

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**Nikoly de Oliveira Lopes Alves**

**TÍTULO DOS VAGALUMES:**

influências históricas e políticas na construção da narrativa antiguerra

**Juiz de Fora**

**Dezembro de 2016**



**Nikoly de Oliveira Lopes Alves**

**TÍTULO DOS VAGALUMES:**

influências históricas e políticas na construção das metáforas narrativas antiguerre

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Érika Savernini Lopes

Juiz de Fora

Dezembro de 2016

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Alves, Nikoly de Oliveira Lopes.

Título dos volumes: influências históricas e políticas na construção da narrativa antiguerra / Nikoly de Oliveira Lopes Alves. - 2016.

87 p. : il.

Orientadora: Érika Savernini

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2016.

1. Narrativa. 2. História. 3. Política. 4. Cinema. 5. Animação. I. Savernini, Érika , orient. II. Título.

Nikoly de Oliveira Lopes Alves

Título dos vagalumes:

influências históricas e políticas na construção da narrativa antiguerra

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo,  
da Faculdade de Comunicação da Universidade  
Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial  
para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Érika Savernini (FACOM/UFJF)

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Érika Savernini (FACOM/UFJF) - orientadora

Profa. Dra. Soraya Ferreira (FACOM/UFJF) - convidada

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (FACOM/UFJF) – convidado

Conceito obtido: ( x ) aprovado(a)      ( ) reprovado(a).

Observação da banca:

Juiz de Fora, 19 de dezembro de 2016



## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar a Deus, pela inspiração e suporte de uma alma inquieta.

Aos pais, que suportaram meus momentos de ansiedade e desespero.

Aos amigos, que influenciaram diretamente na minha vontade de continuar.

Aos familiares que acreditaram na minha capacidade.

Aos professores que me ensinaram mais do que eu poderia imaginar, em especial a minha orientadora, que não desistiu de guiar-nos na jornada final da graduação.

E ao Mundo, por não ter acabado em 2012.

Obrigada.





Porque os vagalumes tem que morrer tão cedo?

(SETSUKO, 1988)



## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar a relação entre Cinema de animação, História e Política no filme *Túmulo dos vagalumes*. Para isso, estabelecemos o vínculo entre os conceitos ideologia e cultura como mecanismos para dispor do cinema como meio de comunicação e arte, durante períodos importantes da história humana, desde o início do século XX. Utilizamos o filme *Hotaru no Haka* (*Túmulo dos vagalumes*) como objeto de estudo para apontar aspectos narrativos que apresentem a visão ideológica no filme.

Palavras-chave: Narrativa. História. Política. Cinema. Animação. Ideologia. *Hotaru no Haka*. *Túmulo dos vagalumes*. Studio Ghibli.





## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Espírito de Seita .....	58
Figura 2 – Seita moribundo e rejeição social .....	59
Figura 3 – Indiferença à morte demonstrada pelo zelador .....	59
Figura 4 – Espírito de Setsuko é apresentado .....	60
Figura 5 – Seita enterra provisões .....	61
Figura 6 – Destruição de Kobe após ataque aéreo de bombas incendiárias .....	62
Figura 7 – Corpos carbonizados pelo ataque.....	62
Figura 8 – Mãe de Seita e Setsuko gravemente ferida .....	63
Figura 9 – Tia de Seita e Setsuko expressando contentamento com as provisões trazidas por Seita.....	64
Figura 10 – Setsuko recebe balas do irmão .....	64
Figura 11 – Setsuko encontra corpo na praia .....	65
Figura 12 – Tia começa a demonstrar insatisfação pela presença dos sobrinhos.....	66
Figura 13 – Irmãos voltam debaixo de chuva após comprarem utensílios próprios .....	67
Figura 14 – Pai de Seita e Setsuko aparece sem expressão e com trajes da marinha.....	68
Figura 15 – Setsuko compara os vagalumes mortos à sua mãe.....	69
Figura 16 – Setsuko vai ao encontro de Seita, após ele ser espancado .....	70
Figura 17 – Seita parece sucumbir à loucura causada pelas consequências da guerra.....	71
Figura 18 – Últimas palavras de Setsuko .....	73
Figura 19 – Seita vela a irmã.....	73
Figura 20 – Panorama refletindo as disparidades entre uma família completa e o abrigo dos órfãos .....	74
Figura 21 – Setsuko presta continência com uma bacia na cabeça simulando um capacete... 75	75
Figura 22 – Funeral de Setsuko .....	76
Figura 23 – Espíritos de Seita e Setsuko observam as construções de edifícios imponentes.. 76	76



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>17</b>
<b>2</b>	<b>CINEMA E POLÍTICA – UMA RELAÇÃO INTERDEPENDENTE .....</b>	<b>19</b>
2.1	O PRIMEIRO CINEMA .....	19
2.2	CINEMA COMO PROPAGANDA IDEOLÓGICA DE GUERRA.....	21
2.3	CINEMA PÓS GUERRA – TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS E POLITICAS NA SÉTIMA ARTE.....	26
2.4	O RETORNO DE HOLLYWOOD À ESTABILIDADE ECONÔMICA .....	31
<b>3</b>	<b>CINEMA HISTÓRIA E SOCIEDADE.....</b>	<b>35</b>
3.1	FUNÇÃO SOCIAL DO CINEMA.....	35
3.2	CONSTRUÇÃO DE DISCURSO NO FILME – A LINGUAGEM E O CINEMA .....	38
<b>4</b>	<b>ANIMAÇÃO, TÉCNICA E ESTÉTICA .....</b>	<b>43</b>
4.1	HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO.....	43
4.2	O ANIME COMO REPRESENTAÇÃO DOS SONHOS INCONSCIENTES NA CULTURA ORIENTAL .....	53
<b>5</b>	<b>A NARRATIVA DE HOTARU NO HAKA - TÚMULO DOS VAGALUMES.....</b>	<b>57</b>
5.1	ASPECTOS TÉCNICOS E INFLUÊNCIAS ESTÉTICAS.....	57
5.2	ROTEIRO E ASPECTOS VISUAIS - UMA REPRESENTAÇÃO IDEOLÓGICA ...	58
5.3	O PONTO DE VISTA DOS OPRIMIDOS COMO CRITICA SOCIAL .....	77
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>84</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>86</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Quando assistimos a um filme, não estamos apenas vendo imagens em movimento, mas também é possível que se apresente um conjunto de convenções sociais e físicas, que aceitamos como representação de uma realidade que podemos nos identificar. Mesmo que o mundo em tela seja explicitamente ficcional, o espectador pode se identificar com os aspectos semelhantes, comportamentais ou físicos, com sua própria cultura e atribuir sentido e associar emoções a um recorte narrativo que conta uma história. São justamente estas estratégias de construção narrativa para a identificação com a audiência e a relação que o público estabelece com o resultado em tela, fundamentais para a compreensão da relação interdependente entre Cinema, História e Política.

Cinema, História e Política sempre estiveram relacionados dentro da esfera social. A História não é isenta de interesses políticos, pois possui um caráter institucional. A Política não se dissocia do interesse da manutenção do poder nas mãos dos representantes do Estado, e, como outros meios de comunicação, o Cinema foi um importante instrumento de propaganda política, seja ela a favor ou contra os interesses do Estado.

A representação que o enredo faz ao inserir fatos históricos dentro da narrativa pretende conseguir induzir nossa identificação com o filme e acrescenta à obra cinematográfica um *status* de documento fílmico, dotado do poder de memória de história passada e afeta diretamente como enxergamos os acontecimentos ao longo dos séculos, através de uma interpretação do discurso presente no filme.

O presente trabalho pretende abordar como a história e a política interferiram na construção da narrativa na animação em longa-metragem *Hotaru no Haka*, lançado no Brasil como *Túmulo dos Vagalumes*, de Isao Takahata, e as questões antiguerra presentes na narrativa.

Com os conceitos abordados pela revisão de literatura, o objetivo é de analisar a narrativa e detalhar aspectos do filme que corroboram com o posicionamento político do diretor da animação e como o visual e a narrativa se completam para contar a história. O objetivo da pesquisa é, através da análise do filme *Túmulo dos Vagalumes*, promover uma discussão correlacionando o contexto histórico do filme, observando principalmente a trajetória dos irmãos Seita e Setsuko, órfãos e renegados. Traçar um panorama entre a visão apresentada na animação, sobre a decadência do Japão com as ocorrências da guerra e da humanização dos personagens através do sofrimento e entender a importância do cinema como forma de

contextualização e transmissão de um conteúdo com a representação da situação de uma parte do povo japonês durante a Segunda Guerra Mundial representada pelos órfãos.

Para conduzir a discussão abordamos no segundo capítulo um histórico do cinema até o fim dos anos 1980 e listamos momentos importantes para o cinema como meio de difusão ideológica.

No terceiro capítulo, conectamos os conceitos de ideologia e de cultura para expor a construção social como mecanismos não naturais e sua influência na construção da história e da memória fílmica para a formação social de um povo.

O quarto capítulo descreve momentos importantes para a evolução técnica e estética da animação e o papel do artista na construção da animação como arte. Também explicitamos as influências e características do anime, como a metáfora para produzir sentido na narrativa animada.

A análise no quinto capítulo averiguou os momentos na narrativa do filme que utilizam do contexto histórico e ideológico como pano de fundo metafórico ou literal para a crítica política/ social presente na obra.

## 2 CINEMA E POLÍTICA – UMA RELAÇÃO INTERDEPENDENTE

O século XX foi palco de grandes acontecimentos históricos e, pela primeira vez na história da humanidade, foi possível obter um registro fílmico das mudanças sociais, econômicas, políticas e tecnológicas que a humanidade passou, através do cinema.

A projeção de imagens não era novidade no final do século XIX. Desde o século XVII, estudiosos procuravam maneiras de exibir imagens em uma tela. Um dos resultados destas pesquisas foi a invenção da lanterna mágica<sup>1</sup>, inspiração para a criação de outras tecnologias precursoras do cinema.

### 2.1 O PRIMEIRO CINEMA

O primeiro cinema, período entre 1895 e 1915, foi marcado pela experimentação da tecnologia cinematográfica, tanto em seus aspectos técnicos, como também sua possibilidade em ser uma forma de expressão artística.

Costa (2011) adota o termo cinema de atrações<sup>2</sup> para classificar um conjunto de produções de filmes na primeira década do cinema. Os filmes deste período se caracterizavam pelo intuito de mostrar ao público o movimento presente nas imagens. Estes registros apresentavam cenas do cotidiano filmadas de forma não-ficcional ou uma realidade reconstituída para representar algum evento importante para a história. Em geral eram filmes curtos, apresentados em feiras, circos e cafés, se assemelhando com as exposições feitas pelo dispositivo da lanterna mágica. Musser<sup>3</sup> (1982 *apud* COSTA, 2011, p. 25) explicita que o filme ganhava mais sentido quando combinado com fatores externos ao próprio filme através do trabalho dos exibidores. Eles coordenavam a ordem das imagens, sua velocidade em tela e se utilizavam de sons como música e ruídos para complementar o sentido do filme. Assim era possível explicar ao espectador os acontecimentos aos quais eles assistiam na tela.

Com a virada para o século XX, alguns cineastas e estudiosos iniciaram experimentos narrativos. No período compreendido entre 1907 e 1915, o cinema passou pelo

---

<sup>1</sup> Aparelho voltado para a projeção de imagens. Idealizado no século XVII por Athanasius Kircher, no texto *Ars Magna lucis et Umbrae* (A grande arte de luz e sombra), era composto de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, possibilitando a projeção de imagens pintadas em lâminas de vidro giratórias. LUCENA (2011, p.30).

<sup>2</sup> Termo criado pelo historiador Tom Gunning. Aparece pela primeira vez no livro *Early cinema: space-frame-narrative* (1990).

<sup>3</sup> MUSSER, Charles. "Symposium: Cinema 1900-1906, session 3". (1982) In: HOLMAN, R. (org.). *Cinema 1900-1906*, vol. 1. Brighton Symposium 1978. Bruxelas: Fiaf.

período que Costa (2011) denomina de período de transição. O interesse do público pela construção narrativa impulsionou a expansão das produções cinematográficas. A necessidade do público de consumir filmes como entretenimento levou ao desenvolvimento dos *nickelodeons*<sup>4</sup>.

Os filmes documentários ou de recriação de eventos dominavam as produções em detrimento dos filmes de ficção. Os documentários tinham a possibilidade de utilizar recriações de momentos históricos, enquanto as ficções poderiam utilizar de registros documentais para criar a ambientação em suas narrativas.

A crescente demanda do público por novos filmes levou o cinema a se organizar através de padrões de produção industrial. A necessidade de suprir esse novo mercado de entretenimento levou o cinema a se dividir em uma hierarquia produtiva e criar uma indústria que cresceu rapidamente nas primeiras décadas. No início da década de 1910, os filmes de um único rolo perderam a popularidade para os longa-metragem. Com isso, o cinema deixou de ser considerado entretenimento apenas para a classe operária, mas divertimento para todas as classes. A experimentação das novas possibilidades tecnológicas e a necessidade de inovação no conteúdo de entretenimento contribuíram para a convencionalização na produção de filmes.

Costa (2011) afirma que, do começo do século até 1915, a França dominava a produção de filmes e exibições na Europa e nos Estados Unidos. Como o mercado doméstico era pequeno, a indústria fílmica francesa se expandiu interna e externamente para garantir sua continuidade. Durante os primeiros vinte anos de existência do cinema, já era possível perceber diferenças na construção estilística entre americanos e europeus. As produções estadunidenses tinham a montagem como um elemento muito importante para a intensificação do ritmo em seus filmes. Já as películas europeias utilizavam-se, em grande parte, da criação de profundidade em cena, para produzir a sensação de maior dimensão e complexidade no ambiente e nas atuações.

Com o fim do período de transição, por volta de 1915, a indústria cinematográfica já havia estabelecido convenções para a produção de filmes. Os longa-metragens e parte da sua linguagem técnica, como a concepção de montagem, enquadramento, plano, e edição tornaram-se parte da linguagem do cinema. A Primeira Guerra Mundial foi um fator decisivo para à

---

<sup>4</sup> Grandes armazéns adaptados para a exibição de filmes ao maior número de pessoas possível. Em geral, seu público eram os proletariados. Não possuíam cadeiras ou sistema de ventilação adequado, porém seu valor acessível possibilitava às massas um divertimento barato. O nome é derivado da palavra níquel, o equivalente a 5 centavos de dólar. Costa (2011, p.27)

indústria americana ganhar força, já que França e Itália, as duas maiores líderes deste segmento da indústria, perderam a liderança de mercado.

## 2.2 CINEMA COMO PROPAGANDA IDEOLÓGICA DE GUERRA

Furhammar e Isaksson (2001) apontam que a Primeira Guerra Mundial impulsionou o reconhecimento do cinema como um potencial meio de comunicação e propaganda de massa. Nesse período, os filmes passaram a ser um meio de induzir no espectador o sentimento de patriotismo. A guerra conseguiu mudar o estigma do cinema de mero entretenimento para difusor de ideias.

Na Alemanha, as telas dos cineteatros exibiam um apelo ao poder militar da nação e do heroísmo dos soldados germânicos em contrapartida às atitudes traiçoeiras do inimigo. Entretanto, as narrativas com esse foco não conseguiam os efeitos de propaganda desejado. Por outro lado, a propaganda alemã se destacava por outro produto fílmico. Conhecido como jornais de tela, eram filmes documentários produzidos com imagens e narrações tendenciosas para obter um efeito de identificação maior com a audiência.

Na Inglaterra, o apelo às produções de animação como propaganda de guerra era frequente. O sentimento de indignação pela barbárie inimiga, que não respeitava a inocência, era incitado nos espectadores. A sátira do inimigo também estava muito presente nas produções inglesas e francesas. Com o sucesso dos filmes documentários alemães, os dirigentes de Inglaterra e França começaram a demonstrar em seus filmes os reais horrores da guerra, causando um efeito positivo na recepção do público para a propaganda de guerra.

No início da Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos da América (EUA) refletiam um clima de pacifismo em suas produções cinematográficas. Conforme o conflito se desenvolvia, o posicionamento pacifista se transformava em militarismo e patriotismo instigado contra os alemães, que passaram a ser retratados nas produções americanas como selvagens libertinos, sem respeito a qualquer ideia do considerado moralmente correto para a época.

A propaganda de guerra tinha características que simplificavam o comportamento de inimigos e aliados a certo e errado, de forma a deixar claro a oposição entre a sociedade que produzia e recebia o filme e a representação maniqueísta do inimigo. Essa concepção, apesar de primitiva, conseguiu resultados positivos surpreendentes. Apesar de seu envolvimento posterior na guerra, os EUA criaram um Comitê de Informação Pública para gerenciar e financiar a propaganda de guerra, além de instigar a indústria cinematográfica da época a

estimular o sentimento patriótico da nação. Com esse incentivo, certas sanções criativas eram impostas, já que nem sempre o interesse da liberdade de expressão era condizente com os interesses militares americanos.

A Primeira Guerra Mundial foi elemento fundamental para o cinema sair do campo de apenas atração para se tornar o primeiro meio de comunicação de massa. “Aí podiam dar vazão ao intoxicante patriotismo dos primeiros anos de guerra e procurar eventualmente escapar da monotonia e da incerteza.” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 2001 p. 13)

Furhammar e Isaksson (2001) defendem que o apelo emocional do cinema pode interferir em nossa percepção da história e nosso julgamento de valores está conectado à forma como o cinema propõe os acontecimentos. Meia verdade pode ter *status* de uma verdade inteira para o público. Os filmes apresentavam o ponto de vista unicamente de um dos lados do conflito, pois era inviável filmar o campo inimigo. Por esta razão, os filmes de propaganda, principalmente durante conflitos bélicos, funcionavam, pois, o espectador estava sendo condicionado a aceitar que a cobertura dos eventos apresentados era a totalidade dos acontecimentos.

Sendo assim, a propaganda fílmica constitui uma relação direcionada ao emocional. Apela para a identificação com a situação ocorrida e os personagens envolvidos. A base do discurso de propaganda é gerar o sentimento de indignação enquanto adota o ponto de vista com o qual a plateia se identifica, sem que esse ponto de vista seja discrepante. O filme de propaganda é bem-sucedido quando não leva a plateia a racionalizar o conteúdo e divergir em opinião da obra como representativa.

A Rússia encontrou, em meados dos anos 1920, a inspiração para a criação de um estilo de produção de filmes que pudessem controlar as formas de absorção do filme como aquelas previamente pretendidas por seus criadores, incitar a revolução. Para os russos, aplicar o conceito de montagem era a forma de garantir que o objetivo fosse alcançado. A percepção do público era influenciada, não apenas pelo teor das imagens projetadas, mas também conforme a ordem em que eram combinadas. A produção de sentido podia ser construído na mesa de montagem e deveria apelar para o sentimento do público e causar o efeito desejado. O cinema soviético, diferente da propaganda cinematográfica de outros países que procuravam manter a hegemonia da classe burguesa e da forma de governo vigente, concentrava seu protagonismo no proletariado.

[..] o cinema soviético conseguiu uma vitória notável na medida em que se libertou dos valores estabelecidos da moralidade da classe média, de seu comportamento e estilo artístico. Era arte propagandística dizendo respeito e se dirigindo ao proletariado

com um sentimento quase brutal de orgulho e comunidade de sentimentos. (FURHAMMAR; ISAKSSON, 2001, p.145)

A concepção e elevação dos pensamentos políticos favoráveis ao regime governamental instaurado na época, eram ideias propagadas para reforçar o apoio da população ao momento político vivido pelos russos. Além da imagem e do enredo, a montagem era uma das principais práticas trabalhadas para o sucesso de uma propaganda política.

As teorias russas sobre a montagem partilham as proposições subjacentes aos filmes de propaganda: de que através da manipulação da imagem cinematográfica da realidade é possível também se manipular os *conceitos* do espectador sobre a realidade. (FURHAMMAR; ISAKSSON, 2001, p.145)

O clima de revolução, um dos principais fatores para a criação de um novo estilo cinematográfico, foi substituído por um gradativo clima de limitação da arte. No início dos anos 1930, o único estilo permitido no cinema soviético era o realismo socialista, uma versão limitada do realismo que propunha a representação da realidade na dinâmica revolucionária. Nela, a arte era acessível ao povo e deveria educar a sociedade sobre o socialismo. A vitalidade na criação do novo estilo, que vicejou nos primeiros anos, foi substituída pelo “conformismo estilístico e ideológico através das diretrizes do partido.” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 2001, p.21)

No final dos anos 1930, o cinema russo explorou o nacionalismo para preparar-se para a guerra anunciada quando Hitler chegou ao poder. O comunismo era representado como um adversário positivo do fascismo. Estas produções foram esquecidas durante a aliança entre Rússia e Alemanha e retomadas novamente em 1941 quando Hitler atacou a União soviética durante a Segunda Guerra Mundial, rompendo o pacto anterior.

Cánepa (2011) argumenta que a Alemanha, após o final da Primeira Guerra Mundial, voltou-se para um compromisso com a verdade individual e, assim, a subjetividade teve um papel importante na construção do que é real. Com as sanções impostas à Alemanha, ao fim da guerra, pelo Tratado de Versalhes<sup>5</sup>, o país voltou a sua produção para a indústria cinematográfica nacional e seus esforços para a expressão de uma experiência artística que não conseguiria ser definida com facilidade. O cinema Expressionista alemão surgiu em um

---

<sup>5</sup> Tratado de paz assinado pelas potências europeias o fim da Primeira Guerra Mundial. No acordo, eram impostas várias condições, dentre elas a perda de uma parte de seu território para outras nações que faziam fronteira com a Alemanha, além do pagamento de uma indenização fixada em 33 milhões de dólares.

momento de estabilização política e econômica do país, e foi acompanhado por uma transformação da percepção estética da sociedade alemã. Estas mudanças levaram à concepção de uma nova escola de cinema, a *nova objetividade*. Nesta, a sobriedade ligada à esquerda política e o conceito da arte comprometida com a revolução e o enaltecimento da nação alemã foram fundamentais para, posteriormente, a criação de uma ideologia que pregava a supremacia alemã, base para o nazismo. Nos anos que se seguiram à quebra da bolsa de valores americana em 1929, a Alemanha voltou a um estado de crise econômica e apresentava a necessidade de sentir segurança e autonomia diante da situação que a nação enfrentava. Nesse período, as produções cinematográficas instigavam a revolução e a mudança, enfatizando que o descontentamento com a sociedade era pertinente.

Furhammar e Isaksson (2001) expõem a visão simplista de propaganda alemã no início do Terceiro Reich. Não eram caracterizadas por sua criatividade, mas por sua persistência. Sua fraqueza estava na dificuldade em ajustar a sua filosofia para outros povos e situações. Era direta com seu público e levava em consideração as necessidades psicológicas presentes em um público heterogêneo. Raramente obtinham sucesso neste tipo de infiltração, pois o público não imerso na sociedade alemã não conseguia se identificar com a realidade que as propagandas insistiam em reproduzir. Como resultado, os propagandistas alemães passaram a ajustar o conteúdo de seus filmes ao público, porém, continuavam a trabalhar com uma abordagem direta e sem sutilezas. A propaganda nazista aumentou significativamente a intensidade de veiculação na década de 1930, com o investimento em larga escala na criação e manutenção de um departamento cinematográfico, crucial para a difusão da ideologia nazista.

Ferro observa que “toda sociedade recebe as imagens em função de sua própria cultura” (FERRO, 1992, p.17). Nesse sentido, o filme – seu ordenamento de imagens (montagem) e pontos de vista – pode ter uma interpretação que foge ao controle de seus produtores. Tais recursos não têm somente a função de colocar as melhores opções para se observar a ação em tela, mas de fornecer uma relação entre os elementos presentes e sua ideia, seu significado.

Furhammar e Isaksson (2001) argumentam que, enquanto na Alemanha, a propaganda glorificava a nação e suas justificativas ideológicas para o povo, em Hollywood, cineastas trabalhavam com sutileza a propagação das ideias e criavam padrões de produção que eram muito próximas à moral e à estética americana. Esse código de produção protegia a indústria de perdas e, ao mesmo tempo, garantia a hegemonia da fundação da sociedade norte americana. Esta codificação também gerou uma limitação criativa. Ainda que a propaganda de guerra tenha o objetivo de glorificar a nação em tempos de tensão e conflitos bélicos, sua



execução é mais sutil. Os filmes tinham a função de satisfazer a todos e criar um mundo modelado pelo juízo de valores da sociedade que o recebe. Dessa forma, o entretenimento também serve como propaganda, enquanto a propaganda procura elementos que vão divertir o público. Os EUA mantinham uma condição de isolacionismo em seus filmes que servia para manter a continuidade da sociedade em um estado de não intervir em problemas internacionais. Mesmo quando a Segunda Guerra Mundial teve início, foi somente com um ataque direto a Pearl Harbor pelos japoneses que os americanos colocaram essa política de lado em seus filmes. Era necessário encorajar a sociedade americana a lutar, instaurando um sentimento de patriotismo e solidariedade com os aliados e ódio à barbárie inimiga.

Quando os EUA decidiram participar da Segunda Guerra Mundial, o cinema já servia como uma plataforma de propaganda patriótica e ideológica para reafirmar as atitudes dos dirigentes da nação em envolver seu país em uma guerra. Os vilões dos filmes subitamente tomaram a nacionalidade alemã e suas representações eram baseadas nos conceitos que a sociedade americana possuía sobre os nazistas. Com o prosseguimento da guerra, entretanto os filmes passaram a conter um conteúdo mais violento e cruel. As mudanças no posicionamento em parte se deviam à audiência que, cada vez mais, necessitava de um maior realismo, condizente com a transformação que a sociedade passou no período da guerra. Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o povo americano precisava lidar com outros problemas políticos e sociais.

Enquanto a Alemanha incitava a grandiosidade da nação germânica e os Estados Unidos apelavam para o divertimento atrelado à propaganda, durante a Segunda Guerra Mundial, o cinema inglês focava em um cinema otimista, com uma abordagem factual. Segundo Furhammar e Isaksson (2001), no início da cobertura das batalhas, os filmes documentais eram modestos e não incitavam nenhum tipo de mudança nas estruturas governamentais que formavam o governo. Com a criação do *Crown Film Unit* em 1940, o governo inglês passou a utilizar os documentários como arma de propaganda de guerra. O cinema documentário, além de registro importante do ponto de vista histórico, também era um instrumento educacional para os adultos. Os filmes documentários eram um recorte imagético da realidade, e os cineastas trabalhavam de forma parecida com os sociólogos, que tentavam analisar os fatos de um ponto de vista não dramatizado. A partir de 1943, com a guerra em uma fase decisiva o cinema britânico começou a demonstrar em suas produções o cansaço provocado pela guerra e viu no cinema de ficção uma forma de escapar da realidade.

### 2.3 CINEMA PÓS GUERRA – TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS E POLITICAS NA SÉTIMA ARTE

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, as produções cinematográficas hollywoodianas exibiam um reflexo da sociedade americana se adaptando às novas configurações sociais pós-guerra. Furhammar e Isaksson (2001) descrevem que essa transição apresentava nos filmes problemas acarretados pela reconfiguração social. Mas em 1947, com a criação do Comitê da Câmara sobre Atividades Antiamericanas (HUAC), os problemas sociais deram lugar ao anticomunismo e antissocialíssimo nas películas americanas. O cinema não escapou do controle do HUAC, que procurava combater a suposta ameaça ao capitalismo dentro dos meios de comunicação. Logo a Guerra Fria se tornou um dos focos principais nas discussões políticas mundiais. O mundo passou por uma divisão entre dois blocos ideológicos de sistemas de governo. De um lado, os Estados Unidos da América (EUA) se tornaram líderes do bloco capitalista enquanto a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) defendia o socialismo através das diretrizes do Partido comunista soviético. Durante os anos de Guerra Fria, o cinema americano assumiu uma postura satírica em relação à URSS e manteve o discurso anticomunista nas produções cinematográficas. A renegação do comunismo era concretizada pela construção da ideia de fome generalizada e falta de liberdade de expressão soviéticas contra a apresentação da glamourização hollywoodiana na defesa do capitalismo como forma de gerenciamento econômico.

No pós-guerra, a Itália procurava se reerguer econômica e intelectualmente. Como aponta Fabris (2011), esta tarefa começou com os intelectuais, principalmente com os pensadores de esquerda do Partido Comunista Italiano, que procuravam estabelecer uma conexão da produção artística e intelectual com a realidade em sua forma mais pura. Em 1946, o cinema foi percebido como um meio de apresentar a realidade italiana do ponto de vista das minorias, através do Neorrealismo. O movimento neorrealista procurava explorar a realidade, com uma abordagem mais próxima a uma reconstrução documental. Xavier (2008) aponta que, no modelo de Bazin, o cineasta neorrealista deve pretender ser uma testemunha, sem fazer julgamentos de valor na construção de uma realidade em tela.

Um cinema que só veja o que vem do real; uma passividade no olhar, cuja isenção lhe torna capaz de “receber” o que emana dos seres do mundo. O mergulho radical fica sendo a condição para a acumulação de dados sensíveis capaz de provocar a ascensão (desencavação) das ideias justas – não ideológicas. (XAVIER, 2008 p.89)

Fabris (2011) explica que o modelo neorrealista sofreu a oposição do Partido Democrata Cristão, que considerava essas produções “amorais e alinhadas com o ideário comunista.” (FABRIS, 2011, p.192). O Partido já contava, desde a década de 1930, com um poder eclesiástico nos órgãos de censura do governo e se utilizavam dos mecanismos de moderação da produção artística como instrumento de ação política com grande influência no setor cinematográfico, unindo a ideologia e a cultura. Esse controle permitiu que o Partido Católico Cristão tivesse poder sobre grande parte da produção exibida no país, sendo seu controle mais expressivo nos cinemas de bairros de periferia, com grande influência na camada popular.

Furhammar e Isaksson (2001) explicam que quando os problemas sociais da Itália se tornaram conhecidos no exterior, através do cinema neorrealista, o governo criou um órgão de controle do setor cinematográfico. A *Direzione Generale dello Spettacolo* tinha a função de subsidiar filmes que estivessem de acordo com as diretrizes do governo e de vetar a produção e exportação de filmes que pudessem prejudicar a imagem do governo e não demonstrassem a situação do país que os dirigentes desejavam mostrar.

Fabris (2011) aponta que a disputa ideológica entre partidos políticos era um reflexo da grande oposição de ideologias entre os dois grandes blocos representantes do capitalismo e socialismo no mundo e sua consequência: a Guerra Fria. Com a entrada da Itália na Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) em 1949, as consequências da Segunda Guerra Mundial eram deixadas de lado enquanto o país caminhava para a construção de uma sociedade democrática. Nesse momento, o cinema neorrealista perdeu mais espaço para as novas construções ideológicas que o capitalismo adaptava à sociedade italiana. A importação de produções norte-americanas garantiu às forças conservadoras do governo a supressão dos ideais contrários à ideologia defendida pelos dirigentes no poder.

A OTAN intensificou a divisão dos blocos ideológicos no mundo e foi uma das razões para o auge da histeria coletiva do governo americano nos anos 1950, enfraquecendo as abordagens crítico-sociais no cinema hollywoodiano. O conteúdo dos filmes no início da década de 1950 era altamente ideológico e apontava como inimigo principal da nação todo e qualquer ideal revolucionário ou de esquerda. Os Estados Unidos na tela eram a representação da liberdade em contrapartida da apresentação bárbara dos Soviéticos.

Com a vitória do comunismo na China, em 1949, e a Guerra da Coreia, no início dos 1950, Hollywood ganhou novas inspirações para reafirmar a supremacia da doutrina capitalista e manter a aura de terror proveniente do medo da ameaça comunista. O auge da histeria estava presente na ideia de conspirações internas para a instauração do comunismo. O

luxo e a abundância provenientes de uma política econômica mais liberal, eram refletidos nos filmes que apresentavam os ideais presentes no sonho de modernidade e avanços científicos americanos opondo-se a representação fílmica do atraso tecnológico e ideológico da URSS.

Nos anos 1950, o cinema procurava novas formas de construir narrativas e atrair o público. Neste período, o cinema começou a exploração da psicanálise como forma de abordar o conteúdo ideológico e suas aplicações na sociedade. As narrativas apresentavam uma dualidade entre o estilo de vida extravagante e altamente consumista defendido pela sociedade americana na época, através da exploração da modernidade e tecnologia na vida cotidiana das pessoas, como também apresentavam assuntos presentes no inconsciente social, como a sexualidade, de uma perspectiva freudiana.

Para Furhammar e Isaksson (2001), o declínio de Hollywood, durante os anos 1950, foi impulsionado pelo advento da televisão, que ganhava cada vez mais espaço em detrimento do cinema. A censura e a caça aos comunistas também foram fatores decisivos para que a produção Hollywoodiana se tornasse hegemônica e perdesse parte de sua visão liberal e inovadora. Nesse momento, os filmes B, produzidos com menor orçamento e menor duração eram exibidos nas mesmas sessões dos filmes A.

Durante a Guerra Fria, os Estados Unidos perdoaram a dívida externa francesa para garantir uma abertura no mercado cinematográfico francês. Esta abertura impulsionou a própria popularidade da produção nacional francesa. Manevy (2011) descreve a juventude como o centro desse movimento. Possuíam um grande acúmulo cultural e um desejo por romper com os velhos costumes da vida francesa. Com a ajuda dos novos cineclubes e cinematecas, além do apoio de revistas sobre cinema, como a *Cahiers du cinéma*, os filmes se tornaram um dos principais meios de entretenimento e comunicação da época e, em um período de declínio de Hollywood, o cinema encontrava seu auge na Europa.

A Nouvelle Vague era o rompimento dessa nova geração de cineastas com a ideia de filme como apenas produto de um processo produtivo, mas como um produto artístico, consolidando o cinema como arte. A nova onda francesa incorporou em sua narrativa as esperanças e os desapontamentos de uma juventude artística que cresceu durante os anos da Segunda Guerra mundial amadureceram parte de suas ideias durante o auge da Guerra Fria. Foi o primeiro movimento cinematográfico a apresentar em sua fundação uma preocupação pela memória do cinema e considerava o museu um importante centro dentro do processo criativo de um filme. Henri Langlois, cofundador da Cinemateca Francesa teve grande influência nessa concepção de filmes como um acervo histórico que deveria ser protegido e mantido para que

gerações posteriores pudessem se inspirar no passado como parte do método de elaboração de um filme.

Manevy (2011) explica a política dos autores, criada pelos jovens cineastas da Nouvelle Vague, como um termo que refletia a intenção dos cineastas desse movimento de colocar nos filmes seus pontos de vista pessoais e criar um produto autoral que se assemelhasse aos seus diretores. As produções da nova onda francesa se caracterizavam por inovar na direção e na montagem descontínua, tratando em suas narrativas temas mais realistas, inspirados pelo Neorrealismo Italiano, pelos autores americanos e pela arte moderna, além de usufruírem do espaço ao ar livre em contrapartida ao cinema clássico francês, produzido em estúdio. Os filmes da Nouvelle Vague possuíam um baixo orçamento e priorizavam o olhar do autor em detrimento de roteiro. Com uma linguagem coloquial, o movimento resgatou uma ideia primordial que vai além do filme como produto para consumo, mas como uma construção que tinha influências da realidade contemporânea ao seu redor, em um encontro do cinema *Noir* e da causalidade do Neorrealismo Italiano.

O movimento começou apartidário, mas logo apresentou tendências esquerdistas. Sua influência alcançou o auge, em 1968, quando Langlois foi demitido da cinemateca pelo governo De Gaulle que argumentava que a metodologia de Langlois era pouco institucional. A notícia causou uma grande reação advinda de integrantes da Nouvelle Vague e conseqüentemente uma onda de protestos contra a decisão. Mesmo cedendo às pressões populares e readmitindo Langlois, o governo francês não foi capaz de dissipar os protestos, culminando na greve geral de maio de 1968.

Durante os anos 1960, a Nouvelle Vague se estabeleceu como um movimento importante para a história do cinema mundial e sua influência, tanto artística, quanto política, não se limitou apenas à própria França. Na América Latina, o cinema revolucionário teve grande participação na construção ideológica do povo. Como apontam Furhammar e Isaksson (2001), os filmes com a temática revolucionária procuravam esclarecer o povo sobre sua condição; educar a população e incitar o povo a questionar sua posição na construção social da nação. Esse tipo de abordagem cinematográfica, é esperada apenas em países que a própria revolução conseguiu a vitória. Em outros países, onde a revolução era uma ideia a ser combatida pelo sistema de governo vigente, a censura era um recurso que procurava vetar as produções que pudessem incitar os pensamentos de mudança contra os dirigentes da nação no poder.

Entretanto, tendo como fonte primária a Nouvelle vague e com certa influência do Neorrealismo Italiano, surgiu o Cinema Novo Brasileiro. Formado por jovens diretores de cinema, procuravam em suas obras uma linguagem própria que superasse as limitações

financeiras. Carvalho (2011) aponta que o Cinema Novo Brasileiro se desenvolveu como uma nova perspectiva de vida na sociedade brasileira. Com uma relação mais íntima entre a ideia e a câmera, representava a realidade social do país de forma agressiva, criando uma linguagem própria para o movimento. Outra característica do Cinema Novo foi a observação do passado e a recuperação da história brasileira como forma de avaliação do presente. Os diretores do Cinema Novo defendiam a importância de conhecer a própria história e ter a habilidade analítica para identificar possíveis padrões em diversos aspectos para construir um novo presente. O vigor do início do movimento fez com que os jovens cineastas que apostavam neste novo movimento cinematográfico acreditassem fazer também parte da construção da história com suas obras que apresentavam um quadro da situação da nação do ponto de vista social, político e cultural, como forma de apresentar uma denúncia à realidade e promover um cinema verdade.

Mas este momento de reflexão social no cinema brasileiro foi momentâneo. Com o golpe ditatorial de 1964, a censura começou a exercer seu papel controlador e cerceou a discussão aberta do Brasil do ponto de vista do lado oprimido. Quatro anos depois, com a instauração do AI 5, o Brasil passou a um regime ditatorial declarado e as ações da censura se tornaram mais intensas. Os cineastas do cinema novo tiveram de reavaliar sua estética e produzir filmes que transmitissem a perspectiva auto reflexiva da geração que passou a desacreditar que estivesse construindo um capítulo da história do país.

Furhammar e Isaksson (2001) atribuem ao Cinema Novo brasileiro uma falta do poder como arma política. Sua estética apresentava os problemas, sem que o bem e o mal estejam definidos e a massa pudesse identificar uma causa política ou ideológica. Esta massa era composta de privilegiados, que usavam o cinema como uma alternativa para escapar da realidade.

Enquanto no Brasil, o cinema se tornava mais censurado, uma Hollywood pós-clássica começava a surgir com uma estética mais realista, e temas socialmente mais relevantes eram tratados nas narrativas fílmicas. Os EUA enfrentavam um período em que o sentimento de desconfiança, perda e insatisfação permeavam a vida da população. Nesse contexto, suas produções fílmicas começaram a aparecer sem a glamourização tradicional dos anos dourados. O *American Art Film*, com início na segunda metade dos anos 1960, foi um período importante para a indústria cinematográfica americana. Mascarello (2011) argumenta que a Nova Hollywood está relacionada ao panorama das manifestações contraculturais que aconteceram nos EUA durante a década de 1960. Enquanto o cinema clássico americano era uma expressão positiva e glamourizada da ideologia presente no mundo representado em tela, os filmes da Nova Hollywood são contemplativos com um ponto de vista moderno e crítico, numa ruptura

com o clássico. Uma visão ambígua da realidade que apresenta a contestação ideológica da sociedade americana na época. Os diretores que fizeram parte desse movimento eram desconhecidos, com tendências, em geral, esquerdistas e utilizavam de técnicas europeias modernistas na produção dos filmes. A exploração da violência, sexualidade e psicologia eram pertinentes nas narrativas para a composição da atmosfera realista e crítica, do ponto de vista social. Porém, se as insatisfações populares eram intensas no fim dos anos 1960 e início dos anos 1970, o fim da guerra do Vietnã, em 1975, pôs a sociedade em uma sensação de abrandamento e o cinema, antes um meio de externalizar o descontentamento com a situação social do país, retornou a um estado de entretenimento e lazer.

## 2.4 O RETORNO DE HOLLYWOOD À ESTABILIDADE ECONÔMICA

Desde o fim do *studio system*, em 1948, a indústria cinematográfica ainda não havia se reestruturado economicamente e um dos motivos que colaboraram com esse longo período de transição foi a produção de filmes que consideravam o público homogêneo. Turner (1997) explica que o público, antes familiar, foi substituído no pós-guerra por uma faixa etária juvenil. Nesse contexto, a partir da metade da década de 1970, surge o *summer blockbuster*, centrado em produzir campanhas publicitárias que atraíssem o público principal de jovens entre 14 e 21 anos. Mascarello (2011) aponta que os filmes *High Concept*, com uma premissa narrativa inovadora e bem definida, apresentaram um novo plano econômico dentro da indústria cinematográfica. Após décadas de transição e incertezas mercadológicas, a usina de sonhos americana conseguiu um novo período de estabilidade econômica e crescimento diante de um público jovem parte da geração pós-contracultura. Os filmes deste período tinham uma divisão conceitual de vilão e herói mais definidos e remetiam ao cinema clássico americano, com uma narrativa aludindo a clássica jornada do herói, porém, abordando a ideia de uma forma inovadora e com aspectos visuais que pudessem impressionar o público.

Para Mascarello (2011), o filme *High Concept* possui elementos que reforçam a estética superficial, modular e espetacular, importantes para a manutenção de condições do mercado. O resultado final nos filmes é um produto excessivamente estilizado, aproximando-se de uma imagem publicitária, que convida ao espectador a admirar o espetáculo imagético e não a narrativa presente no filme.

O primeiro elemento é o visual, com iluminação e uma paleta de cores tendendo a contrastes do claro ao escuro, com uma inspiração no estilo industrial contemporâneo. A interpretação de astros de Hollywood exageradas e diferenciadas de outros atores dentro do

filme também é um elemento presente na narrativa e reforça o papel de espetáculo cinematográfico. A música também é um componente importante dentro da estética *High Concept*. Ela é capaz de alimentar a qualidade espetacular da imagem, independentemente de fazer uma correspondência direta com a exibição na tela, similar à estética de um videoclipe. A trilha sonora funciona como apoio para a representação e fragmenta pontos do filme contribuindo para as ações de marketing e para o desequilíbrio da narrativa. Por último, dois outros aspectos também estão presentes nessas produções. A tipologização dos personagens, que tende a defini-los com atributos mínimos, privilegiando as características físicas, o que já era possível perceber no cinema clássico, mas foi potencializado na estética *High Concept*. Assim, o personagem era definido sem muitas camadas, tornando sua personalidade unidimensional.

Nos Estados Unidos, por exemplo, a diluição e barateamento (que custa milhões de dólares) daquela “consciência do estilo” própria ao cinema político dos anos 1960 chega a seu extremo: é agora estratégia máxima das grandes produções onde o artista se põe, como nos velhos tempos, como profissional competente e refaz (na brincadeira) todo o arsenal das aventuras clássicas, consolidando a era do “cinema de alusões” (expressão de Noel Carroll). Instala-se o “passatempo em segundo grau”. O (novo) cinema como nostalgia do (velho) cinema esquece as inquietações, os dilaceramentos, a dimensão crítica, e entrega-se ao esporte de retrazer o imaginário da adolescência e as velhas mitologias hollywoodianas, sempre etnocêntricas. Tal perspectiva lúdica reativa os motivos profundos da velha “fábrica de sonhos” (agora pesadelos divertidos) e ao mesmo tempo confere a confortável sensação de distância: a hiperconsciência das regras do jogo reúne o profissional e seus espectadores - ficamos apenas de olho na *performance*, colocamos no trono a competência em edificar o pueril. (XAVIER, 2008 p.173)

Nos filmes da década de 1980, através de representações, construíam um conteúdo ideológico que reforçava a supremacia do capitalismo americano sobre o regime socialista/comunista da URSS. Os aspectos dos filmes *High Concept* eram importantes ferramentas para auxiliar no sucesso das produções hollywoodianas. A juventude, segmento alvo dos filmes americanos, era tomada por filmes que abordavam temas como violência, patriotismo em um pano de fundo ficcional metafórico, mesclado com muitos efeitos visuais e práticos para criar uma atmosfera que mantivesse o valor de entretenimento da película do começo ao fim.

Para Pucci Junior (2011) o modernismo, campo cultural datado do começo do século XX, chegou tardiamente no cinema. Os filmes pós modernistas são identificados, a partir da década de 1980, e eram designados desta forma tanto como elogio ou crítica, para filmes que possuíam elementos que não se enquadravam em um único movimento cinematográfico e possuíam características ambivalentes. Os filmes possuíam uma perspectiva do presente, tanto



na representação nostálgica do passado, como na representação dos temores do futuro, com um olhar da cultura pop. As produções transpareciam um vínculo político e socioeconômico ao apresentar a relação entre grupos sociais privilegiados e marginais. “Em suma, o pós-modernismo se presta à luta contra a discriminação social, ainda que nele tudo seja mais uma questão de *performance cinematográfica* que de objetividade na representação” (PUCCI JR., 2011, p.376).

Com o fim da Guerra Fria, em 1991, e a vitória do capitalismo, tanto na vida real quanto nas telas, o papel do cinema como arte, entretenimento e disseminação de discurso se ampliou exponencialmente. O cinema passava por mudanças tanto técnicas, quanto estéticas e a indústria cinematográfica hollywoodiana se consolidou como uma das mais rentáveis do mundo.



### 3 CINEMA HISTÓRIA E SOCIEDADE

#### 3.1 FUNÇÃO SOCIAL DO CINEMA

Para compreender a função social do cinema é preciso entender o conceito de cultura e a relação interdependente com a ideologia. Taylor (1920) propõe que ao complexo de hábitos, arte, crença, lei, moral e todos os aspectos não naturais manifestados, que orientam o comportamento humano, denominemos cultura. A cultura, enquanto uma das instituições básicas para a formação da sociedade, é necessária para ajudar o indivíduo a estabelecer relações sociais dentro de uma coletividade. Chauí (1980) argumenta que a ideologia é o véu que oculta mecanismos impositivos, como os culturais, e obscurece a forma como estas associações artificiais foram criadas. Tanto a cultura, como a ideologia dominante são mutáveis, adaptáveis e cumulativas e dependem dos mecanismos sociais e suas evoluções.

Ferro (1992) defende o cinema como um agente para o indivíduo tomar consciência social, já que, como meio de comunicação, oferece à massa uma forma de refletir sobre a própria realidade, confrontando-a com a realidade em tela. O filme é capaz de transmitir ao espectador as impressões de outras realidades e, desta forma, proporciona ao público uma plataforma de reflexão sobre o papel do homem no corpo social. Isso é possível pois, o cinema se espelha em aspectos ideológicos da sociedade e apresenta um enredo que se assemelha de alguma forma à realidade em que está inserido.

A receptividade e o sucesso de um filme não somente são ligados à qualidade da narrativa e da técnica, mas também à sociedade que o recebe e aos aspectos socioculturais que o filme apresenta, em comparação com os aspectos que o público percebe na obra. Ainda que o cinema tenha, dentre suas vastas possibilidades, uma natureza de conduzir o pensamento humano, a mente do espectador já possui suas próprias ideias, o que afeta as impressões que o indivíduo retira da película e impede o filme de controlar todas as implicações possíveis que a narrativa apresenta à plateia.

Entretanto, para Ferro (1992), antes de o cinema surgir como um meio de comunicação de massa, a história e seus mecanismos de pesquisa já existiam. O historiador – por natureza um observador – existe para registrar e explicar acontecimentos. Seu primeiro dever é questionar a sociedade para a qual trabalha e confrontar as informações, tanto dos aparelhos ideológicos dominantes, como governos, quanto dos desprivilegiados, as minorias, que na maioria das vezes, não possuem voz ativa na construção histórica. O pesquisador da história deve com isso, desmistificar a ideia de que a ideologia predominante é uma construção

natural, sem interferências de interesses políticos, sociais ou econômicos, e assim, construir uma história com a realidade não visível.

Ferro (1992) relata que, no decorrer da história humana, é difícil identificar um historiador que não estivesse a serviço do Estado. Sendo assim, conscientemente ou não, os historiadores possuíam um dever de glorificar a nação e corroborar com a manutenção de um *status quo* dos dirigentes no poder. A história é o resultado de interesses conflituosos individuais que foram apresentados como os interesses de toda a nação. O dever do historiador com a sociedade e sua submissão aos mecanismos estatais garantem a hegemonia dos dirigentes governamentais e de um posicionamento político que privilegia a manutenção de tal conjuntura.

No começo do século XX, a imagem produzida pelo filme, não era considerada para os historiadores um registro válido para a análise histórica. Ao cinema, era negado o *status* de documento fílmico e de obra de arte. Mas esta concepção começou a mudar com o início da Segunda Guerra Mundial.

Enquanto o historiador pesquisava a história a serviço dos dirigentes, o filme carregava cada vez mais importância para uma difusão ideológica e o potencial de discurso do cinema se tornou cada vez mais presente para a estrutura governamental. Os avanços tecnológicos do cinema, como o cinema falado desenvolvido entre os anos 1920 e 1930 e o cinema a cores, elaborado entre o início do século XX até sua consolidação na década de 1960, foram fundamentais para auxiliar o filme a se tornar uma das formas pelas quais a própria história é lembrada por uma sociedade. Outro fator que contribuiu para a função de memória cinematográfica foi a difusão de uma teoria estética fílmica - através da manipulação de algumas convenções cinematográficas criadas durante a segunda metade do cinema de transição, entre 1907 e 1915.

Ferro (1992) estabelece que a relação do cinema com o mundo passou de apenas entretenimento ou reprodução sistemática para um meio de recontar e recordar a história de um povo. Atuando como uma memória fílmica, é uma das principais formas de como uma sociedade se relaciona com o seu passado e está ligada à produção cinematográfica com a qual se identifica e como estabelece essa identificação com o arquivo fílmico. Entretanto, justamente pelo caráter interpretativo, o filme também é um mecanismo ambíguo e interfere diretamente na visão de uma sociedade e em sua relação com o Estado. Ao mesmo tempo que o cinema é um meio de propaganda positivo para a ideologia predominante, também possui a característica de construir e rerepresentar a história, capaz de desestruturar uma construção social de inúmeras gerações que estiveram no poder. Dessa forma, ideias difundidas em vários filmes, de variadas formas diferentes permitidas pela técnica cinematográfica, podem interferir diretamente na

visão de uma sociedade e sua relação com seus governantes. Esta capacidade pode ser atribuída à função social do filme.

As produções cinematográficas não são representações exatas do real, porém contém elementos importantes em sua linguagem, que possibilita ao espectador se conectar com o filme. Xavier (2008) defende que o cinema é uma construção narrativa discursiva, carregada de símbolos e permeados por uma estrutura que manifesta princípios influenciados por aspectos ideológicos dentro de uma sociedade na cadeia produtiva do filme. Entretanto, a interpretação das ideias apresentadas no filme depende do ponto de vista ideológico da plateia.

Os filmes estabelecem uma relação de representação com seu público. Para Eisenstein<sup>6</sup> (1949 *apud* XAVIER, 2008, p. 131, grifo do autor) “a imagem é uma ‘unidade complexa’ constituída por uma unidade de planos de modo a ultrapassar o nível denotativo e propor uma significação”. Nesse sentido, a imagem não tem apenas o objetivo de mostrar algo, mas de aludir a algo ou alguém, de forma a propor uma ideia ou interpretação. Desta forma, a interpretação do filme é feita se, em nossa construção histórica, acreditamos que os conceitos apresentados na narrativa são relacionáveis e aceitos pelos espectadores.

A decupagem clássica retira do filme sua ambiguidade, que para Xavier (2008), é uma característica fundamental da realidade. A montagem mais simples ainda pode retirar do cinema suas várias possibilidades interpretativas e dar um sentido direcionado à representação em tela. Essa limitação de possíveis interpretações é positiva para o cinema de propaganda exprimir conceitos ideológicos que são necessários para manter a hegemonia, e conseqüentemente o *status quo* de uma determinada classe social em detrimento de outra. Esse mesmo recurso de justaposição (montagem), funciona para subtrair da narrativa o que não é essencial à história e, ao mesmo tempo, ordenar as imagens de uma forma que não é natural, o que pode colocar em dúvida a semelhança entre a realidade e a produção fílmica.

É uma tarefa irreal tentar dissuadir o cinema da ideologia, pois tudo que o filme oferece em termos de técnica e estética é o uso combinado desses recursos feito a partir de pontos de vista, tanto dos atores, diretores e operadores de câmera no momento em que o conteúdo fílmico está sendo produzido, como também na pós-produção, momento no qual esse conteúdo toma a forma do produto final, na montagem, seleção e racionalização das sequências escolhidas para compor o filme. Neste momento a ideologia é fator determinante, pois a escolha de determinadas sequências em detrimento de outras gera um ocultamento parcial da

---

<sup>6</sup> EISENSTEIN, S. M. *Reflexões de um cineasta*, Rio de Janeiro, Zarhar. *Film form*, Harcourt, New York, Brace & World, Inc., 1949.

verdade. Entretanto, mesmo que o cinema pretendesse mostrar todos os aspectos de uma realidade, suas limitações técnicas ainda não permitiriam fazê-lo. “Os limites da tela (cinematográfica) não são, como o vocabulário técnico às vezes o sugere, o *quadro* da imagem, mas um ‘recorte’ (*cache* em francês) que não pode senão mostrar uma parte da realidade” (XAVIER, 2008, p.20).

Entendemos os significados de um produto cinematográfico com base em nossa carga de conhecimento fornecida por outros filmes, pois seu significado é acumulativo. Turner (1997) aponta que, em cada cultura, existe uma definição básica de parâmetros para o que ele chama de teoria da realidade. Esta teoria dispõe de princípios que definem oposições de valores como o certo e errado. Esses princípios precisam ser assimilados como naturais, que não são determinações dos interesses particulares humanos, mas aspectos da própria natureza. Desta forma, o termo ideologia é definido como “um sistema de crenças e práticas que é produzido por essa teoria da realidade. Nesse sentido, ideologia tem a função de ‘obscurecer o processo da história’ e apresentá-lo como um processo natural. ” (TURNER, 1997, p. 131). Esse processo é definido por uma sistematização de conceitos presentes em uma situação relativa. Sendo assim, a única forma de acessar a realidade é por meio da representação das ideias comuns à impressão do indivíduo do que é real, e a interpretação é feita por meio de preconceções ideológicas e como se ordenam.

### 3.2 CONSTRUÇÃO DE DISCURSO NO FILME – A LINGUAGEM E O CINEMA

A teoria da realidade é influenciada por aspectos culturais. Para compreender a importância do cinema, precisamos considerar o poder comunicacional do filme. O cinema como meio de comunicação funciona dentro de um mecanismo que estabelece convenções de códigos para possibilitar a interação social entre as pessoas. Saussure<sup>7</sup> (1916 *apud* TURNER, 1997, p. 52) atribui a esse mecanismo o nome de linguagem. Entretanto, a linguagem possui padrões que variam de uma sociedade para a outra, pois seus significados são pautados por um complexo ainda maior, responsável por essa diferença; a própria cultura.

Para Turner (1997), o filme funciona em sua melhor forma como meio de comunicação para o seu público alvo. Isso pois, a construção de significados e atribuição de valores para a expressão de signos que permitem a comunicação entre indivíduos de uma sociedade é variável de uma cultura para outra. Sendo assim, um filme pode ter seu apelo mal compreendido por

---

<sup>7</sup> SAUSSURE, Ferdinand de. *Cours de Linguistique Générale*. Paris:Payot, 1916

outros públicos que não estão inseridos ou tem conhecimento sobre os aspectos que o filme trata em sua concepção. A linguagem é um sistema que trabalha em camadas, sendo capaz de criar novos aspectos e significados a partir de convenções de linguagem já presentes na sociedade, com uma interferência inerente da cultura.

A linguagem tem duas formas de criar significação. A primeira é denotativa e seu significado é relacionado ao uso para descrever algo de forma literal. A segunda é conotativa e depende de uma interação abstrata do ser humano com a sua consciência e experiências anteriores para gerar uma interpretação.

Para entender a interdependência entre cinema e imagem, é importante salientar que a representação em tela carrega uma bagagem provida da cultura. Por esse motivo, o filme não consegue controlar todos os aspectos interpretativos de um filme, já que o conhecimento do espectador sempre dependerá de suas vivências e crenças internas. Nesse sentido, o cinema tem um caráter reflexivo e fornece ao público uma variedade de construções sociais como meio de comparação da realidade em tela e sua associação com a realidade do público. As abstrações geradas pelo público são diferentes e indissociáveis da subjetividade da interpretação. Por oferecer uma atmosfera com concepções que respeitam essa teoria da realidade, o discurso cinematográfico é fundamental nas acepções do público em relação à imagem em tela e apresenta unidades de significado que podem refletir sobre o passado, representar aspectos do presente ou especular o futuro da sociedade.

Turner (1997) compreende a imagem no cinema como uma construção associativa feita através de significados sociais conotativos. Para analisar os mecanismos que permitem ao cinema expressar uma narrativa e possibilita ao homem a reflexão de seu papel na esfera social, precisamos entender a forma como a imagem atua na prática significadora. A relação entre o significado denotativo e o conotativo na imagem cinematográfica pode ser entendida por meio da Semiologia<sup>8</sup> - ciência dos signos - elemento principal na construção da comunicação. Conceitualmente, o signo se expressa na relação significante - a aparência concreta (material) do signo - e o significado - a interpretação extraída mentalmente.

---

<sup>8</sup> Ferdinand de Saussure elaborou teorias que permitiram o desenvolvimento da linguística de forma independente, ao mesmo tempo que parte de uma ciência dos signos, que ele nomeou Semiologia, mas também é chamada de Semiótica pela vertente americana da teoria geral dos signos. Entre 1907 e 1910, Saussure ministrou três cursos sobre linguística na Universidade de Genebra. Em 1916, três anos após sua morte, dois de seus alunos, Charles Bally e Albert Sechehaye, com a colaboração de Albert Riedlinger, compilaram as anotações de alunos que compareceram a estes cursos e editaram o póstumo Curso de linguística Geral, livro seminal da ciência linguística. Disponível em <http://www.lettras.ufscar.br/linguasagem/saussure/bornemann.pdf>

O signo possui uma carga conotativa que, por sua vez, acumula valores sociais. Sendo assim, a Semiologia fornece um meio de entender a interação conotativa da imagem com o público e como as abstrações podem divergir por variáveis motivos.

A narrativa cinematográfica possui um sistema de códigos para gerar significados sociais. Entretanto, “O cinema não tem um equivalente à sintaxe” (TURNER, 1997, p. 56), o filme não possui mecanismos de ordenamentos impositivos para criar significados específicos e a forma como cada cena no decorrer da narrativa cria sentido, depende tanto de quem produz o filme, quanto do público. O cinema se utiliza de dispositivos e técnicas para produzir significado, como, por exemplo, a câmera, a iluminação, o som, a *mise-en-scène* e a edição.

Turner (1997) explica que a dinâmica da câmera é imperativa para o filme. A posição do equipamento, a angulação da imagem, o movimento da câmera ascendente, descendente, panorâmico, de aproximação, afastamento, lateral ou a profundidade de campo, por exemplo) são essenciais para dar ao público os mais variados pontos de vistas e causar sensações que, tanto quanto a narrativa, expressam uma ação, seja ela lenta ou ágil, ampla ou mínima.

A iluminação tem duas funções principais. A primeira é transmitir uma ideia de verossímil representação em tela, dentro das necessidades da história e de conceitos plausíveis que aproximam o filme do real. A segunda é criar uma atmosfera que reforce ou mesmo estabeleça o sentimento em tela.

Similar às funções da iluminação, o som também tem a finalidade de simulação dos conceitos em tela o mais próximo possível do que, tanto o autor quanto o público, podem considerar coerente dentro da trama. Além disso, a trilha sonora tem um apelo emocional que pode complementar de forma a transmitir ou mesmo amplificar a emoção expressa na tela, apelando tanto para a experiência cultural do espectador como para um nível inconsciente de realizar associações significadoras.

A reunião de todos os elementos que compõem uma cena e como todas as cenas se comportam (se complementando ou não) na da película podem ser expressas pelo conceito da *mise-en-scène*. “No cinema, a construção de um universo social é autenticada pelos detalhes da *mise-en-scène*”. (TURNER, 1997, p. 66). A qualificação da arte cinematográfica nos princípios da *mise-en-scène* se dividem principalmente nos elementos locação, figurino e maquiagem, iluminação e atuação.

Turner (1997) ilustra que a montagem é essencial para conectar os planos de uma forma a criar sentido em uma cena e despertar o sentimento desejado no espectador para facilitar a compreensão da narrativa. A velocidade da ação, os cortes do filme e o encadeamento de



ações são os principais recursos da montagem para incitar emoções no público. Entretanto, mesmo com uma habilidade de construção de sentido na pós-produção, o filme com uma sequência de cenas na qual a montagem é mais realista e menos perceptível se tornou um padrão presente na maioria dos produtos cinematográficos. Assim, a conexão das tomadas na película está a serviço de valores relativizados pelos conceitos socialmente idealizados por uma sociedade.

Conclui-se que os componentes do filme se traduzem em significado para a audiência e são permeados por símbolos influenciados por aspectos sociais que carregam relevância interpretativa. Esses símbolos são essenciais para o cinema criar uma atmosfera que, mais do que entretenimento, atua como um meio de comunicação com grande influência na manutenção ou distorção dos próprios valores primordiais para estabelecer uma relação com o público. Dessa forma, podemos caracterizar o cinema como meio importante de disseminação cultural e questionamento ideológico, através do discurso cinematográfico.



## 4 ANIMAÇÃO, TÉCNICA E ESTÉTICA

A animação não é um gênero, mas a arte do movimento. Para Lucena (2011) é uma arte multimídia que se transformou ao longo dos séculos de acordo com a tecnologia empregada e o desenvolvimento de novas formas de utilizar essa tecnologia para expressar a arte. Através da manipulação no desenho das linhas, superfícies, volumes, luz e cores, elementos básicos da linguagem da animação, principalmente da técnica de animação em acetato. A história da arte da animação é um exemplo da relação interdependente entre técnica (os dispositivos) e estética (a manipulação deles) na produção artística.

### 4.1 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Lucena (2011) descreve que, na Pré-História, o homem já manifestava uma espécie de história contada com gravuras, uma das técnicas precursoras das histórias em quadrinhos, e com isso criando uma possibilidade de desenvolver ação na narrativa de forma linear, em quadros. Esse conceito é importante para a criação de aparatos técnicos que possibilitaram a animação.

No final do século XVII, após o Renascimento, algumas teorias, como a lanterna mágica, de Athanasius Kircher, foram importantes para que fosse possível a criação de dispositivos realmente capazes de simular o movimento através de uma sequência de imagens. No século XVIII, com a lanterna mágica como objeto de estudo, o cientista holandês Pieter Van Musschenbroek foi responsável pela criação de um aparelho que, parecido com a teoria de Kircher, exibia imagens em sequência gerando uma sensação de movimento, e é reconhecida como a primeira exibição animada que se tem registro na história mundial.

Lucena (2011) explicita que, no século XIX, o desenvolvimento do princípio da persistência retiniana - que designa que a imagem em sequência perdura na retina por uma fração de segundos ao mesmo tempo em que a próxima imagem é percebida pelo olho humano, quando a velocidade da sequência é estável e a luz é adequada a imagem - possibilitou o desenvolvimento de outros aparatos que tinham a função de colocar a teoria em prática. Um deles foi o *Kineograph* (*Flipbook* - livro mágico) que consistia em dispor imagens em sequência na forma de um livro e quando as páginas são folheadas rapidamente, cria-se a sensação de movimento.

Em 1850, o militar austríaco Franz von Uchatius combinou a lanterna mágica a alguns discos giratórios e inventou o primeiro projetor cinematográfico. Até o início do século

XX, o desenvolvimento dos dispositivos tinha funções de aparato científico, como o uso para o estudo do movimento humano e animal, e de espetáculo, sem elevar a animação ao seu potencial artístico. Assim como o cinema de atrações, a animação era um artifício para causar estranhamento e curiosidade na plateia, entretanto, da mesma forma que a técnica de mostrar ao público o aparato tecnológico logo esgotava seu valor de entretenimento, com os aparelhos de animação não foi diferente. Mas a atmosfera do desconhecido criada pelos exibidores para despertar o interesse do espectador foi vital para o início das experiências da animação como expressão de arte.

Entre 1908 e 1917, a animação começou a trajetória de subordinar-se a uma estética artística. Lucena (2011) destaca o artista francês Emile Cohl como uma importante influência para essa transformação. Com uma formação intelectual variada de outros campos da arte, Cohl tinha uma estética antirracional, antiburguesa e antiacadêmica que produzia desenhos estranhos. Quando começou a trabalhar com animação, trouxe seu estilo para o produto animado e lançou no ano de 1908 o primeiro desenho animado, fotografado frame a frame, e contribuiu para o início da criação dos primeiros princípios que permitiriam um maior controle do artista na ação em tela. A estética empregada por Cohl foi importante para elevar a animação a um *status* de obra de arte, ao ordenar imagens de acordo com a própria fluidez da imagem, se aproveitando das linhas do desenho para transfigura-las na tela, alcançando seu máximo de forma inesperada e garantindo a atenção da plateia.

Outro artista importante para o campo da animação foi o ilustrador americano Winsor McCay. Baseado em alguns princípios de Cohl, manifestou uma habilidade de manipulação do desenho animado que aumentou exponencialmente as possibilidades expressivas da animação. Enquanto Cohl focava suas produções na fluidez das linhas para facilitar o processo produtivo em larga escala, McCay procurava transmitir seu complexo *design* estabelecido nos quadrinhos para a tela, sem contanto, perder seu valor estético. Caracterizado por um desenho rico e um traço moderado e equilibrado, McCay fez uma releitura dos princípios estéticos dos quadrinhos como a deformação dos personagens, exagerando os conceitos de condensar e alongar a estrutura física dos personagens para causar um efeito de excentricidade e gerar a curiosidade do público.

Lucena (2011) exemplifica que, as animações de McCay exploravam as possibilidades abstratas do inconsciente humano como sonhos e fantasias, algo inédito em 1911. O desenho de aparência viva, com perspectiva e tridimensionalidade explorava aspectos como o peso, volume e personalidade, espelhando-se na realidade. Mas o senso de movimento natural na película animada era abstrato, em alusão ao mundo dos sonhos. Dessa forma, a

animação desassociou sua imagem do *trickfilm* para uma nova arte com suas próprias convenções estéticas, ainda que primitivas, inimaginavelmente desenvolvidas para os aparatos técnicos existentes nesse período.

McCay trabalhava o perfil psicológico dos personagens com apelo para um *design* que unisse aspectos humanos ao exagero da figura, tanto nas ações como no próprio desenho, para favorecer a interpretação da narrativa pelo público. Ao estabelecer fundamentos que auxiliavam na criação da personalidade e conceitos estilísticos que reforçavam esses aspectos para a clareza da narrativa a um nível simbólico, a animação começa o processo de sair de uma arte autônoma e manufaturada para o início de uma criação com padrões de produção industrial.

Na década de 1910, o processo de criação de animações carecia ainda de uma evolução das técnicas e profissionais, além da necessidade de estabelecer um padrão de produção em larga escala, que fosse capaz de atrair o público e sustentar o mercado. Assim começaram a surgir os estúdios de animação, que, em geral, eram dirigidos através de uma estrutura de controle baseada em teorias administrativas. Mas a emergência da animação como indústria se inicia nos EUA pouco antes da Primeira Guerra Mundial. As produtoras americanas, assim como aconteceu com o cinema *live action*, tinham crescido no mercado nesse período com a crise política na Europa, onde estavam seus maiores concorrentes e desta forma, expandiu seu mercado para outros continentes.

Lucena (2011) esclarece que a utilização de práticas industriais para a gerência dos estúdios animadores, o que por um lado suprimiu a individualidade criativa do artista, também foi benéfico para a padronização de um estilo no filme animado e essa uniformidade foi fundamental para que a animação alcançasse um resultado coerente com o *design* desejado e com a narrativa da qual fazia parte. A definição deste padrão adotado no filme era estabelecido por uma hierarquia produtiva, com o trabalho dividido de forma parecida com uma linha de montagem. Estes dois fatores foram imprescindíveis para o surgimento de convenções visuais de estilos que contribuíssem com a identificação do público com a animação.

Entre 1910 e 1940, a animação se desenvolve exponencialmente devido a uma série de técnicas e padronizações. O ilustrador e dono de estúdio John Randolph Bray diminuiu consideravelmente o trabalho e tempo gasto no desenho dos cenários ao imprimi-los nas folhas onde a ação com os personagens seria desenhada e aliou a implantação de práticas tayloristas<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> As Adaptações das teorias de Frederick W. Taylor realizadas por John R. Bray eram focadas em quatro tópicos: recriar a forma de produzir animação, com um modelo de regras; divisão do trabalho na criação do desenho; patentear os processos de produção e enfoque logístico e na divulgação dos filmes. Em (Lucena, 2011 p.63)

baseadas em pontos chaves para garantir um produto uniforme. O canadense Raoul Barré rivalizava com Bray e junto com outros artistas tornou o seu estúdio numa verdadeira escola para animadores. Barré criou um sistema de corte do cenário ou dos personagens para diminuir o tempo e trabalho necessários na produção. Outra contribuição técnica foi de Bill Nolan, que desenhava os cenários em longas tiras de folhas que possibilitavam mover o personagem pelo cenário, ou criar cenas panorâmicas.

Lucena (2011) apresenta a adoção de práticas organizacionais como um fator que diminuiu os gastos produtivos, de tempo e trabalho, permitindo um fluxo maior de animações no mercado. No mesmo ano da eclosão da Primeira Guerra Mundial, em 1914, Earl Hurd patenteou o desenho sobre folha de celuloide transparente, e teve grande impacto na forma de produção animada e consolidou o início da industrialização da animação. Com a folha de celuloide transparente, foi possível ampliar ainda mais a divisão de trabalho no processo de produção do desenho animado visto que, dessa forma, cenário e personagens possuíam independência entre si e permitiam uma produção com maior liberdade e autonomia artística e do movimento, além de aumentar a gama de possibilidades plásticas na estética da animação.

Outra contribuição importante para o sistema técnico da animação foi a rotoscopia criada pelos irmãos Max e Dave Fleischer no ano seguinte, em 1915. A técnica consistia em projetar *frame a frame* uma sequência de imagens em *live action* para, com o auxílio da folha de celuloide transparente sobre uma chapa de vidro, fazer uma cópia dos contornos das imagens. Dessa forma era possível tornar os movimentos presentes na ação em tela mais naturais, baseados na realidade, sem contanto perder o aspecto expressivo que torna a animação uma arte.

Entre primeira e a segunda década do século XX, com o desenvolvimento e difusão dessas técnicas e aparatos, o mercado de animação evoluiu e levou ao crescente surgimento de novos estúdios de animação, aumentando a concorrência e propiciando ao público uma sucessiva sequência de filmes de animação, tanto no campo de entretenimento, como também no campo de animações de instrução e educação. Nos anos 1920, apareceram as séries de personagens que, além de criar um público contínuo, também tornava mais econômica a produção dos episódios, ao aproveitar cenários, poses e movimentos ao longo da produção das séries. A padronização e uniformidade alcançada através das técnicas de animação desenvolvidas, entre os anos 1920 e 1930, foram essenciais para que a animação como arte e entretenimento garantisse a identificação com o espectador e o sustento do mercado. Nesse período, a empresa americana Technicolor Ltd inseriu um sistema de cor que se destacou no meio cinematográfico, tanto na animação, como no cinema *live action*.

Lucena (2011) explicita que enquanto nos EUA as produções se concentravam nos grandes estúdios, a Europa era um polo de produção independente, onde artistas exploraram novas técnicas para a expressão da animação como arte. Uma das vertentes da animação, a animação tridimensional surgiu simultaneamente ao desenho animado e a exploração dessa técnica veio a contribuir muito para os modelos de criação, como a animação de bonecos e a animação sobre tela de pinos. O produto dessas técnicas não tinha um fim comercial, mas serviram como experimentos que contribuíram para evolução técnica, tanto na animação como no cinema *live action*.

Na Alemanha, fábrica de artistas com uma visão alternativa de trabalhar o abstracionismo no cinema de animação, vieram algumas contribuições como a de Oskar Fischinger, que criou variados dispositivos, dentre eles um inovador sistema para a inserção de áudio no filme. Outra técnica interessante foi a animação de silhuetas, que foi inspirada nas sombras chinesas e consistia em iluminar os personagens que tinham silhuetas recortadas em cartolinas escuras sobre um suporte de vidro, com uma luz incidindo por trás das figuras articuladas, para efeitos visuais criativos. Uma adaptação desta técnica, a animação de recortes, utilizava os princípios da animação de silhuetas, entretanto também iluminava as figuras de frente e permitia a utilização de cartolinas coloridas no processo, permitindo um efeito mais vivaz das cores.

Até os anos 1940, nos EUA, a animação era sempre relacionada ao desenho animado. Porém, artistas como Mary Ellen Bute, que utilizou técnicas pouco exploradas na criação de seus experimentos cinematográficos; ou o húngaro George Pal, que introduziu a animação com bonecos e apresentou uma noção de cinema como meio de diversão, difundiram novos meios técnicos de produção animada. A concepção da animação como um meio de utilizar a técnica para expressar arte, através da exploração do movimento no desenho, é necessária para compreender os elementos que garantem o sucesso de um produto animado. O pintor britânico Norman McLaren era um exemplo de artista que explorava os aparatos científicos como forma de expandir os conceitos e técnicas de animação a serviço da arte. Trabalhando no instituto canadense National Film Board, McLaren pode experimentar das tecnologias de animação de uma forma mais livre e contribuiu com a criação de técnicas de animação como a estereoscópica, que explora a tridimensionalidade na tela, precursora dos filmes 3D; a pintura no tempo, que fotografava os frames das mudanças que criavam a ilusão de movimento na junção das imagens e a animação sintética do som, desenvolvida para criar um efeito sonoro sincronizado com o fluxo do desenho “consistia em desenhar música e efeitos

sonoros com estilete, caneta e tinta diretamente na banda óptica do filme”. (LUCENA, 2011, p.94).

Lucena (2011) destaca que, apesar do interesse científico e artístico serem importantes para o desenvolvimento animação, o mercado teve um papel fundamental na ascensão técnica e estética da arte animada. Entretanto, sem uma visão de que a técnica deveria estar a serviço da arte, não seria possível a evolução e consolidação desta manifestação visual. Essa noção tornou Walt Disney um dos mais notáveis animadores do século XX e influenciou na criação de princípios que revolucionaram a perspectiva do mundo sobre a animação. O potencial empreendedor de Disney, aliado ao seu senso estético a procura de uma “ilusão da vida” foram essenciais para a elaboração dos princípios fundamentais da animação.

Disney não os formulou sozinho, mas soube utilizar alguns conceitos pré-existentes e manejar a evolução destes, adaptando e expandindo as formulações, de forma a entender os problemas inerentes à criação da animação e junto com os colaboradores do seu estúdio, criar regras estilísticas de produção que levou a animação a sua era de ouro e revolucionou a animação tradicional. A ideia de Disney de que a imagem em movimento era entretenimento foi fundamental para o amadurecimento da animação como arte.

O talento de Disney não estava no seu desenho, mas sim no seu senso estético e capacidade de perceber e manipular a narrativa com domínio em explorar o tempo. Essas características tornaram-no um diretor que, tanto estimulava a criação dos seus colaboradores como também fez sobressair sua visão de que era necessário a mudança dos padrões de produção estabelecidos no mercado até aquele momento. A percepção de que era necessário uma estrutura narrativa convincente que acompanhasse os personagens - um conjunto de ações que pudesse estabelecer drama, comédia, romance, ação e aventura de uma forma mais natural - e a noção de que era preciso atribuir a caracterização aspectos que transmitisse vida, como suporte para que o público se identificasse com a ação em tela, foi decisiva para aumentar a qualidade das produções e estabelecer no mercado como princípios essenciais para definir o sucesso com o espectador.

Para isso, Lucena (2011) afirma que Disney mantinha uma atmosfera de incentivo às ideias dentro de seu estúdio. Colocou os artistas em uma grande sala para que pudessem discutir e resolver questões pertinentes à produção da animação, procurando soluções técnicas para os desafios novos que essa visão de ilusão da vida carregava. A visão de Disney da relação entre a arte e a ciência tornou possível avanços na tecnologia de animação. Contratou especialistas para criar soluções mecânicas para resolver problemas expressivos, elevou o padrão ao contratar mais artistas, instituiu uma verdadeira escola de preparação para que os



animadores conseguissem render seu máximo. O objetivo de “ilusão da vida” era abordado como uma necessidade de controlar todos os aspectos do movimento da vida real, sem que seja uma cópia da dinâmica natural, mas que a partir de conceitos bem definidos, fosse possível adaptá-los a estética do exagero presente na animação.

Ao mesmo tempo, a visão de negócio de Disney era aguçada e foi um dos precursores ao inserir som e cor nos filmes de seu estúdio na década de 1930. Os problemas de sincronização do som e de inserção da cor no *design* de produção para reforçar aspectos estilísticos e psicológicos foram logo superados. Com isso, iniciava-se uma nova fase da animação tradicional.

A criação de dispositivos e novas técnicas, contudo, exerciam sua função como ferramentas que possibilitavam aos artistas colocar na tela a visão artística de Disney. A apresentação de um movimento convincente que auxiliasse na expressão da personalidade dos desenhos no filme foi possibilitada pela criação dos 12 princípios da animação dos Estúdios Disney, e grande influência na produção animada até os dias atuais.

Lopes Filho (2005) descreve que com o princípio de comprimir e esticar, o objeto representado se deforma enquanto se movimenta para dar uma sensação de naturalidade na ação, mantendo o volume e mudando a forma. Já a antecipação é sequência de ações que levam o personagem de uma ação a outra de modo a preparar o espectador para os acontecimentos seguintes e tornar mais compreensível as ações do personagem para o público. Na encenação, a animação mostra a ação ao público, de forma a explorar ângulos e elementos que deixem claro para o espectador os acontecimentos em cena para tornar a narrativa mais completa e compreensível.

Os métodos da animação de uma cena se dividem em animação direta e posição-chave. A animação direta garante mais espontaneidade e naturalidade na ação dos personagens, com um desenho quadro a quadro sem um plano de início e fim da ação, para criar um movimento mais fluido. Na posição-chave é possível obter um maior controle do deslocamento no desenho animado. O animador tem o esboço do primeiro e do último frame do movimento para ter uma clareza na concepção de tempo e pontos-chaves, assim, com o auxílio de um assistente, é possível preencher o restante da ação e conseguir um efeito mais preciso no movimento. Mas para transpor para animação a sensação de locomoção natural existe o princípio da continuidade e sobreposição da ação. No filme, os movimentos são produzidos de forma gradual do início ao fim, ou seja, o deslocamento em tela não para completamente ao mesmo tempo. Os movimentos iniciam e terminam em tempos diferentes e de forma progressiva.

Fundamental para a animação obter efeitos visualmente naturais e com respeito a realidade física estipulada pela narrativa, Lopes Filho (2005) explica que o princípio da aceleração e desaceleração consiste no uso de chaves de intervalo/ ação, com as quais o animador planeja o primeiro e o último quadro da ação e indica nas chaves o tempo para que a ação acelere e desacelere gradativamente. A percepção de como os movimentos se apresentam na natureza originou o preceito do movimento em arcos. A representação do deslocamento na animação ocorre em arcos, pois a dinâmica do movimento em tela apresenta-se mais realista e familiar para o público.

Também baseado na observação de que na natureza as ações primárias e secundárias acontecem concomitantemente, o princípio das ações secundárias auxilia na construção da realidade e reforçam a sensação de causalidade em tela, tornando o ambiente fidedigno à estética proposta pela narrativa e intensificam o contexto. Desta forma ações secundárias são pensadas para fortalecer a ação principal em tela.

Para que as ações sejam coordenadas e se complementem de sentido que a animação pretende gerar no público, a manipulação do tempo na narrativa fílmica é fundamental para a construção da personalidade e da ação no filme. O princípio da temporização - ou *timing*- é a forma como o tempo é utilizado no movimento de cada cena dentro do enredo. Com o controle do tempo de uma ação é possível criar efeito emocional ou estético que pode ser reforçado pela velocidade do movimento em tela.

Lopes Filho (2005) expressa que além do controle do tempo, o princípio do exagero expressa que, a ação de um personagem é melhor interpretada quando ela é intensificada, na forma de uma caricatura do real. Desta forma é possível trabalhar a personalidade, identidade e comportamento do personagem através do movimento. A deturpação da realidade para gerar efeitos de representação torna a animação diferente do cinema *live action*, que segue algumas regras estipuladas pela física na concepção do filme. Com a hipérbole do movimento, o animador consegue expressar de maneira adequada as intenções do personagem e garantir uma boa comunicação da ação.

O exagero presente nas ações dos personagens e deslocamentos de objetos também é influenciado pelo princípio do desenho volumétrico. As formas do desenho devem ser manipuladas respeitando volume, peso e equilíbrio, garantindo dimensão e perspectiva no desenho e através da manipulação da figura sem que volume, peso e equilíbrio sejam alterados, sendo subordinados às regras de perspectiva.

O último princípio de animação dos estúdios Disney é o apelo, que consiste em criar um *design* dinâmico com visual atraente para o público, que sirva tanto para a narrativa, do ponto de vista expressivo, quanto para a identificação do espectador com o personagem.

Com o desenvolvimento de princípios técnicos e estéticos, a animação conseguiu estabelecer convenções de uma arte própria. Aliada a outros fatores técnicos comuns também aos filmes *live action*, como a trilha sonora, o roteiro e a dublagem, permitiam ao animador uma exploração da animação como verdadeira obra de expressão artística.

Lucena (2011) explica que o desenvolvimento vertiginoso das técnicas de animação logo possibilitou um impacto mercadológico na indústria e outros estúdios começaram a surgir como concorrência para a fábrica de sonhos. Entre os anos 1940 e 1950, estúdios como Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) e Warner Brothers (WB) cresceram como fortes competidores de mercado. Mas as animações com perspectiva e dimensionalidade de Disney foram contrapostas ao estilo da United Productions of America (UPA) que era bidimensional e influenciado pela estética da arte moderna com ênfase em aspectos geométricos da imagem, que apesar de ser uma nova forma plástica de abordagem dentro dos desenhos animados, limitavam as possibilidades do desenvolvimento narrativo. Aliado à ascensão da televisão, como grande meio de comunicação e entretenimento, a animação passa por uma transformação no modo de produção para preencher a nova lacuna que a necessidade de conteúdo rápido e eficaz para a TV necessitava. Nesse período, os desenhos animados começaram a ser produzidos para o público infantil, como forma de garantir audiência, já que eram uma forma utilizada pelos pais para entreter as crianças. Para suprir essa nova necessidades de mercado, o estilo UPA garantiu uma aceleração da produção e diminuição de gastos, através da animação limitada. Nessa técnica, os frames não são redesenhados inteiramente, mas apenas a parte que for necessária, reaproveitando os pontos desenhados em comum.

Com a necessidade de uma produção rápida e barata, voltada para o público infantil nos EUA, os desenhos animados passaram por uma fase de produções que não desfrutaram de um *status* artístico, mas sim de mero entretenimento para crianças. Entretanto, entre os anos 1950 e 1970, as animações independentes foram o centro de experimentos estéticos que mantiveram a animação crescendo em direção a uma arte própria com a prática de outras formas de animação. Uma destas técnicas, o *stop motion*<sup>10</sup>, com uma grande tradição no leste europeu,

---

<sup>10</sup> Técnica que consiste em fotografar figuras (bonecos, pessoas, objetos) *frame a frame* e modificar suas posições nas fotografias para gerar o movimento desejado no filme animado.

também foi utilizada no cinema *live action* como de efeitos visuais para filmes que a narrativa necessitava de recursos visuais não ofertados pelo cinema de ação ao vivo.

Sébastien<sup>11</sup> (2010 *apud* PEGORARO, 2012, p. 152) afirma que com a Primeira Guerra Mundial iniciaram-se as experimentações do cinema de animação como instrumento de propaganda política. Entretanto foi durante a Segunda Guerra Mundial, entre as décadas de 1930 e 1940 - coincidentemente parte da era de ouro da animação - que o filme de animação tem seu potencial expressivo explorado com maior intensidade pela indústria como meio de maior impacto na difusão ideológica através de produções educativas tanto nas escolas como nas instituições militares.

No pós-guerra e com a Guerra Fria, as animações americanas, assim como os filmes de ação ao vivo, passaram a produzir uma poderosa mensagem anticomunismo. O advento da TV levou ao cinema *live action* e a animação a se reinventarem. Enquanto no cinema de ação ao vivo surgiam novos modelos expressivos levando a movimentos como Neorealismo italiano, Nouvelle Vague e Nova Hollywood, até a estabilização dos *blockbusters* e segmentação do cinema no final da década de 1970, a animação *mainstream* sofria com a massificação e a produção em um ritmo industrial e como resultado a qualidade artística passa por uma crise e o conteúdo se torna infantilizado, para suprir as demandas de mercado de espectadores mirins, destacando-se nesse processo o método dos estúdios Hanna-Barbera.

Por outro lado, no cenário *underground* a partir dos anos 1960, os experimentos influenciados pela atmosfera contracultural criaram produtos com valor estético e qualidade artística. As mudanças sociais e políticas inserem a animação em um processo de revitalização da linguagem e expansão das possibilidades de exploração visual e narrativo da expressão animada. Nesse momento, tanto no cinema de ação ao vivo, quanto no cinema de animação surge o filme de autor, com uma abordagem adulta e autêntica.

Na Europa, as produções do leste europeu trabalhavam suas mensagens através do uso de alusões e alegorias com forte apelo ideológico e pessoal. Na França, as animações do final da década de 1960 eram caracterizadas pela forte tendência de produção artesanal e, bem como as americanas, com uma forte influência do pacifismo e psicodelismo do movimento contracultural. Na América do Norte, os experimentos independentes no contexto *underground* produziram filmes com uma estética sombria, como uma contestação do *American Dream*<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> DENIS, Sébastien. "O cinema de animação." *Lisboa: edições texto & grafia* (2010).

<sup>12</sup> Em tradução literal Sonho Americano é um conjunto de ideias e costumes que defendem a liberdade inclui a oportunidade de alcançar o sucesso pode acontecer de seu próprio trabalho e esforço, dentro de uma sociedade que permite maior mobilidade social na sociedade.

Essas animações foram uma grande influência para animações *mainstream* com conteúdo voltado para o público adulto, dos anos 1990 até os dias atuais.

O cinema de animação *underground* também foi importante para os experimentos com a expressão artística por meio da computação gráfica, entretanto não é pretensão deste estudo discutir os efeitos da animação por computador, visto que o filme analisado no capítulo 5 deste trabalho foi produzido com bases nas técnicas tradicionais. Porém, salienta-se por fim a importância de criação de uma linguagem própria as produções animadas. Turner (1997) defende que não seria possível ao homem pensar e estabelecer significados sem uma linguagem. Dessa forma, sem esse recurso, a animação, por natureza uma arte que depende de interpretação dos conceitos e símbolos presentes em tela para a compreensão da obra, seria meramente uma execução das técnicas sem significado artístico.

#### 4.2 O ANIME COMO REPRESENTAÇÃO DOS SONHOS INCONSCIENTES NA CULTURA ORIENTAL

Diferente das concepções infantilizadas difundidas por uma série de fatores mercadológicos, entre os anos 1930 e 1960, na animação inserida no mercado americano, uma das maiores indústrias de animação do mundo, no oriente e leste europeu a animação não é pejorativamente considerada infantil. Ao redor do globo, animações tem nichos de mercado específicos e características que respeitam esses segmentos de público. Porém, para o anime japonês, a animação sempre foi uma forma de dar vazão ao inconsciente do imaginário humano, sem levar a arte da animação a um *status* de produto exclusivamente infantil, vulgarmente difundido no ocidente.

No Japão, a tradição de animação está associada às sombras chinesas, e sua concepção de desenhos com traços fluidos para criar uma sensação de movimento. No início do século XX, o Japão já produzia suas animações com base nos contos e fábulas do país, sempre procurando criar desenhos animados com o menor custo possível. Mas Sato<sup>13</sup> (2007 *apud* FARIA, 2008, p. 151) afirma que com a guerra entre Japão e China, na década de 1930, as produções nipônicas se tornaram propagandas militares, se mantendo influenciadas pelo controle do exército até o fim da Segunda Guerra Mundial. Apesar dos mecanismos de censura, pelo investimento de capital nos meios de comunicação, foi um dos períodos de maior evolução técnica na animação Japonesa.

---

<sup>13</sup> SATO, C. "Cultura pop japonesa." *São Paulo: NSP-Hakkosha* (2007).

Com a rendição incondicional do Japão, em setembro de 1945, o país passa por uma transformação em toda a sua estrutura social, desmilitarizando o Estado e inserindo a cultura americana em todos os aspectos na sociedade, e censurando as produções com conteúdo nacionalista. Entretanto, ao invés de simples assimilação da cultura ocidental, os japoneses mesclaram parte de sua cultura tradicional com a cultura americana e reconstruíram uma nova cultura nipônica. A palavra *anime*, por exemplo, passa a ser usada como sinônimo de animação, nos anos 1950, e com o tempo, a expressão se tornou uma referência ao estilo de desenho animado japonês. Nesse período, a influência da animação americana de Disney e Fleischer, aliada à utilização de técnicas de produção advindas do cinema de ação ao vivo, o estilo de mangá e anime que conhecemos nos dias atuais foi definido.

Faria (2007) argumenta que os olhos grandes e as expressões de estilo comuns aos animes são dotados de uma referência estética vinda do mangá. Nos quadrinhos nipônicos, os personagens possuíam traços expressivos e exagerados para ser possível transmitir as emoções e ideias da narrativa mesmo para a maioria da população que com a criação dos mangás ainda não sabia ler o kanji - alfabeto com ideogramas de origem chinesa. O recurso estilístico utilizado para superar a dificuldade da expressão escrita, aliado às influências estrangeiras, culminaram na criação de um estilo próprio dos mangás japoneses. Esse estilo foi transportado para os animes.

Mas, além da expressividade, o sucesso dos animes e mangás está no seu apelo adulto. Como a rotina do povo oriental é extremamente rígida, os animes são um mercado com grande potencial de crescimento, justamente por possibilitar ao espectador escapar da realidade, através de um mundo animado que dá vazão ao imaginário. Os mangás e os animes estabelecem um diálogo com o público com uma considerável persuasão e identificação, através de personagens que representam o desejo pela fuga de uma sociedade extremamente controladora.

Sébastien<sup>14</sup> (2010 *apud* PEGORARO, 2012, p. 156) de um ponto de vista estético e narrativo, a animação no Japão não está relacionada exclusivamente ao público infantil;

pois na concepção japonesa (e oriental, de modo geral) o que no Ocidente parece regressivo (sonhar com monstros, fazer falar o seu imaginário, delirar o real) é natural devido ao animismo oriundo da tradição do xintoísmo, que faz coabitar espíritos, animais, humanos e objetos SÉBASTIEN (2010 *apud* PEGORARO, 2012, p. 156 grifo do autor)

Para Ramalho e Gino (2014) metáforas são recorrentes para a narrativa da animação pois, além de ser uma forma de escapar da censura governamental, pode ser usada

---

<sup>14</sup> DENIS, Sébastien. "O cinema de animação." *Lisboa: edições texto & grafia*(2010, p. 176).

como um recurso que leva a mente do espectador a abstrações mais introspectivas e uma reflexão profunda de questões abordadas em forma de uma representação não literal. Para isso, as mensagens precisam ter um discurso.





## 5 A NARRATIVA DE HOTARU NO HAKA - TÚMULO DOS VAGALUMES

### 5.1 ASPECTOS TÉCNICOS E INFLUÊNCIAS ESTÉTICAS

Túmulo dos vagalumes (*Hotaru no Haka*) é um filme de 88 minutos, baseado em um livro homônimo semi biográfico do autor Akiyuki Nosaka. Lançado em 1988, foi produzido pelo Studio Ghibli com a direção de Isao Takahata. O enredo se passa durante os últimos meses da Segunda Guerra Mundial, quando a Alemanha já havia se rendido e o Japão continuava lutando na guerra, mesmo sem recursos militares, até sua rendição oficial no dia 2 de setembro de 1945.

O filme narra a história dos irmãos Seita e Setsuko, que perdem a mãe durante um bombardeio na cidade de Kobe. Sem notícias do pai, um militar que trabalha na marinha japonesa, Seita e Setsuko se veem obrigados a morar com uma tia distante, na cidade de Nishinomiya. A princípio, a tia apresenta-se receptiva aos recém órfãos irmãos. Entretanto conforme a narrativa transcorre, a dificuldade em conseguir alimentos e o descontentamento da tia em não estar conseguindo nenhuma ajuda ao abrigar os irmãos, a tia começa a destratar e humilhar os irmãos.

Seita se vê no dever de cuidar da irmã, e decide que a melhor solução era deixar a casa da tia. A partir deste ponto da narrativa, passam a viver os dois sozinhos em um abrigo antibomba abandonado. O abrigo se torna um lar improvisado e Seita e Setsuko passam a improvisar da forma que podem suprimentos para comer. Entretanto, com o racionamento de alimentos, causados pela destruição das provisões e recursos japoneses durante os ataques aéreos, conseguir comida é o maior desafio que os irmãos enfrentam.

Como consequência da falta de alimentos, Setsuko começa a sentir efeitos como diarreia e enfraquecimento do corpo. Após uma consulta, o diagnóstico médico de desnutrição por diarreia em Setsuko motiva Seita a utilizar as últimas economias da família para comprar alimentos para a irmã e descobre que seu pai morreu e o Japão se rendeu incondicionalmente aos americanos. Com essa informação, volta para o abrigo para cuidar da irmã, mas o estado de Setsuko era grave. Delirante, a menina agradece o irmão com suas últimas palavras antes de finalmente sucumbir a doença. Com a perda da irmã, Seita deixa o abrigo e vai para uma estação de trem, onde morre e seu espírito se encontra ao de Setsuko.

O filme é um desenho animado trabalhado com as técnicas tradicionais da animação, sem a adição de computação gráfica, nos aspectos técnicos visuais, tanto nas produções dos irmãos Fleischer, quanto pelos princípios da animação de Disney. Já a narrativa

do filme de Takahata se apresenta com uma influência dos movimentos de cinema de autor como o Neorealismo italiano e a Nouvelle Vague, com uma temática de consequências da guerra abordada no enredo de uma forma desdramatizada, quase como um relato histórico através do ponto de vista do protagonista.

## 5.2 ROTEIRO E ASPECTOS VISUAIS - UMA REPRESENTAÇÃO IDEOLÓGICA

Figura 1 – Espírito de Seita - Tempo: 00:00:19



Fonte: Youtube<sup>15</sup>

O filme começa com a afirmação pessoal de Seita que ele está morto. Uma luz quente, e as roupas ainda intactas definem que o personagem não está mais vivo e representa o espírito ou memória do próprio Seita revisitando os acontecimentos passados. Esta gama de cores define que a imagem e, durante todas as outras partes do filme em que a inserção dessa representação do espírito dos irmãos é necessária, as cores são utilizadas para diferenciar os vivos dos mortos.

---

<sup>15</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Figura 2 – Seita moribundo e rejeição social - Tempo: 00:00:56

Fonte: Youtube<sup>16</sup>

O espírito de Seita observa uma memória do passado, quando ainda era um moribundo e recebia o descaso, indiferença e olhares reprovadores de outras pessoas que transitavam pela estação. A cena alude a uma característica social de atribuir valor ao indivíduo dentro de uma comunidade e de renegar aqueles que não tem mais serventia para a nação, algo recorrente em todo o filme. A versão em espírito de Seita observa seu próprio sofrimento enquanto os sons de trens sobre trilhos situam o cenário como uma estação de trem. Neste momento, antes de enfim perecer, Seita chama por Setsuko em sua última palavra, demonstrando a importância da irmã em sua vida.

Figura 3 – Indiferença à morte demonstrada pelo zelador - Tempo: 00:01:47

Fonte: Youtube<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

<sup>17</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Em seguida, um zelador da estação de trem aparece e conclui que Seita está morto, sem, contudo, demonstrar choque, uma atitude que parece refletir a insensibilidade diante da morte deixada pelo longo período de guerra, reforçando o descaso apresentado com a vida humana que não possuía mais utilidade. Ao vasculhar o corpo, percebe uma lata com ele, e após um breve diálogo com outro zelador da estação decide jogar o objeto fora e termina lançando o objeto para fora da estação. A tampa da lata se desprende, revelando que o conteúdo eram restos mortais.

Figura 4 – Espírito de Setsuko é apresentado - Tempo: 00:02:56



Fonte: Youtube<sup>18</sup>

Nesse momento uma imagem com a paleta em cores quentes apresenta uma criança que logo percebemos ser Setsuko, a quem os restos mortais pertenciam, aparecendo em meio a vários pontos de luz que identificamos como vagalumes. Enquanto o espírito de Seita se junta ao de Setsuko a cena se torna mais iluminada, sem perder o subtom quente, confirmando com a paleta de cores que ela também está morta. Ao recuperar do chão a lata, o objeto se torna novo e percebemos a felicidade e a inocência de Setsuko ao abraçar o a lata de balas. Finalmente os irmãos se dão as mãos e seguem para fora da imagem para começar sua jornada juntos para revisitar os acontecimentos passados. Os créditos iniciais do filme aparecem em tela enquanto os espíritos dos irmãos pegam um trem e observam pela janela vários aviões descarregando pontos iluminados de laranja descendo dos céus de forma rápida no horizonte. A imagem dos irmãos vai ficando cada vez mais iluminada e o som das turbinas cada vez mais alto até que finalmente ocorre a transição de cena. A paleta de cores volta a ser equilibrada, com tons frios,

<sup>18</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

e percebemos vários aviões de guerra no ar e o aviso de ataque aéreo. A partir deste momento a narrativa se torna linear e descreve os acontecimentos no passado que levaram ao fim de Seita e Setsuko.

Figura 5 – Seita enterra provisões - Tempo: 00:05:18



Fonte: Youtube<sup>19</sup>

Seita aparece estocando comida, enquanto sua mãe e irmã se preparam para ir para um abrigo antibombas na cidade de *Kobe*. A mãe vai primeiro e deixa a responsabilidade de levar a filha mais nova, Setsuko, com o filho mais velho, Seita. Enquanto termina os preparativos para sair, guarda uma foto do pai com trajes da marinha, mostrando a figura paterna como centro moral importante para o menino. As sirenes de emergência começam a tocar e bombas incendiárias caem pelos céus. Seita e Setsuko escapam do bombardeio, mas visualizam uma cidade inteira em ruínas, representando a destruição causada pela guerra em grandes áreas povoadas por civis.

<sup>19</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Figura 6 – Destruição de Kobe após ataque aéreo de bombas incendiárias - Tempo: 00:12:00



Fonte: Youtube<sup>20</sup>

As paisagens desenhadas possuem uma grande riqueza de detalhes que torna verossímil a representação da destruição material e das mortes, como a demonstração gráfica de corpos carbonizados.

Figura 7 – Corpos carbonizados pelo ataque - Tempo: 00:12:45



Fonte: Youtube<sup>21</sup>

Entretanto, ao procurar a escola que servia de abrigo e local para tratamento de feridos, através de uma amiga da família, Seita descobre que sua mãe está em estado grave na ala de feridos. Ao ver as condições de sua mãe decide mentir para Setsuko e alega que a mãe está em um hospital na cidade vizinha *Nishinomiya*, e por isso seria melhor passar os dias à

---

<sup>20</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

<sup>21</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.



espera da recuperação da mãe em sua tia, que morava próximo ao hospital que Seita citou em sua mentira. As imagens da mãe em tão debilitante estado chocam pelo aspecto visceral, com uma carga dramática e gráfica que sintetiza o caráter brutal das consequências da guerra para o povo, como uma denúncia do que estava acontecendo e prelúdio do que ainda se apresentaria na narrativa.

Figura 8 – Mãe de Seita e Setsuko gravemente ferida - Tempo: 00:15:24



Fonte: Youtube<sup>22</sup>

Em pouco tempo sua mãe morre pelos ferimentos e Seita mantém o fato em segredo, como forma de manter a inocência da irmã. O tempo passa e Seita volta em meio aos destroços de sua antiga casa para recuperar os provimentos guardados antes do bombardeio. Quando chega em casa, a tia faz questão de listar os itens alimentares salvos, difíceis de encontrar em tempos de guerra, afirmando que as famílias de militares têm alguns privilégios dentro da sociedade. A tia dos recém órfãos age com cortesia e familiaridade em um primeiro momento, valorizando o que poderia conseguir ao cuidar de dois filhos de um comandante da marinha. Uma objetificação que reforça a ideia de descartabilidade de quem não tem utilidade para contribuir durante o período da guerra, na qual o privilégio ou o poder vem do valor útil e material que o indivíduo tem dentro de uma sociedade.

---

<sup>22</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Figura 9 – Tia de Seita e Setsuko expressando contentamento com as provisões trazidas por Seita -  
Tempo: 00:24:55



Fonte: Youtube<sup>23</sup>

Nesse momento, a tia questiona Seita sobre a mãe e ele lhe revela que ela morreu ainda quando estava recebendo tratamento na escola e justifica que não queria que a irmã soubesse. O filme desenvolve mais a relação dos irmãos mostrando momentos ordinários na vida dos dois, como tomarem banho juntos, ou observando vagalumes no meio da noite, desfrutando de um pouco de paz em meio ao caos da guerra. Setsuko, como uma representação do olhar de uma criança no meio de um conflito bélico, aproveita esses momentos efêmeros com uma aparente inocência. As balas de fruta, são o mecanismo que relembra Setsuko em momentos pontuais de manter a esperança e, de forma indireta, também provoca esta sensação no espectador.

Figura 10 – Setsuko recebe balas do irmão - Tempo: 00:27:56



Fonte: Youtube<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

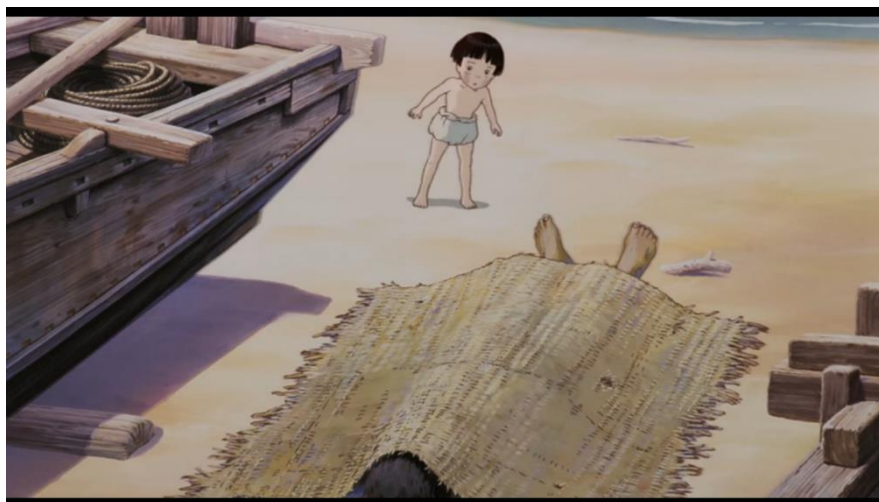
<sup>24</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.



Após estes momentos, temos, a partir de um relato de um dos moradores da casa que a situação de guerra, se referindo ao fim da Segunda Guerra Mundial, está desfavorecendo o lado japonês, que perdiam mais fábricas e provisões do que poderiam reerguer, sobrecarregando as outras fábricas. Desta forma, o filme contextualiza o período de tempo dos acontecimentos e fornece informações para que seja possível entender a cadeia de fatos que levaram aos pontos cruciais do filme, como a dificuldade em conseguir comida e recursos.

Com outro ataque aéreo vemos outro momento de distração entre Seita e Setsuko, que decidem ir à praia. Com isso, percebemos que Seita sempre tenta aliviar a tensão e o horror da guerra mantendo certas atividades e lazeres tanto quanto possível para distrair a irmã. Além de encontrar um espaço em que mesmo ele consiga desvencilhar seus pensamentos das ocorrências violentas. Entretanto, enquanto Setsuko segue brincando pela orla encontra um corpo coberto por uma superfície de palha e pergunta ao irmão se a pessoa debaixo daquela esteira de palha estava dormindo. Seita afasta a irmã e muda de assunto. O momento denota que nem a mais bela paisagem está livre da morte, e lembra ao espectador que não existe escapatória de um fim cruel. Ao mesmo tempo, ao ver o corpo, não existe uma expressão de espanto na face, em uma espécie de conformidade e naturalização da situação, como se a morte fosse corriqueira.

Figura 11 – Setsuko encontra corpo na praia - Tempo: 00:34:22



Fonte: Youtube<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Em meio a lembranças de um momento na praia com a família outro alerta de ataque é ouvido, tirando Seita de suas memórias. A narrativa volta para a casa da tia que tenta convencer Seita de trocar os quimonos da mãe por comida, afirmando a necessidade dos irmãos por comida para seu desenvolvimento completo, para que, no futuro, Seita pudesse se tornar um soldado. Nesse momento, a fala da tia reforça o nacionalismo explícito na narrativa e os ideais morais de dever e sacrifício por um bem maior, levando-o a decidir-se por se desfazer dos últimos pertences da mãe. Enquanto a tia se preparava para sair do quarto com os trajes, Setsuko acorda e se nega a deixar que troquem os pertences da mãe por outra coisa, precisando ser acalmada pelo irmão.

A narrativa segue mostrando as refeições com o arroz conseguido através da troca dos quimonos. O desprezo da tia pelo sobrinho continua pautado pela justificativa ufanista de que todos necessitam fazer sua parte para merecer o que tem e, na concepção da tia, Seita não estava trabalhando por seu país e era considerado um “vagabundo”. Essa perspectiva patriótica reforça os valores de esforço e dedicação necessários para perseverar como parte de um povo, e funciona como uma máscara para justificar o egoísmo e a relação conturbada entre tia e sobrinhos. Desta forma, os personagens demonstram um contraste de pontos de vista. De um lado se encontra a voz ufanista da tia, que repete os dogmas do império, contra os de Seita, que vê na irmã o peso da atribuição de ser a única família que lhe resta e em última instância sua maior responsabilidade, contrariando a ideologia do Estado tão empregada pela tia para defender suas ações.

Figura 12 – Tia começa a demonstrar insatisfação pela presença dos sobrinhos - Tempo: 00:39:46



Fonte: Youtube<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

A tia estabelece uma nova regra e os órfãos passam a cozinhar a própria comida. Durante o tempo que se segue, Seita tenta, pela segunda vez, entrar em contato com o pai através de cartas e compra utensílios para o preparo das refeições, e mesmo sob a chuva com um guarda-chuva com variados buracos, ainda mantinham-se cantando com otimismo, mostrando a tenacidade dos irmãos em continuar vivendo e lutando contra as adversidades.

Figura 13 – Irmãos voltam debaixo de chuva após comprarem utensílios próprios - Tempo: 00:42:28



Fonte: Youtube<sup>27</sup>

Setsuko tem pesadelos durante a noite e chora chamando pela mãe, deixando a tia zangada pelo fato de não ser possível suportar os gritos da criança, pois seu inquilino e sua filha precisavam descansar a noite, visto que trabalhavam durante todo o período diurno. Com mais um ataque aéreo de bombas os irmãos encontram um abrigo antibombas abandonado. Após outra reclamação da tia, que sempre reforça que Seita não ajuda durante os bombardeios, e a sugestão em forma de lamento da tia para que fossem morar no abrigo acaba por dar a Seita a ideia de fazer do abrigo abandonado um lar para ele e sua irmã

Quando Seita revela a ideia a Setsuko, logo a garota fica empolgada com a decisão, e os irmãos partem em uma busca, em meio aos destroços de antigas casas atacadas, de objetos que pudessem servir para sua nova casa. Representando a busca por um lar seguro, salvo das contestações da sociedade, que os renega como parte do corpo social e, através da perspectiva de outros personagens secundários, apresenta os órfãos como uma sobrecarga sem valor útil. Desta forma começa a jornada dos irmãos vivendo precariamente na estrutura de abrigo antibombas. Os irmãos mostram mais do que nunca uma conexão muito forte e é presente o

<sup>27</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

espírito de colaboração um com o outro para execução de tarefas e, por fim, garantir o preparo do alimento. Mas, ainda que Setsuko tenha amadurecido rapidamente em muitos aspectos por conta da falta dos pais, características tipicamente infantis, como o medo do escuro, continuam presentes em sua personalidade, demonstrando que mesmo em meio ao caos, o espírito infantil continua presente.

Ao olhar para o céu em meio à floresta em que aliviavam suas necessidades fisiológicas, os irmãos avistam um avião *Kamikaze* e Setsuko imediatamente o compara a um vagalume. Uma clara analogia ao tempo curto de vida que estes insetos possuem e uma crítica ao desapego à vida causado pela guerra, através da exaltação do patriotismo, mas das atitudes egoístas que permeiam todas as pessoas presentes na animação. O que dá a ideia a Seita de utilizar os insetos para iluminar o interior do abrigo. O sorriso sincero das duas crianças reflete um momento de genuína felicidade que renovou as esperanças dos irmãos.

Figura 14 – Pai de Seita e Setsuko aparece sem expressão e com trajes da marinha - Tempo: 00:54:48



Fonte: Youtube<sup>28</sup>

Assim, Seita se lembra de um momento em que foi ver o cruzeiro do pai, Maya, em formação com as tropas da marinha. Os marinheiros nas esquadras aparecem sem movimentos, apenas como imagens paradas em saudação à nação, como se fossem bonecos estrategicamente posicionados e fixados dessa forma. Uma clara alusão à utilização do Estado de seus soldados como peões descartáveis na guerra. As luzes e a música triunfante aparecem como um disfarce para encobrir essa imobilidade, uma analogia à ideologia nacionalista que mascarava as verdadeiras perdas da guerra de forma a vangloria-las como honrosas e bonitas. Com isso, Seita

<sup>28</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

se questiona sobre o paradeiro do pai, enquanto assiste à irmã dormindo. Ao tentar abraçar Setsuko para dormirem mais próximos à irmã o pede para se afastar e obedece ao pedido da irmã enquanto observa o vazio com uma face introspectiva, refletindo que Setsuko talvez fosse uma das últimas conexões do menino com o mundo, e uma das motivações para sua constante batalha diária contra as adversidades.

A passagem de tempo da noite é feita com a imagem de um vagalume brilhando até que esmaece e finalmente morre sem brilho algum. Setsuko começa a cavar um buraco no chão, o que chama a atenção de Seita que questiona a menina. Ela, sem alteração na voz e aparentando conformismo, responde estar cavando um túmulo para os vagalumes, pois, como sua tia havia contado, assim como os insetos, a mãe deles já se encontrava em um túmulo.

Figura 15 – Setsuko compara os vagalumes mortos à sua mãe - Tempo: 00:56:47



Fonte: Youtube<sup>29</sup>

Pela primeira vez no filme Seita se permite viver o luto e chorar pela morte da mãe. As lágrimas, entretanto, parecem refletir a frustração e a incapacidade de proteger à irmã do fato de não ter mais a própria mãe. Em seguida promete à Setsuko que irão visitar a mãe, enquanto a garotinha pergunta ao irmão o motivo de vagalumes morrerem tão cedo, entretanto a questão fica no ar, sem resposta e torna a reflexão das motivações para o contexto de guerra do filme ainda mais pertinentes. Os vagalumes são, metaforicamente, as vidas perdidas durante a guerra, e permitem ao espectador se questionar sobre o papel que a guerra tem na eliminação dos vulneráveis e exaltação do poder.

<sup>29</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.



Enquanto busca por comida com um fazendeiro que já havia negociado algumas provisões com Seita anteriormente no filme, Os irmãos descobrem que o fazendeiro não pode fornecer comida para os outros pois os alimentos estavam sendo racionados e o próprio fazendeiro não tinha mais do que o que realmente consumiria. Ao mesmo tempo, o fazendeiro o aconselha a pedir desculpas à tia e voltar para a casa dela, o que Seita não aceitaria, refletindo o caráter orgulhoso do menino, uma insubordinação aos meios sociais que tanto o reprimiram.

No caminho de volta para o abrigo, são pegos de surpresa por um avião inimigo atirando contra a população abaixo dele. Quando Seita se joga em uma plantação para fugir dos tiros descobre um pomar e se veem impelidos a roubar comida. Após uma chuva torrencial ambos têm um momento de calma enquanto Setsuko relata que está tendo diarreia para Seita. Com essa informação, Seita vai em uma plantação vizinha roubar comida, sendo pego e espancado pelo fazendeiro da propriedade. Para confirmar que era Seita quem roubava a plantação há algum tempo, considerado um crime grave em tempos de guerra pelo fazendeiro, vai até o abrigo antibombas e reconhece outras leguminosas de sua plantação, levando Seita para a delegacia e deixando Setsuko desesperada ao perceber o quanto o irmão foi agredido e estava sendo levado à força de perto dela. O egoísmo da decisão do fazendeiro em levar Seita à justiça expressa novamente no filme, tanto o egoísmo quanto a intolerância às circunstâncias que levaram o jovem a apelar para o furto na tentativa de alimentar a irmã. A cena na qual Seita é surrado pelo fazendeiro é violenta e seus hematomas ainda mais visuais. A imagem se preocupa em ter um visual gráfico verossímil e condizente com a narrativa trágica do filme.

Figura 16 – Setsuko vai ao encontro de Seita, após ele ser espancado - Tempo: 01:05:01



Fonte: Youtube<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Na delegacia, o oficial em comando liberta Seita, pois, para ele, era claro que o motivo pelo qual Seita roubava as plantações era para alimentar a irmã doente, advertindo o fazendeiro para ir embora. Após sair da delegacia, encontra sua irmã muito preocupada esperando-o do lado de fora. Ele está visivelmente machucado e tem dificuldade em encarar o rosto questionador da irmã e desaba em choro enquanto Setsuko o abraça e questiona o porquê de seu irmão ter apanhado, desencadeando mais lágrimas dos olhos de Seita. As lágrimas dele aparentam ter relação com o sentimento de impotência em proteger a irmã não somente da fome e da doença, mas implicitamente parece chorar por não conseguir protegê-la da visão aterradora da violência da guerra, mesmo que a todo o tempo se esforce para ter momentos felizes e aproveitar o pouco da esperança infantil que ainda estava presente na vida de ambos.

Já em outro dia acontece mais um ataque aéreo e enquanto todas as pessoas mostradas corriam para se abrigar dos ataques, Seita corria contra o tempo para roubar comida e objetos das casas, enquanto sua irmã espera, mostrando estar debilitada, no abrigo em que moram. Logo, Seita aparece com alimento para a sua irmã, que parece cada dia mais frágil. E enquanto outro ataque acontece durante a noite, Seita volta a buscar alimento nas casas que estão sendo afetadas durante os bombardeios, e demonstra que o desespero alheio se tornou a oportunidade para uma sobrevivência dos órfãos. Nesse momento Seita gargalha do sofrimento dos outros, como se fosse sua forma de renegar a sociedade que os renega, e aproveita da única oportunidade que conseguiu imaginar para manter a irmã se alimentando. Sua risada oferece uma imagem que beira a insanidade, parecendo realmente estar cedendo à loucura provocada pelo sofrimento e horrores presenciados e sentidos.

Figura 17 – Seita parece sucumbir à loucura causada pelas consequências da guerra - Tempo: 01:08:57



Fonte: Youtube<sup>31</sup>

<sup>31</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Ao voltar para casa, após tentar vender parte de sua pilhagem encontra Setsuko desmaiada e a leva ao médico e descobre que a irmã está com desnutrição por diarreia e precisa de comida. Nesse momento, Seita se exalta perguntando onde ele conseguiria comida para a irmã, pois, durante os últimos meses antes da rendição incondicional do Japão na Segunda Guerra Mundial, era difícil conseguir alimentos. Essa expressão indignada da frustração remete a própria frustração do jovem pelo fato de ele não ser capaz de prover as necessidades da irmã, do que uma efetiva discussão com o médico. Setsuko estava faminta e seu corpo respondeu ficando cada vez mais vulnerável às mudanças do ambiente, incluindo uma alergia que deixava um aspecto moribundo na pele.

Na volta para casa, Seita vê raspas de gelo deixadas por um entregador de gelo e começa a alimentar Setsuko com elas. Ele também apresenta sinais de cansaço e fome e pergunta o que a irmã quer comer, ela lista itens, dentre eles as balas de fruta. Seita decide sacar as economias que ainda restavam da família para garantir que sua irmã tivesse o que comer. Assustada, Setsuko declara que não quer ficar sozinha e escuta a promessa de Seita que alega que nunca mais a deixará sozinha, aliviando o semblante da irmã.

Quando está no banco, sacando seu último dinheiro, escuta a conversa de alguns homens sobre a rendição do Japão na guerra. Confuso, pergunta a um deles sobre as frotas navais e com bom humor um dos homens responde que estão todos mortos no fundo do mar. Ele trava uma discussão inconformado com o homem, e praguejando sai correndo do banco.

Após um diálogo com a foto de seu pai no caminho de volta para o abrigo, Seita encontra sua irmã deitada e falando frases sem conexão aparente, enquanto sorve sem engolir uma bola de gude, como se fosse uma bala, logo ela oferece a ele duas pedras imaginando ser dois bolinhos de arroz, indicando uma condição de delírio pungente. Seita lhe oferece uma melancia e pede para que ela coma enquanto ele prepara o almoço. Nesse momento, Setsuko pronuncia suas últimas palavras agradecendo o irmão, antes de finalmente sucumbir de desnutrição.



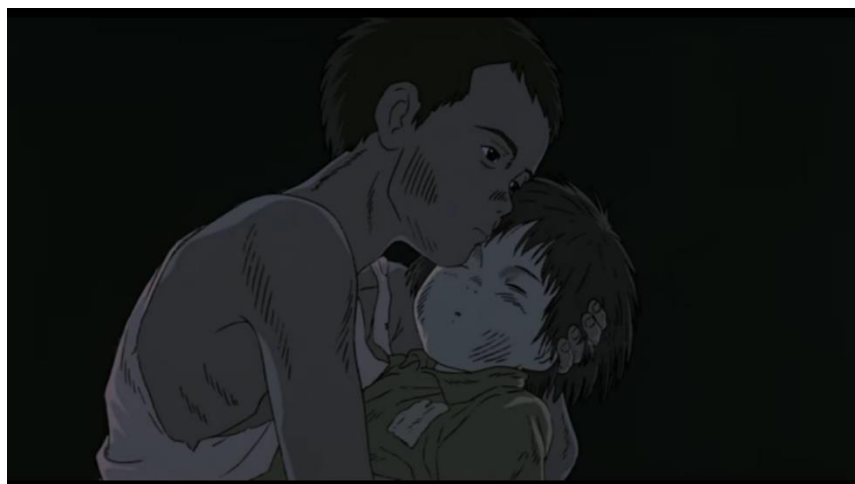
Figura 18 – Últimas palavras de Setsuko - Tempo: 01:18:14



Fonte: Youtube<sup>32</sup>

Apático, Seita se coloca ao lado do corpo de Setsuko, enquanto, do lado de fora, uma chuva torrencial aparece caindo. A comida preparada ao ar livre, sendo encharcada e estragada pela água pluvial, entretanto o personagem não parece mais se importar com o alimento, pois a motivação para que ele se mantivesse vivo, estava morta a sua frente, assim como seus pais. Setsuko representava seu último laço com a vida e sua razão de se manter tentando funcionar dentro do sistema social para garantir a sobrevivência de ambos. O fim de sua irmã também era o fim de sua esperança e de seu orgulho em continuar batalhando contra os obstáculos. A imagem está em preto e branco neste momento fúnebre e visivelmente apresenta o fim da luta pela sobrevivência de Seita.

Figura 19 – Seita vela a irmã - Tempo: 01:19:24



Fonte: Youtube<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

<sup>33</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Após a tempestade limpar os céus, a vida parece voltar aos eixos para as pessoas ao redor. Seita compra os preparativos para o funeral crematório da irmã enquanto uma família volta para sua casa, comemorando que a residência continua intacta. Nesse momento percebemos uma crítica de Takahata, ao colocar em paralelo uma casa e uma família com aparentes recursos financeiros voltando para suas posses intactas demonstrando uma grande felicidade ao não aparentarem ter sofrido os efeitos provocados pela guerra, contra a visão do abrigo antibombas que os órfãos ocuparam durante seu período sem casa. O olhar é direcionado para a disparidade social que tornou possível duas realidades tão diferentes.

Figura 20 – Panorama refletindo as disparidades entre uma família completa e o abrigo dos órfãos -  
Tempo: 01:20:11



Fonte: Youtube<sup>34</sup>

Uma cena panorâmica e uma música tocam mostrando o abrigo vazio e sem vida, mas logo é preenchido por uma risada infantil que logo identificamos ser de Setsuko e flashes de sua vida no abrigo se passam e mostram a imaginação da menina e sua habilidade de, mesmo sozinha, encontrar momentos felizes em tempos de guerra, ao mesmo tempo que apresenta momentos em que Setsuko parecia muito madura para a própria idade e sua disposição para fazer o possível para ajudar o próprio irmão realizando tarefas para cuidar do lar improvisado. Inclusive mostrar um breve momento em que com roupas em farrapos e uma bacia na cabeça, simulando um capacete, ela batia continência, representando a ideologia que lhe foi imposta desde pequena, através de vários discursos ufanistas. Também pode ser entendido como uma crítica do diretor à instrumentalização das vidas, que não importavam individualmente, mas

<sup>34</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

apenas com o propósito de enaltecer a glória da nação, mesmo que esta nação esteja em farrapos.

Figura 21 – Setsuko presta continência com uma bacia na cabeça simulando um capacete - Tempo: 01:21:56



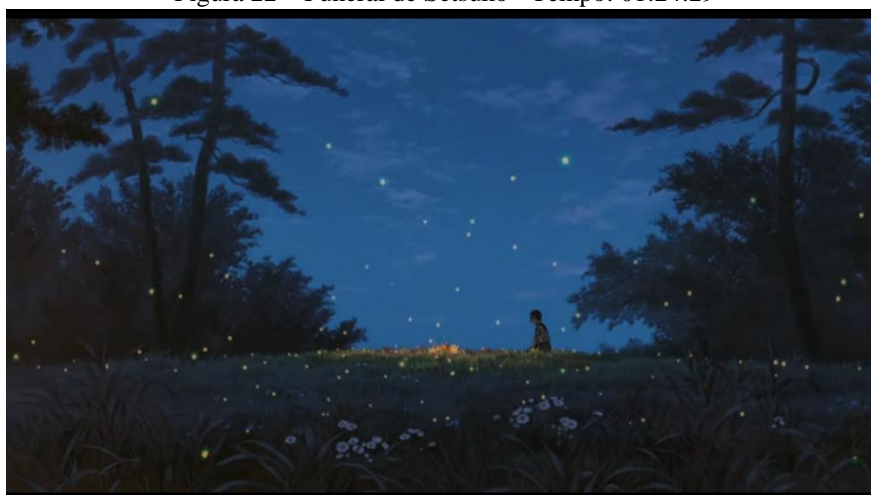
Fonte: Youtube<sup>35</sup>

No topo de um monte, Seita prepara o funeral da irmã. Com cuidado, coloca os pertences de Setsuko junto ao corpo dentro de uma espécie de caixão de palha para o crematório. Antes de fechá-lo, olha por um longo momento a face da pequena irmã. Com um céu límpido, e em contraste com o semblante triste de Seita, ele finalmente acende a pira e fica em um ângulo que parece que o fogo está sobre ele, como uma metáfora para o inferno emocional que ele sentia no momento em que cremava sua própria irmã mais nova. Conforme a pira queimava, dia se transformava em noite e mais uma vez vagalumes ascendem ao céu iluminando a noite do funeral acentuando a efemeridade da vida e uma espécie de libertação para o sofrimento de Setsuko. Novamente os vagalumes aparecem como uma metáfora para as vidas perdidas na guerra.

---

<sup>35</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

Figura 22 – Funeral de Setsuko - Tempo: 01:24:29

Fonte: Youtube<sup>36</sup>

Com o fim da cerimônia, Seita coloca parte das cinzas da irmã dentro da lata de balas de frutas sortidas e desce a colina, para nunca mais voltar para o abrigo. Os espíritos de Seita e Setsuko aparecem novamente unidos, no topo da colina. Enquanto Setsuko dorme no colo de Seita, cercados por vagalumes, ele observa arranha-céus iluminados contrastando com toda a atmosfera de caos de guerra que vivenciaram, implicando uma sensação de continuidade da vida para os que não pereceram em guerra. Mesmo com tantas perdas provocadas pelas consequências da Segunda Guerra Mundial, a nação, tão defendida pelo povo continuaria forte e iluminada, ignorando a ruína das vidas perdidas no conflito.

Figura 23 – Espíritos de Seita e Setsuko observam as construções de edifícios imponentes - Tempo: 01:25:48

Fonte: Youtube<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

<sup>37</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zUrf8NcgR6o> Acesso em: 15 nov. 2016.

### 5.3 O PONTO DE VISTA DOS OPRIMIDOS COMO CRITICA SOCIAL

O filme retrata, através da perspectiva de Seita, as consequências sociais da Segunda Guerra Mundial na vida de seu núcleo familiar. O sofrimento e morte que circundam Seita e Setsuko são uma representação da falha que a sociedade teve para com seus integrantes com situações mais urgentes e precárias.

De fato, no início do filme, nos momentos finais da vida de Seita, as palavras dos indivíduos que transitavam pela estação eram de vergonha do corpo semimorto exposto. Não somente pelo fato de que a ideologia da sociedade tradicional japonesa, durante os anos de guerra, reforçava o pensamento coletivo de eliminar os “elos fracos”, desmerecendo aqueles que não pudessem ajudar a nação, mas também, pela forma como os japoneses sobreviventes do conflito seriam vistos pelos estrangeiros. Tantos indivíduos em situações precárias expondo um lado das consequências do conflito que o Japão pós-guerra preferia ignorar, poderia repercutir sobre o orgulho presente na sociedade nipônica. Era um reflexo dos anos de ufanismo incitados pela propaganda de guerra.

O nacionalismo, entretanto, é um pretexto utilizado pelos personagens durante todo o longa metragem para justificar o egoísmo e a indiferença apresentados pela maioria dos indivíduos que interagem com os irmãos no momento em que deixam de ter o suporte dos pais e passam a viver sem o apoio de adultos.

Como exemplo, podemos citar a gradual mudança de comportamento da tia em relação aos sobrinhos. Receptiva nos primeiros momentos de estadia de Seita e Setsuko, a tia explora as provisões guardadas por Seita no terreno de sua casa, salvos da destruição causada pelos bombardeios e, quando estas provisões acabam, ela convence o sobrinho a deixá-la trocar os últimos pertences da mãe deles por novas provisões, defendendo-se com a ideia de que sacrifícios pessoais eram a única forma de sobreviver. A tia viu nos sobrinhos uma oportunidade de conseguir melhores condições de alimentação, visto que as famílias de militares tinham uma assistência maior do governo (melhores provisões e artigos difíceis de encontrar durante o período de guerra), seu pensamento se voltava para ter acesso a esta assistência.

Com o passar do tempo, a tia estranha a falta de comunicação do pai das crianças e novamente o seu comportamento vai evoluindo para um descontentamento, reflexo das condições críticas do período (como o racionamento de alimentos, e as tensões dos ataques sucessivos). O descaso e o egoísmo da tia chegam ao ápice quando os irmãos finalmente decidem deixar o ambiente de humilhação e maus tratos gerado pela relação com a parente. Seita deixa claro que não sabe para onde ele e a irmã vão (ocultando que vão para o abrigo

abandonado), entretanto, a atitude da tia reflete o alívio de livrar-se da responsabilidade de cuidar de ambos, agindo com tranquilidade ao ser despedir dos sobrinhos. Esse comportamento reforça a cultura de instrumentalização da vida humana presente durante toda a narrativa. Sem serventia, o indivíduo não possui ativa na voz na sociedade. Essa visão apresentada é importante para desencadear os acontecimentos e levar ao desfecho trágico.

Um aspecto da personalidade presente da construção do protagonista é o orgulho. Na narrativa, o orgulho de Seita vem de seus valores morais espelhados no pai marinheiro. O orgulho e a honra são valores apresentados como base da sociedade japonesa. Nesse sentido, o orgulho de Seita também remete ao orgulho da nação japonesa. A decisão de deixar a casa da tia com sua irmã Setsuko alude ao modo que o orgulho do Estado japonês influenciou no prolongamento da Segunda Guerra Mundial, mesmo com uma chance de vitória diminuta, visto que, seus recursos e provisões eram prejudicados pelos sucessivos ataques aéreos. Seita, sem condições de manter a irmã e sem apoio de qualquer outro personagem no enredo, além da própria Setsuko, parte para um abrigo antibombas e estabelece uma moradia precária.

O significado simbólico das esperanças e sonhos de uma criança está presente em Setsuko e também representa no filme as expectativas da sociedade nipônica em guerra. A tragédia, esperada desde os minutos iniciais do filme, começa a apresentar pequenos sinais neste momento. A personalidade infantil de Setsuko também tem as esperanças que o povo, afetado pelo conflito, tenta continuar alimentando. O amadurecimento de Setsuko ao longo do filme, alude aos estágios emocionais que incidiram sobre a nação japonesa. No mesmo ataque que vitimou a mãe dos irmãos, Setsuko viu a morte de perto e seu primeiro estado emocional foi um estado de medo. Conforme os ataques se intensificam e a morte segue aparecendo recorrente na realidade de Setsuko, as emoções se transformam até chegar a um estado de resignação. Esse estado de aceitação demonstra a desesperança que assolou a sociedade nipônica. O Estado levou a guerra até as últimas consequências pela manutenção de um ideal tradicional de honra, sacrifício e orgulho e seu povo, resignado com a situação, seguiu suportando os sacrifícios pessoais. Mas essa resignação social leva a uma posição de indiferença ao sofrimento de outros por parte da maioria dos personagens secundários na trama, e o egoísmo passa a aparecer como uma resposta ao sacrifício individual desses personagens em suas trajetórias particulares.

Seita, ao compreender que a tia estava aproveitando-se do que poderia extrair dele e de sua irmã criança, reverte seu comportamento a um estado de renegação da sociedade, sem considerar totalmente os desafios que essa postura ocasionaria na vida dele e de Setsuko. O vínculo entre os irmãos é estabelecido na narrativa de maneira desdramatizada. Setsuko fala em dois momentos da narrativa o quanto ela sentia-se incomodada em refugiar-se nos abrigos

antibombas. Entretanto, após conviver com a tia, mesmo sentindo-se desconfortável nos locais de refúgio, Setsuko se apresenta empolgada com a ideia de viver com o irmão em um abrigo antibomba abandonado. Setsuko demonstra assim, a confiança depositada no amor e capacidade do irmão em protegê-la e a disposição de fazer sacrifícios pessoais ao transformar em lar um local, que remete à tristeza em se esconder em um ambiente escuro e húmido durante os ataques aéreos do inimigo. A tragédia está presente no contexto histórico, mas diferente de uma abordagem da narrativa clássica – que faria da guerra e do sofrimento um espetáculo e trataria o conflito como algo extraordinário, com um fim – a narrativa de Takahata se aproxima de um relato do final da Segunda Guerra Mundial. Utiliza de elementos narrativos que mostram a realidade dos últimos meses de guerra como a única realidade que Setsuko conheceu em seus poucos anos de vida, mesmo que a narrativa apresente uma aproximação maior com o momento em que fica órfã. Setsuko confia no irmão, assim como a sociedade confia em seu Imperador. A consequência do afastamento dos irmãos com o corpo social é a rejeição da própria sociedade. Um fazendeiro, que já havia auxiliado os irmãos em outros momentos, ao trocar comida e lenha com eles, informa aos dois que comida é racionada e dividida de forma sistêmica. Quem não está no sistema não sobrevive. Deixando claro que suas opções eram engolir o orgulho, ou suportar as consequências. O fazendeiro ainda o aconselha a voltar para o sistema, recolhendo seu orgulho e voltando para a casa da tia deles. Seita se nega e a atitude egoísta e orgulhosa provoca efeitos colaterais importantes para o desfecho quando Setsuko começa a sentir os efeitos da desnutrição.

Seita, em desespero, tenta conseguir alimentos de outras formas, mas quando vê-se sem saída começa a roubar comida e provisões, demonstrando que nos momentos de desespero e urgência a balança moral do personagem é afetada pela situação. Assim como em uma das cenas iniciais da narrativa, quando acontece o primeiro ataque incendiário do filme. Seita decide preservar a si e sua irmã e ignora suas responsabilidades como parte da brigada de incêndio, em uma cena na qual Seita está vestido com o uniforme do grupo, encara um balde e um tanque d'água e volta-se para o caminho para fugir do perigo com a irmã em suas costas.

No momento em que tenta roubar alimentos de uma plantação para a irmã doente, no meio da noite, é flagrado pelo dono da propriedade e espancado. O fazendeiro vai ao abrigo em busca de mais informações sobre Seita e os roubos que estava sofrendo. Entretanto, mesmo percebendo a presença de Setsuko, o fazendeiro leva o garoto com variados hematomas para a delegacia e presta queixa a autoridade militar local. Entretanto, o militar defende Seita e o libera, demonstrando que era um motivo compreensível a atitude desesperada do garoto. Neste momento, Setsuko aparece sem entender os motivos de seu irmão estar tão machucado e Seita,

com vergonha e seu orgulho afetado pela constatação de sua incapacidade de prover um ambiente seguro e básico para a sobrevivência da irmã, chora pela segunda vez no filme. A inocência de Setsuko representa não somente a personagem, mas se torna um símbolo para a própria inocência infantil de todas as crianças sem amparo durante os conflitos bélicos e que não compreendiam os motivos do mundo estar em guerra. A fome sentida por Setsuko também se torna um signo que remete a uma criança faminta, em qualquer parte do mundo, aproximando o espectador da narrativa através de aspectos tratados de forma universal, gerando identificação com o filme e com o discurso que ele apresenta.

A morte de Setsuko por desnutrição é decisiva na narrativa. Setsuko era o último aporte do irmão ao mundo. As atitudes de Seita se justificavam em sua mente pois, em sua concepção, ele as tomava para a proteção e sobrevivência de sua irmã. Seita vela sua irmã enquanto uma chuva torrencial cai do lado de fora do abrigo. A chuva metaforiza as lágrimas de Seita. Mas, nesta cena Seita não chora e suas feições e comportamentos denotam incredulidade e tristeza profunda. A cena em preto e branco é um recurso estilístico que reforça o luto de Seita, como se sua razão de viver, o seu mundo particular tivesse “perdido a cor”, uma alusão a perder o sentido de continuar em frente.

O momento do funeral de Setsuko na campina representa o fim da esperança de Seita. O olhar de Seita para o fogo remete a forma como o governo japonês observou com pesar aos ataques dos inimigos, culminando nos ataques de Hiroshima e Nagasaki. A decisão dele desistir de lutar por sua sobrevivência aparece como uma representação da decisão do Imperador de se render incondicionalmente ao inimigo. Enquanto o fogo da pira crematória está se extinguindo, vagalumes ascendem aos céus remetendo a metáfora da efemeridade da vida no filme. Os vagalumes aparecem pela primeira vez no filme ao sermos apresentados ao espírito de Setsuko. A próxima manifestação a figura dos vagalumes na narrativa está relacionado ao momento em que Seita conta para sua tia que a mãe deles morreu em Kobe. Na mesma noite, vagalumes aparecem em uma campina e Seita surpreende a irmã com uma bala de fruta.

Na terceira aparição de vagalumes na trama Setsuko está tendo pesadelos e chorando pela mãe durante a noite. Posteriormente compreendemos que, naquele momento provável, Setsuko havia descoberto, pela tia, a morte da mãe.

A quarta vez na qual os vagalumes surgem no filme é quando os irmãos veem um avião kamikaze e o comparam com um vagalume, em alusão a vida curta dos pilotos. Logo após, Seita tem a ideia de utilizar os vagalumes como meio de iluminar o abrigo. A luz produzida pelos insetos remete Seita a uma parada da esquadra naval, a qual seu pai fazia parte. A imagem do pai de Seita e Setsuko aparece como fotografias de ângulos diferentes, totalmente



paradas. Com o decorrer da narrativa, Setsuko aparece enterrando os restos mortais dos insetos e revela que sabe da morte da mãe. Compreendemos então que, no momento que Seita relembra a figura do pai, entoando uma música ufanista, a vida de vários marinheiros, incluindo a do pai dos irmãos, já tinham sido perdidas para a guerra.

No funeral de Setsuko, os vagalumes ascendem aos céus metaforizando não somente o curto período de vida de Setsuko, mas também representa visualmente as mortes dos soldados, marinheiros, pilotos kamikaze e civis durante a guerra.

Os vagalumes oferecem uma representação metafórica da morte e como ela cercava os dois irmãos e gráfica, quando faz uma alusão ao próprio formato das bombas incendiárias que caíam do céu.

Os espíritos dos irmãos se reencontrando após a morte e revisitando o passado trágico é um indício de Takahata de uma das possíveis formas da sociedade nipônica lidar com o passado recente. O diretor retrata na narrativa um protagonista que renega a sociedade e por meio de personagens secundários aponta que a melhor saída seria voltar para o sistema. Seu afastamento da sociedade e de tentar cuidar da irmã criança sem qualquer tipo de suporte social foi uma das causas apresentadas para um resultado trágico. Ao mesmo tempo, o filme possui elementos que discutem e criticam a sociedade em sua tentativa de ignorar os indivíduos mais afetados pela guerra e negar a eles a ajuda que o corpo social pode prover para a sobrevivência como alimentação e moradia. Essa tentativa de esconder a parte do povo japonês marginalizada pelas perdas durante a guerra é criticada pelo diretor e é exposta na apresentação do sofrimento dessas pessoas de uma forma verossímil, através de Seita e Setsuko. Takahata apresenta ao público uma animação com um contexto histórico e sua abordagem narrativa muito próximos da realidade de seu público. Entretanto, a animação, técnica que expõe a visão do mundo imagético do diretor, permite ao espectador um afastamento da realidade para avaliar o discurso do filme. Takahata, através do resultado do produto fílmico propõe uma forma de visitar o passado recente e ao mesmo tempo refletir sobre os caminhos que a nação japonesa tomou durante seu período de reestabelecimento econômico e as lições que um passado de ufanismo cego podem deixar para o futuro.





## 6 CONCLUSÃO

Diante do conteúdo apresentado ao longo destas páginas podemos perceber que o cinema é arte, mas também é um mercado, é um meio de propaganda política, é um veículo para a história, é um difusor ideológico, um reflexo da cultura e do próprio indivíduo enquanto público realizando um sistema de significações para compreender a relação entre a imagem e como ela interfere no encadeamento narrativo.

Concluimos que *Túmulo dos vagalumes* não é um filme sobre Guerra, mas sobre a vivência individual durante a Segunda Guerra Mundial. O filme não apresenta vilões ou heróis, mas dois irmãos com uma personalidade muito bem construída através da exposição dos personagens aos horrores da guerra e a habilidade apresentada para manter a vida fluindo mesmo com a brutalidade apresentada pelas circunstâncias ao redor. O filme apresenta elementos como o individualismo e o orgulho presente na relação entre os personagens, criando uma analogia com o orgulho japonês ao se manter na Segunda Guerra Mundial, mesmo com a falta de provisões militares e básicas, e ao individualismo que é um traço condenado pela moral tradicional nipônica, mas é real dentro de uma situação como esta. O nacionalismo pregou dentro da narrativa os ideais de abnegação e auto sacrifício pela nação, mas a recíproca não acontecia, sendo a plataforma perfeita para a discussão da falta de consideração dos vulneráveis como as crianças no período de guerra.

O filme não pretende chamar atenção pela brutalidade, mas sim pelo aspecto reflexivo dos momentos de paz em meio ao caos da situação, e é um claro resultado da influência do Neorealismo italiano na construção narrativa, ao estabelecer que a Segunda Guerra Mundial era a realidade dos dois irmãos, de uma forma que o enredo se aproxima do público como um relato documental. Por outro lado, com paisagens e cenas panorâmicas em contraste a planos detalhe que mostram de forma minuciosa acontecimentos simples, que compõem a estética do filme, a animação se apresenta como uma técnica que permite um maior distanciamento da realidade e oferece maiores possibilidades de exploração gráfica da imagem.

A história é encadeada em uma série de momentos em que há calmaria “o pior já passou” e o contraponto dos conturbados momentos de demonstração dos efeitos de conflitos bélicos, como a morte, a destruição e até mesmo o comportamento indiferente dos personagens secundários.

Setsuko é a personificação da esperança e da inocência de Seita, sua motivação para a ação, para a sobrevivência. Conforme a inocência da menina se esvai com a sucessão de fatos

decorrentes da perda da mãe, Seita se torna menos “honrado” e o desespero de sua situação o leva a cruzar os limites morais em busca de recursos para alimentar sua irmã.

O orgulho de Seita o impede de pedir desculpas à tia paterna, e é um reflexo do próprio espírito japonês de insistir em se manter na guerra, sacrificando milhares de soldados/pilotos, mesmo que não existisse mais a disposição de recursos para continuar a batalha.

A manipulação técnica do cinema de animação, aliado a temática inspirada nas vanguardas europeias dos anos 1950 e 1960 de Takahata, proporciona ao filme um produto com aspectos técnicos e narrativos desenvolvidos demonstram como a guerra é um grande sofrimento não só para os soldados, mas também para os civis e principalmente para os vulneráveis, como as crianças.

A partir dos conceitos abordados na revisão de literatura podemos estabelecer a linguagem como princípio básico para relacionar as estruturas ideológicas e culturais presentes em *Hotaru no Haka*. Sem o desenvolvimento de uma linguagem no mundo material (real) a qual a linguagem cinematográfica de representação do imaterial (metafórica) pudesse se relacionar para gerar significados, o filme perderia sua capacidade de estabelecer o impacto que a História (contexto) e a Política (ponto de vista social) tem na arte da animação. A compreensão da narrativa e todas suas implicações críticas depende de um entendimento dos conceitos alegóricos abordados pelo filme através do enredo. O sistema de significação é vital para que a técnica e a estética na animação sejam capazes de produzir uma mensagem ideológica com efeito. Ao mesmo tempo, o sistema de significação necessita ser abrangente e construir signos que tenham valor conotativo tanto para quem produziu o filme como para seu público.

Na construção do filme, existem momentos que inserem reflexão em meio ao caos no espectador, fornecidos pela representação verossímil de momentos banais de uma vida comum em meio aos momentos de ação. No filme de Takahata as circunstâncias são o elemento de contraponto com o protagonista. A culpa é dividida pela sociedade, reforçando o papel do filme como agente de uma tomada de consciência social e apresenta a perspectiva mais afetada pela guerra, de crianças civis. Por fim, podemos considerar *Túmulo dos vagalumes* um manifesto antiguerra, quando apelando para seu caráter de memória fílmica, apresenta ao espectador motivos convincentes para defender esta postura.

## REFERÊNCIAS

- CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia**. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: edições texto & grafia, 2010 Resenha de: PEGORARO, Celbi Vagner Melo. **Dossiê: mundo Imagem: fotografia e experiência**, Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ. Vol. 15 n. 01, p. 147 – 157, 2012 . Disponível em: <[https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/issue/view/144/showToc](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/issue/view/144/showToc)> Acesso em: 20 out. 2016.
- FARIA, Mônica de Lima. História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês. In: III Encuentro Latinoamericano de Diseño, ano 3 n. 05, 2008, Buenos Aires. **Actas de Diseño**. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo: Universidad de Palermo, 2008. Página 150 - 157. Disponível em: <[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/1\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/1_libro.pdf)> Acesso em: 15 nov. 2016
- FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- FURNAMMAR, Leif; ISAKSSON, Folke. **Cinema e Política**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.
- GINO, Maurício Silva; RAMALHO, Felipe de Castro. Cinema de animação: filmes para crianças e metáforas para adultos. In: IV SENEPT Seminário Nacional de. Educação Profissional e Tecnologia, 4, Belo Horizonte, 2014. **Anais...** Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014. Disponível em: <[Http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Anais\\_2014/GT10/GT\\_10\\_x4x.PDF](Http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Anais_2014/GT10/GT_10_x4x.PDF)>. Acesso em: 18 nov 2016.
- LOPES FILHO, Eliseu de Souza. **Apostila de animação**. Curso de CTMD- *Design De Interfaces*. Data completa 2005. Notas de aula. Curso de CTMD. Disponível em <<https://www.ipbeja.pt/cursos/ese-apm/Documents/apostila.pdf>> Acesso em 15 nov. 2016.
- LUCENA, Alberto, Júnior. **Arte da animação**. São Paulo: Senac São Paulo, 2001.
- MASCARELLO, Fernando et al. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2011.
- PADILHA, Isadora Bondarenko. **Cultura e identidade japonesa como diferencial no mercado mundial: análise do posicionamento de marca do Studio Ghibli através de trailers promocionais**. 2014. 125 f. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Comunicação Social. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2014. Disponível: <[http://repositorio.ufsm.br:8080/xmlui/bitstream/handle/1/1991/Padilha\\_Isadora.pdf?sequenc e=1&isAllowed=y](http://repositorio.ufsm.br:8080/xmlui/bitstream/handle/1/1991/Padilha_Isadora.pdf?sequenc e=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 18 out. 2016.
- TAYLOR, Eduard Burnett, **Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom**. Londres: Murray, 1920.
- TÚMULO dos vagalumes, Direção: Isao Takahata, 1988. Japão. Título Original: Hotaru no Haka.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 1977.