

Ghibli: Máquinas, Memórias e Guerras¹

Líliá Nogueira Calcagno Horta²

Doutoranda em Comunicação e Práticas de Consumo pela ESPM

Resumo

O Estúdio Ghibli, premiado por suas animações, aborda constantemente guerras como temática de seus enredos, bem como na concepção de máquinas, veículos e aviões. A guerra é um aspecto importante para os principais diretores, pois marcou a memória de ambos em seus períodos pueris. O presente artigo se propõe a discorrer a respeito das motivações e memórias que circundam o caro tema para os dois principais diretores do Ghibli, Isao Takahata e Hayao Miyazaki, valendo-se dos pilares memória, comunicação e consumo.

Palavras-chave: Estúdio Ghibli; Memórias; Guerras

Introdução

Os principais diretores do estúdio de animação japonês Ghibli, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, nasceram em período de guerra no Japão. Miyazaki, em 1945, e seu colega de trabalho, em 1935. A temática bélica é comum nas animações do estúdio, explorando tanto abordagens mais oníricas e fantásticas na criação de maquinários, cenários e enredos, bem como, por meio de um *approach* mais realista, narrativas que transmitem aspectos do país em tempos de guerra, como a II Guerra Mundial, ou até um Japão pré-guerra.

Bombardeios atômicos de Hiroshima e Nagasaki e ataques incendiários foram experiências traumáticas para o povo nipônico, que, por anos, teve tal devastação

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, Consumo, Memória, do 8º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado de 13 a 15 de outubro de 2021.

² Professora, Doutoranda em Comunicação e Práticas do Consumo pela ESPM, membro do grupo de pesquisa Mnemon, com estudos voltados para as obras do Studio Ghibli com enfoque em comunicação, memória e do consumo. E-mail: lilia@liliahorta.com.br

embrenhada em suas memórias. Retornar essas imagens na literatura, na música, na arte e na animação significou parte do processo de cura.

Este artigo pretende discutir e indagar de maneira breve e singela a respeito de motivações e guerra nas obras do estúdio Ghibli, dos diretores Isao Takahata e Hayao Miyazaki, com enfoque no que tange construções de maquinários e a utilização de memórias individuais e coletivas.

Entre dívidas e aviões

Hayao Miyazaki nasceu em 5 de janeiro de 1941, em Tóquio, no Japão, período no qual transcorreu a II Guerra Mundial, que marcou toda sua infância.

Seu pai, Katsuji, era diretor de uma empresa familiar de aviões, a Miyazaki Airplane, fundada pelo seu irmão mais velho na Prefeitura de Tochigi. A companhia fabricava diversas peças, incluindo lemes, para o modelo Mitsubishi A6M Zero, um caça de grande importância para o contexto histórico e protagonista no ataque de Pearl Harbor, em 1941 (MCCARTHY, 1999).

Desde que começou com suas animações, o diretor retrata constantemente maquinários aéreos e criaturas que voam. Já em seus primeiros trabalhos como animador, em *Conan – O Rapaz do Futuro*, por exemplo – uma série de desenhos animados com 26 episódios, feita no período que trabalhou nos estúdios Toei no ano de 1978 –, Miyazaki aborda diversos veículos futuristas que sobrevoam e bombardeiam, parecidos com naves espaciais, outros aviões. A temática distópica espelha o período pós-guerra japonês, promovendo uma reflexão a respeito das destruições e consequências das ações humanas ao corromper o uso das tecnologias, como os aparatos que voam, retratado em *Nausicaä do Vale do Vento* – longa-metragem apocalíptico de 1984 que, devido ao sucesso de bilheteria, inaugurou o estúdio no ano seguinte.

Em seu livro, Miyazaki confessa que sempre se interessou por temáticas bélicas e *design* de maquinários, conhecido na animação por mecha.

Bem, devo admitir que, desde criança, também fui fanático por aviões militares, navios de guerra e tanques. Na verdade, eu cresci muito animado com filmes de guerra e desenhando coisas militares por todo lugar. Eu era um menino excessivamente autoconsciente e tinha dificuldade em me controlar em relação às causas dos outros, mas meus colegas de classe acabaram me aceitando porque eu era bom em

desenho. Eu expressei meu próprio desejo de poder desenhar aviões com nariz afilado e pontiagudos, bem como navios de guerra com armas enormes. Me encontrei emocionado com a bravura dos marinheiros que - mesmo com seus navios em chamas naufragando - continuaram a disparar suas armas até o amargo fim, pelos homens que mergulharam na salva de fogo e canhões de defesa antiaérea de uma formação inimiga que avançavam com todo vigor. Só muito mais tarde é que percebi que, na realidade, esses homens desejavam desesperadamente viver e foram forçados a morrer em vão.³ (MIYAZAKI, 1996, p.45)

Do ponto de vista do diretor, muitos animadores que voltam a criar máquinas e veículos focam meramente na aparência externa e funcionalidade, impulsionados por uma fascinação estimulada por poder e força. Em contrapartida, acabam esquecendo que um ser humano está ali dentro e, em caso de guerra, pode implicar em situações trágicas: “eles são homens de verdade em uma caixa de aço quente cheia com o fedor de óleo em chamas e gases explosivos, cercados por sons e vibrações estrondosos – homens que espiam da perspectiva limitada de seu periscópio imundo o inimigo em situações de matar ou morrer”⁴ (MIYAZAKI, 1996, p.45-46).

Essa mania de desenhar mechas de forma superficial, na qual Miyazaki também um dia se encontrou, é reflexo de um pensamento coletivo que permeia a vida em sociedade:

Quantas vezes exprimimos então, com uma convicção que parece toda pessoal, reflexões tomadas de um jornal, de um livro, ou de uma conversa. Elas correspondem tão bem à nossa maneira de ver que nos espantáramos descobrindo qual é o autor, e que não somos nós. "Já tínhamos pensado nisso": nós não percebemos que não somos senão um eco. Toda a arte do orador consiste talvez em dar àqueles que o ouvem a ilusão de que as convicções e os sentimentos que ele desperta neles não lhes foram sugeridos de fora, que eles nasceram deles mesmo, que ele somente adivinhou o que se elaborava no segredo de suas consciências e não lhes emprestou mais que sua voz. (HALBWACHS, 1990, 47)

³ Now, I have to admit that ever since I was a child, I, too, have been a fan of military planes, warships, and tanks. In fact, I grew up being very excited about war films and drawing military things all over the place. I was an overly self-conscious boy and I had a hard time holding my own in fights for others, but my classmates eventually accepted me because I was good at drawing. I expressed my own desire for power by drawing airplanes with sleek and pointed noses and battleships with huge guns. And I found myself thrilled by the bravery of sailors who-even as their burning ships sank-continued to fire their guns until the bitter end, by the men who plunged into the hail of fire and flake spewed forth by an enemy formation's gun. It was only much later that I realized that in reality these men had desperately wanted to live and had been forced to die in vain.

⁴ They are real men in a hot steel box filled with the stench of burning oil and explosive gases, surrounded by roaring sounds and vibrations – men who peer out from the limited perspective of their filthy periscope at the enemy in kill-or-be-killed situations.

Segundo o sociólogo, Maurice Halbwachs, existe um outro tipo de memória que não concerne a um âmbito individual, inserindo, dessa forma, uma nova visão ao campo de estudos. A ruptura epistemológica deu-se na inclusão da memória em uma esfera social. A vida em coletivo também impacta de certa forma. Fragmentos de lembranças atreladas a um indivíduo, por exemplo, encontram-se interconectados a fatos compartilhados, mesmo que o evento tenha sido vivenciado apenas por esse mesmo indivíduo: “(...) se possa falar de memória coletiva quando evocamos um acontecimento que teve lugar na vida de nosso grupo e que considerávamos; e que consideramos ainda agora, no momento em que nos lembramos, do ponto de vista desse grupo” (HALBWACHS, 1990, 36).

Os seres humanos convivem em sociedade e, por tanto, suas interações impactam na forma qual se arquivam e armazenam as informações. “Apesar de tudo, nada prova que todas as noções e imagens tomadas dos meios sociais de que fazemos parte, e que intervêm na memória, não cubram, como uma tela de cinema, uma lembrança individual, mesmo no caso em que não a percebemos.” (HALBWACHS, 1990, 37)

O anseio por *designs* tecnológicos de maquinários pomposos de guerra advém justamente de uma memória midiática coletiva, na qual desenhos e outras produções culturais acabam moldando parte, ou até sobrepujando, de uma recordação particular.

“[...] Segunda Guerra Mundial, a bomba atômica – primeira encarnação histórica "objetiva" de um possível apocalipse.” (LE GOFF, 1990, p.15.) No Japão, o país sentiu a catástrofe de perto com milhões de pessoas mortas no holocausto nuclear e cidades incendiadas por bombardeios aéreos. Além disso, tanto civis quanto militares que sobreviveram ficaram profundamente abalados, principalmente, com a ocupação norte-americana de 1945 a 1952.

Após a derrota, a nação nipônica resolveu adotar uma postura diferente e pacifista, afastando-se de visões conservadoras e radicais.

Desde a Segunda Guerra Mundial, o Japão se tornou um país que se orgulha de sua paz e de sua capacidade de ficar fora de conflitos militares. A geração de japoneses que cresceu neste ambiente, portanto, tende a abrigar uma postura pacifista inflexível, baseada em uma

ideologia humanitária universal que condena a guerra.⁵ (FISH, 2000)

As memórias bélicas tornaram-se uma espécie de lembranças traumáticas, proibidas, que trazem consigo culpa, vergonha e acabam “[...] opondo-se à mais legítima das memórias coletivas, a memória nacional, essas lembranças são transmitidas no quadro familiar, em associações, em redes de sociabilidade afetiva e/ou política” (POLLAK, 1989, p.8).

O recorde das atrocidades do período de guerra encontra-se incrustado na memória do próprio país, assim como na visão do próprio diretor, principalmente na narrativa dos seus filmes. Tanques, aviões e máquinas de guerra fizeram parte da sua infância e da construção de sua trajetória como animador, entretanto, mesmo com a mudança de ponto de vista referente a como conceber um *design* bélico, ele não deixou de fazê-lo:

Gosto de veículos e quero continuar a desenhá-los, mas resolvi não os desenhar de uma forma que alimente ainda mais uma paixão pelo poder. Da mesma forma, acho que estar apaixonado pelo maior canhão de batalha do mundo apenas revela uma mentalidade infantil, e tal paixão é verdadeiramente inútil em conflitos com nações mais sofisticadas, que pensam que a guerra é apenas um caminho para a vitória, os canhões como meras ferramentas para destruir alvos.⁶ (MIYAZAKI, 1996, p.46)

O alerta pacifista está sempre presente em seus filmes, muitas vezes junto com a mensagem ambiental, mas guerras são frequentemente representadas em seus longas. Dentre o total de nove filmes dirigidos no Ghibli, seis longas-metragens retratam alguma guerra ou de forma fantástica ou inspirados em fatos. São eles: *Meu Amigo Totoro* (1988); *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989); *Porco Rosso: O Último Herói Romântico* (1992); *Princesa Mononoke* (1997); *O Castelo Animado* (2004) e; *Vidas ao Vento* (2013).

Nessas películas, a forma de explorar as máquinas são distintas, principalmente as voadoras que fizeram parte da sua infância. Umas apresentam estilos mais antigos, movidos a vapor, inspirados na época da Revolução Industrial, como máquinas pesadas

⁵ Since World War II, Japan has become a country that prides itself on its peacefulness and its ability to stay out of military conflicts. The generation of Japanese that grew up in this environment thus tends to harbor an adamant pacifist stance, based on a universal humanitarian ideology condemning war.

⁶ I like vehicles and want to continue drawing them, but I have resolved not to draw them in a fashion that further feeds an infatuation with power. In the same way, I think that being infatuated with the world's biggest battleship gun merely reveals an infantile mentality, and such an infatuation is truly useless in conflicts with more sophisticated nations, who think of war is merely means to victory, cannons merely as tools to destroy targets.

similares a dirigíveis, outras são mais futuristas, movidas a turbo, rápidas, assemelhando-se a foguetes, e algumas aparentam animais com asas, que se movem como pássaros.

FIGURA 1: Máquina voadora dirigível estilo steampunk



Fonte: O Castelo no Céu de 1986

FIGURA 1: Nave estilo sci-fi



Fonte: Nausicaã do Vale dos Ventos de 1984

FIGURA 3: Avião Animalista



Fonte: O Castelo Animado de 2004

Miyazaki, além de construir máquinas com *design* de maneira funcional e detalhada – como demonstrada em seu livro, principalmente no depoimento “*Birds Must be Able to See the Wind...*” p.152, no qual compara o voo dos pássaros ao de aviões, descrevendo suas suposições e teorias –, também insere em sua criação um olhar ambivalente.

A máquina depende da intenção na qual os seres humanos a usam. Ao mesmo tempo que pode ser uma arma letal de destruição em massa, pode ser também um veículo importante para o avanço tecnológico. Essa ambiguidade é bem ilustrada em uma cena do filme *Vidas ao Vento*, de 2013. O personagem Caproni diz: “os aviões são lindos, sonhos amaldiçoados, esperando que o céu os engula”.

As constantes tensões, ambiguidades que o diretor usa para desenvolver seus personagens e enredos, também são aplicadas às máquinas, que seria um reflexo da sua própria experiência de vida, uma espécie de encanto por de traz dos mecanismos, culpa e vergonha por sua potencialidade e memórias:

A família do meu pai tinha administrado uma empresa de equipamentos militares antes da guerra. Meu pai dizia coisas como: "até Stalin disse que o povo não tem pecado." Mas esses homens mais velhos que faziam parte do “povo”, ocasionalmente falavam sobre ter matado pessoas na China. Não eram os perpetradores japoneses na guerra? Meu pai e outros não estariam enganados? Tendo sido criado por tais pais, não seria eu um produto de seus erros? Aqueles foram dias em que eu não pude deixar de me entregar a tal autonegação.⁷ (MIYAZAKI, 1996, p.200)

⁷ My father's Family had run a military equipment company before war. My father would say things like, “Even Stalin said the people have no sin.” But these older men who were part of “the people” occasionally talked about having killed people in China. Weren't Japanese perpetrators in the war? Weren't my father and others mistaken? Having been raised

Nesse trecho autorreflexivo, Miyazaki expressa o sentimento de dívida do povo japonês, essa que, por um olhar ocidental, compreende que nem seria sua, porém ele se vê no dever de pagá-la. Os japoneses são devedores dos séculos. No livro *O Crisântemo e a Espada*, que se propõe a compreender as particularidades do povo nipônico, a autora diz que “a proibidade no Japão repousa sobre o reconhecimento do próprio lugar dentro da grande rede de mútuo débito, abarcando tanto os antepassados quanto os contemporâneos” (BENEDICT, 1972, p.88).

Além disso, Benedict traça a polaridade particular da cultura japonesa:

Quando escrever um livro sobre uma nação onde vigora um culto popular de esteticismo, que confere honrarias a atores e artistas, esbanjando arte no cultivo de crisântemos, tal obra não terá de ser completada por uma outra, dedicada ao culto da espada e à ascendência máxima do guerreiro. (BENEDICT, 1972, p.10)

O que nos deixa a indagação: será que a constante a motivação em desenvolver máquinas com *designs* cada vez mais aprimorados com o passar do tempo, bem como narrativas bélicas, seria proveniente de sua própria experiência mnemônica ou de um sentimento de dívida com a sociedade e do povo nipônico? A forma ambígua na qual escolhe interpretar seus *designs* seria um traço marcante e característico do diretor ou apenas um reflexo da sociedade de como é a japonesa? Talvez as respostas sejam ambas.

Entre Memórias Bélicas e Afetos

Isao Takahata, outro diretor do estúdio, também explora aspectos da memória para construir o enredo de seus filmes.

Nascido em 1935, na cidade de Ujiyamada, atual Ise, na província de Mie, filho mais novo no total de sete, mudou-se com a sua família para Okayama, onde teve uma infância conturbada pelos efeitos da II Guerra Mundial. A cidade em que vivia sofreu um ataque aéreo de bomba pelos Estados Unidos quando tinha apenas nove anos.

Em uma entrevista para o Japan Times, Takahata comenta que durante o ataque aéreo deixou rapidamente sua casa, aterrorizado, fugindo descalço e de pijama com uma de suas irmãs. As bombas incendiárias iniciaram uma tempestade de fogo que destruiu a cidade.

by such parents, wasn't I a product of their mistakes? Those were days that I couldn't help but indulge in such self-negation.

"Tivemos a sorte de sair vivos."⁸ (TAKAHATA, 2015, tradução nossa) Ainda nesse relato, o diretor expõe que lembra vividamente das pilhas de cadáveres nas ruas enquanto ele e sua irmã tentavam voltar para casa no dia seguinte após o bombardeio. Sua família conseguiu sobreviver escondendo-se em um abrigo em seu jardim.

Muitas dessas memórias influenciaram sua filosofia de vida e seu ponto de vista como animador. *O Túmulo dos Vagalumes*, de 1988, por exemplo, mostra a destruição da cidade na qual a personagem principal, Seita, de 14 anos, e sua irmã, Setsuko, de 4 anos, viviam. Nesse filme, bombas de fogo faziam um som alto de assobio quando caíam do céu, da mesma maneira que acontecia nos ataques aéreos reais. A esse respeito, o diretor critica a falta de cuidado com o modo no qual animadores e cineastas retratam cenas de guerra: "muitos programas de TV e filmes que apresentam bombas incendiárias de maneira não precisa, eles não incluem faíscas ou explosões. Eu estava lá, eu vivenciei, então sei como foi"⁹ (TAKAHATA, 2015, tradução nossa).

Para ser um bom animador, na concepção do diretor, é importante entrar em contato com experiências do passado, memórias, bem como repertório sobre detalhes ordinários, servindo como uma espécie de testemunho, deixando, de certa forma, mais verídico uma narrativa ficcional.

Fazemos apelo aos testemunhos para fortalecer ou debilitar, mas também para completar, o que sabemos de um evento do qual já estamos informados de alguma forma, embora muitas circunstâncias nos pareçam obscuras. Ora, a primeira testemunha, à qual podemos sempre apelar, é a nós próprios. (HALBWACHS, 1990, p.25)

Nesse sentido, Ricoeur traz em sua teoria um triplice conceitual para entender a complexidade da memória. Haveria para ele, referente às experiências individuais, a memória dos outros e a coletiva, atribuída dessa forma a si, aos próximos e aos outros. O autor evidencia, assim como Halbwachs, a importância do outro e de um coletivo, demonstrando o funcionamento da vida em comunidade como uma relação de si mesmo como um outro.

O sujeito como um ser atuante, pertencente a uma cultura, que interage em um ecossistema encontra respostas a respeito de si mesmo, busca validação e interpreta sentidos através do que está fora de si etc.: "o que espero dos meus próximos, é que

⁸ We were lucky to make it out alive.

⁹ Many TV shows and movies that feature incendiary bombs are not accurate, they include no sparks or explosions. I was there and I experienced it, so I know what it was like.

aprovem o que atesto: que posso falar, agir, narrar, imputar a mim mesmo a responsabilidade de minhas ações” (RICOEUR, 2014, p.142).

Mesmo que Isao Takahata construa suas películas a partir de um ponto de seu repertório mnemônico particular, não deixa de fazer parte de uma esfera coletiva à medida em que outras pessoas também passaram pela guerra e possuem lembranças similares e as mesmas perdas, ou, como espectadores que não passaram por essa catástrofe bélica, podem interpretar bem como arquivar em sua memória.

Mas a memória coletiva não é somente uma conquista, é também um instrumento e um objeto de poder. São as sociedades cuja memória social é sobretudo oral ou que estão em vias de constituir uma memória coletiva escrita que melhor permite compreender esta luta pela dominação da recordação e da tradição, esta manifestação da memória. (LEG OFF, 1990, p.476)

A visão do diretor serve como um testemunho, mesmo que indireto, na sua forma de elaborar os filmes que se unem a um coletivo e expõe uma maneira de recordar de um período trágico nipônico, ou olhando de uma maneira mais expansiva, de qualquer sociedade que passou pela II Guerra Mundial.

Em uma entrevista¹⁰ sobre como o filme foi feito, o diretor comenta que desde a primeira vez que entrou em contato com a história do livro, decidiu que gostaria de retratá-la em animação. Como a oportunidade de executar o projeto previa um tempo curto, não pode fazer uma animação com traços distintos – uma das suas características em termos de escolha estética veremos adiante –, como já tinha em mente, então, recorreu para o estilo de anime convencional.

Como reação, as pessoas o perguntaram: por que decidiu seguir em frente e executar esse projeto? Um filme de animação que abordasse um tema triste e, principalmente com a morte de personagens, ninguém iria ver. Ele respondeu que entendia a preocupação delas, porém acredita que ter aceitado abriu horizontes no que tange ao ramo da animação. Pessoalmente, confessa ser um dos trabalhos mais importantes que tenha feito. E mesmo com a temática, conseguiu gerar comoção no público.

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=uRl0sjwx5Ac>

Mas como ele conseguiu tal feito? Nessa mesma entrevista ele acredita que grande parte da resposta esteja conectada com a transmissão de sentimentos, advindos da própria memória.

Portanto, a relação com a impressão de realidade encontra-se intrinsecamente conectada com a memória do diretor. Como visto previamente e tomando como exemplo esse mesmo filme, Takahata ilustrou um bombardeio que ele mesmo viveu:

Você nunca sente que é real, mesmo quando é bombardeado com bombas de fogo. Queimam forte, mas você não sente que o fogo se espalhará. Bombas de fogo caem por todo o lado, mas elas realmente não explodem. Reproduzi essa experiência no filme, especialmente a cena dos ataques aéreos durante o dia. Estava meio quieto. Uma espécie de sentimento estranho. Filmes de guerra japoneses anteriores não mostravam isso.¹¹ (TAKAHATA, 2002, tradução nossa)

Ainda sobre esse trecho, Takahata acrescenta que “foi um pesadelo, a experiência mais horrível da minha vida. Eu usei minha própria experiência desse ataque aéreo no filme.”¹² e é justamente isso que ao mesmo tempo transmite a sensação para os espectadores de ser algo verídico, com aspectos de realidade, que gera empatia mesmo sendo um enredo incomum em termos de animação.

Takahata aposta na memória como ferramenta essencial para a construção de sua estética e narrativa fílmica, moldando uma atmosfera sensorial e afetiva derivada de suas experiências particulares e, ao mesmo tempo, considera o olhar do próximo, o olhar que interpreta, que seleciona e armazena. O esforço em rememorar só faz sentido porque pensa em uma coletividade, em uma memória partilhada do nosso, mobilizando o si, próximos e outros.

Considerações finais

Todo mundo tem uma história sobre si mesmo dos velhos tempos. Mas, no momento em que começamos a contar essas histórias importantes, parecemos velhos repetindo a mesma coisa de novo e de novo. É difícil tirar do passado qualquer sentimentalismo e glamorização que adicionamos a ele. Uma memória que pode ter sido do tamanho de um

¹¹ You never feel it's real even when you're bombed with fire bombs. It's burning bright, but you don't feel like the fire will spread. Fire bombs would be falling all over, but they don't really explode. I reproduced this experience in the film, especially the air raid scene in the daytime. It was sort of quiet. A sort of strange feeling. Previous Japanese war films didn't show that.

¹² “It was a nightmare, the most horrible experience of my life. I used my own experience of this air raid in the film.”

selo postal em um ponto, de repente cresce em um quadro de um metro e meio por um metro e vinte. [...] Eu tive uma profunda realização: lembrar-se do passado, não é uma ruim de forma alguma. Pelo contrário, durante esse período também fiz obras que eram verdadeiras para mim. Ainda hoje não posso negar meu próprio ponto de partida.¹³ (MIYAZAKI, 1996, p.157)

Utilizar a memória é essencial para construir narrativas. Retomar o passado, mesmo que doloroso ou incompatível com os pensamentos atuais dos criadores, faz com que os enredos desenvolvidos tenham um toque pessoal e de certa forma verdadeiro.

O consumo dessas películas aciona camadas de memória tanto individuais quanto coletivas e trazem uma visão particular para a temática em questão, tencionando com pensamentos prévios pré-concebidos.

Independente das motivações que levaram a criação dessas narrativas, aqui vê-se a importância de discutir e explorar temáticas históricas ou que envolvam o rememorar, pois cria-se brechas em pontos de vista que talvez já esteja concretizado.

Além disso, os diretores também enaltecem o valor do ser humano, seja ele inserido em maquinários bélicos ou como espectador. Faz-se necessário aprofundar-se nas construções tanto imagéticas quanto narrativas. Quaisquer elementos inseridos em uma obra devem ser tomados de maneira complexas e não superficiais afastando-se da noção estética pela estética. Portanto, é justamente a complexidade e a retomada cenas mnemônicos que fazem com que o espectador não só se identifique mas promove uma indagação, um pensar e um rememorar.

Bibliografia

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a Espada**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

FISH, Michael. Nation, War, and Japan's Future in the Science Fiction "Anime" Film "Patlabor II" in **Science Fiction Studies**, Vol. 27, N° 1 (Mar., 2000), pp. 49- 68.
Disponível:<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/80/fish80art.htm>

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.

LE GOFF, Jaques. **História e Memória**. São Paulo: Editora da Unicamp, 1990.

MCCARTHY, Helen. **Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation**. Berkeley, Calif.: Stone

¹³ Everyone has a story about themselves in the old days. But the moment we start telling these important stories, we sound like old folks repeating the same thing over and over again. And it's hard to strip the past of whatever sentimentalism and glamorization we have added to it. A memory that may have been the size of a single postage stamp at one point all of a sudden grows into a five feet by four feet tableau. [...] I had a profound realization: remember the past is not a bad thing at all. On the contrary, during that period I too once made works that were true to myself. Even today I cannot deny my own starting point



Bridge Press, 1999.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point**. San Francisco US: VIZ Media 1996

POLLAK, M. Memória, Esquecimento, Silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 3-15, 1989.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Tradução de Alain François [et al.]. Campinas, SP: Unicamp, 2014

TAKAHATA, Isao. **Isao Takahata's stark world of reality**: Director's childhood experiences have shaped his views on animation and attempts to revise the country's pacifist Constitution. [Entrevista concedida a] japantimes.co.jp. 12 de set. 2015. Disponível em: https://www.japantimes.co.jp/culture/2015/09/12/films/isao-takahatas-stark-world-reality/#.XsYZt_wvP-Y. Acesso em: 20 de jun. 2021.

Filmografia

ISAO TAKAHATA on Grave of the Fireflies. Dir. Tim Werenko. On Grave of the Fireflies, Collector's Series (Central Park Media, 2002), DVD. Translated by Kevin McKeown.

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

O CASTELO Animado. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2004. 119 min.

O CASTELO no Céu. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1986. 125 min.

O TÚMULO dos Vagalumes. Direção Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1988.