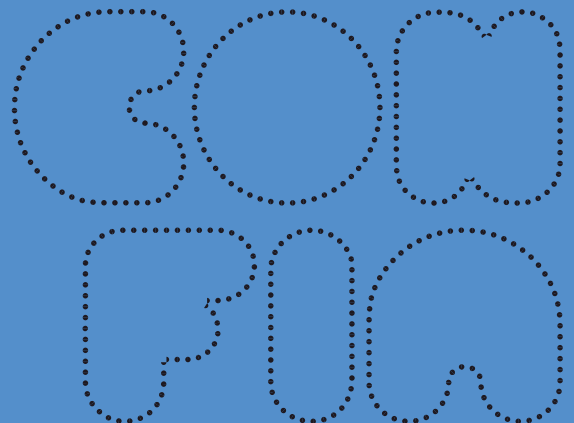


4th INTERNATIONAL CONFERENCE
IN ILLUSTRATION & ANIMATION

4^a CONFERÊNCIA INTERNACIONAL
EM ILUSTRAÇÃO E ANIMAÇÃO

10-12 June 2016 | BARCELOS - PORTUGAL



Edição IPCA
ISBN: 978-989-99465-6-9
Design editorial • **Cláudio Ferreira**
Paginação • **Manuel Albino**

ORGANIZING COMMITTEE

General chair

Paula Tavares - IPCA

Organization chair

Manuela Cunha - IPCA

Pedro Mota Teixeira - IPCA

Program chair

Alan Male - Univ. College Falmouth

Organization

Paula Tavares, Pedro Mota Teixeira, Marta Madureira,
Jorge T. Marques, Manuel Albino

Scientific Committee

Alan Male - Univ. College Falmouth (UK)

Alan Young - Auckland University of Technology (NZ)

Ana Madeira Rodrigues - Univ. Lisboa (PT)

Ana Margarida Ramos - Univ. Aveiro (PT)

António Costa Valente - Univ. Aveiro (PT)

António Quadros Ferreira - Univ. Porto (PT)

Birgitta Hosea - Royal College of Arts (UK)

Carlos Hollanda - IED Rio de Janeiro (BR)

Carlos Nogueira - Univ. Nova Lisbon (PT)

Chelo Matesanz - Univ. Vigo (ES)

Debora Harty - Loughborough Univ. (UK)

Eduardo Corte Real - IADE Lisbon (PT)

Edwin Carels - Univ. College of Ghent (BE)

Fernando Galrito - Inst. Polit. Leiria (PT)

Francisco Laranjo - Univ. Porto (PT)

Helena Barbosa - Univ. Aveiro (PT)

Joana Quental - Univ. Aveiro (PT)

Jorge Campos - Inst. Politécnico Porto (PT)

Jorge T. Marques - IPCA (PT)

José Andrés Iglesias - Univ. Vigo (ES)

José Chavete Rodriguez - Univ. Vigo (ES)

José Antonio Castro - Univ. Vigo (ES)

José Santiago Iglesias - Univ. Vigo (ES)

Juan Carlos Róman - Univ. Vigo (ES)

Júlio Dolbeth - Univ. Porto (PT)

Luís Lima - IPCA (PT)

Luís Mendonça - Univ. Porto (PT)

Magnus Moar - Middlesex University (UK)

Marcos Rizolli - Univ. Presbit. Mckenzie (BR)

Maria Lorenzo Hernández - Polytechnic University of Valencia (ES)

Marta Madureira - IPCA (PT)

Martin Sallisbury - Anglia Ruskin Univ. (UK)
Maureen Furniss - Univ. California (US)
Nelson Zagalo - University of Minho (PT)
Nicoló Ceccarelli - Università S. di Sassari (IT)
Nilton Gamba Júnior - PUC Rio de Janeiro (BR)
Paula Tavares - IPCA (PT)
Pedro Bessa - Univ. Aveiro (PT)
Pedro Mota Teixeira - IPCA (PT)
Pedro Moura (PT)
Roderick Mills - Univ. of Brighton (UK)
Rui Vitorino Santos - Univ. of Porto (PT)
Sara Pereira - Univ. Minho (PT)
Sara Reis da Silva - Univ. Minho (PT)
Susan Hagan - Carnegie Mellon Qatar (QA)
Susana Jorge - IPCA (PT)
Suzanne Buchan - Middlesex University (UK)

Índice / Contents

13
ALBUM / ART / GRAPHISME : THE BRIDGE OF ARTS
HOW PICTUREBOOK HAS DEVELOPPED
IN CONNECTION WITH ART AND GRAPHIC DESIGN HISTORY.
Sophie Van der Linden

15
ATOM BOMB, ICE CREAM,
DATA BOMB, I-SCREEN
Esther Leslie

17
DESIGN AND STORIES
Nilton Gonçalves Gamba Junior

21
AS CARTAS PORTUGUESAS: RELAÇÃO ENTRE TEXTO E IMAGEM
Marina Mota e Rui Vitorino Santos

35
HAYAO MIYAZAKI “A VIAGEM DE CHIHIRO”
Maria Beatriz Vigário Alves de Castro e Sahra Kunz

46
A REPRESENTAÇÃO DA HISTÓRIA NAS ANIMAÇÕES
DE LONGA-METRAGEM DA DISNEY
Marcus Vinicius de Paula

55
TIME CONSTRUCTION WITHIN KOJI YAMAMURA’S
ANIMATION, *MUYBRIDGE’S STRINGS*
Tania de León Yong

66
BANHOS COM HISTÓRIA(S): CONTRIBUTOS PARA
UMA CARACTERIZAÇÃO DO LIVRO DE BANHO
Diana Martins e Sara Reis da Silva

75
FANTASTIC MR. FOX: ESTUDO VISUAL DE PONTOS-
CHAVE DA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA
Gabriela Sá

85
A “CARNE” DO VISUAL: O HIBRIDISMO E VISUALIDADE
HÁPTICA; ESTUDOS DE CASO NA MADEIRA E NOS AÇORES
Ana Nolasco e Jorge Bárrios

96

SATIRICAL ZINES ABOUT COMPUTERS, APPS AND SOCIAL MEDIA: ART-ZINES FROM THE ZINEOPOLIS COLLECTION

Jackie Batey

108

STRANGE LOOPS IN FLATLAND: MEDITALLUCINATION
BY GEOFF MCFETRIDGE

Paul Hardman

119

#LINGO: O CINEMA DE ANIMAÇÃO COMO CRÍTICA SOCIAL

Daniel Roque, Paula Tavares e Jorge T. Marques

129

DRAWING UPON THE UNCONSCIOUS: TEXT AND IMAGE IN TWO ANIMATED FILMS BY ROBERT BREER AND WILLIAM KENTRIDGE

Miriam Harris

139

'IS THE CHILDREN'S ILLUSTRATED BOOK REALLY A DISCONTINUOUS MEDIUM? HOW CHILDREN'S BOOKS PRODUCE SEQUENTIAL MOMENTUM.'

Sarah McConnell

151

PERSEPOLIS (2007) – A SIMBOLOGIA NO FILME E NA BANDA DESENHADA

Mara Ungureanu e Sahra Kunz

159

O DESENHO QUE PROVIDENCIA UM CONTEXTO

Sara Alves e Graça Magalhães

169

REVISITING TACTILITY: DEVELOPING A CONNECTION WITH AN AUDIENCE

Stefan KK Messam

181

DIGITAL ARCHIVING ISSUES FOR THE GRAPHIC ARTS FIELD

Alan Young

192

THE ART OF CARTOON: TRANSFORMATION IN CHARACTER DESIGN

Ilkay Altunoz

- 203**
THE ROLE OF NARRATIVE IN NONFICTION
PICTUREBOOKS; A DIAGRAMMATIC ANALYSIS TO
DEFINE THE CREATIVE NONFICTION PICTUREBOOK.
Vassiliki Tzomaka
- 214**
ANIMAÇÃO: UMA LINGUAGEM COM VOCAÇÃO INCLUSIVA
Cláudia Bolshaw, Gamba Junior, Marcus Vinicius de Paula
- 222**
DESLOCAÇÕES NA PAISAGEM. RECURSOS DE
TRANSFIGURAÇÃO NA PAISAGEM MODERNA
Paulo Freire de Almeida
- 231**
ESCREVER, ILUSTRAR E EDITAR PARA O UNIVERSO
INFANTOJUVENIL: OS DESAFIOS DA AUTOEDIÇÃO
Idalina Dias, Pedro Amado e João Torrão
- 246**
O *GESTO* HOJE
José Saraiva
- 255**
LIBERDADE CONDICIONAL: A PERFORMANCE DO
LEITOR EM *BUILDING STORIES*, DE CHRIS WARE
Carolina Martins
- 264**
THE QUEEN OF SPADES PROJECT: ILLUSTRATION
& INTERACTIVE STORYTELLING
Joel Lardner & Paul Roberts
- 274**
THE CREATION OF ANIMATED AND FILMED IMAGES
Eliane Gordeeff
- 287**
LITERATURE, ARTISTS' BOOKS & AUTHORSHIP IN THE
EDUCATION OF AN ILLUSTRATION STUDENT
Ros Simms
- 295**
MOBILE ARCHITECTURES, A SHIFTING SPACE
OF PERCEPTION: FROM CARTOON TO 3D
Concha García González
- 301**
THE COMBINATION OF NEEDS AND RESOURCES: PROCESS
MODEL OF TRANSLATION FROM 2D IMAGE TO 4D MOTION
Jinsook Kim

310

O LIVRO DE ATIVIDADES PARA ADULTOS. ARTEFATO-
ENUNCIADO E GENEALOGIA DE USO E SENTIDO

Pedro F. Sarmento , Nilton G. Gamba Junior e Ana L. Guadalupe Menicone

320

ANIMATION WITHIN ART HISTORY: THE CASE STUDY OF ARTE
REPÚBLICA: DEZ PARA CEM AND AMADEO DE SOUZA-CARDOSO

Marta Soares

331

TEMPORIZAÇÃO: NARRATIVA EM ANIMAÇÃO

David Mussel e Nilton G. Gamba Junior

340

GHOSTS OF CHARCOAL: TSUJI'S AND
KEANE'S CHARACTER ANIMATION

Manuela Elizabeth Rodríguez González

350

DELIBERATELY GETTING IT WRONG: ACCELERATING
TOWARDS FINDING A STYLE FOR CHARACTER
DESIGN THROUGH THE PSYCHOLOGY OF SEEING

Stuart Medley

367

DESIGN DE BONECOS: CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA

Cynthia Levitan e Carla Arcoverde de Aguiar Neves

378

LINGUAGEM MATERIAL: CONCEPT ART NA
CONSTRUÇÃO VISUAL DO FILME ANIMADO

Marcelus Gaio S. Senna and Nilton Gamba Junior

389

'SNOOPY E CHARLIE BROWN: THE PEANUTS - O FILME':
DE UM GRAFISMO CLÁSSICO 2D PARA UM HÍBRIDO 3D

Alicia Moreira, Jorge T. Marques, e Pedro Mota Teixeira

397

NÓS COMEÇAMOS, TU CONTINUAS: NUMA VIAGEM COM
A "MALA DA IMAGEM ANIMADA" DO CINANIMA

Paulo Oliveira Fernandes e José Alberto Rodrigues

408

A METÁFORA NA ILUSTRAÇÃO POR
AMBIGUIDADE E INDEFINIÇÃO

Sandra Cardoso, Marta Madureira e Luís Lima

417

A MATERIALIDADE DO TEXTO NO UNIVERSO DA ILUSTRAÇÃO

Filipa Cruz

- 426**
O LIVRO-JOGO NA LITERATURA PARA A INFÂNCIA:
BRINCAR ÀS/COM AS HISTÓRIAS
Sara Reis da Silva
- 432**
ASSOCIATIONS BETWEEN TRADITIONAL GRAPHIC ART AND
CONTEMPORARY ILLUSTRATION IN BOOKS FOR CHILDREN
Karolina Kornek
- 442**
OS MUNDOS DA ILUSTRAÇÃO: UMA ABORDAGEM
DIDÁTICA PARA A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
Sofia Ré
- 455**
TRANSPARÊNCIA, TRANSLUCIDEZ E OPACIDADE
Rita Varlesi, Regina Lara Silveira Mello e Wilton Azevedo
- 462**
IMPROVISED ANIMATION: INTERACTIVE DIGITAL
THEATRE USING MOTION CAPTURE LIVE.
John Haag
- 471**
UMA ANÁLISE DE RELAÇÕES ENTRE O CINEMA
DE ANIMAÇÃO E A CRÍTICA SOCIAL
Tiago Araújo, Paula Tavares e Jorge Teixeira Marques
- 490**
CRIATIVIDADE E ARTE EM MUNDOS VIRTUAIS
Catarina Carneiro de Sousa e Luís Eustáquio
- 505**
BRINGING LIFE TO ILLUSTRATION AND ILLUSTRATING THE
WORLD IN MOVEMENT THROUGH VISUAL LITERACY
Inma Carpe and Susana Garcia Rams
- 514**
WHAT ROLE DO IMAGES AND ARTS ACTIVISM
PLAY IN REINFORCING MESSAGES CONNECTED
TO THE THEME OF CLIMATE CHANGE?
Linda Scott
- 529**
O “AUTO DA FLORIPES” DO TEATRO POPULAR
PARA O ÁLBUM ILUSTRADO INTERATIVO
Eduarda Novo, Catarina Silva, e Marta Madureira

543

**AN ANIMATED NARRATIVE TO CONVEY
THE NEUROBIOLOGY OF AUTISM**

Cátia Neves, Ana L. Carvalho, Jorge T. Marques, Anabela Marisa Azul

553

**(THE SYMBIOSIS TELLUS) COMMUNICATING
SCIENCE THROUGH COMICS**

Rui Tavares, João Ramalho-Santos, Susana Jorge, Anabela Marisa Azul

562

**DOCUMENTÁRIO EM CONTEXTO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO:
A CURTA-METRAGEM “PRONTO, ERA ASSIM”**

Patrícia Rodrigues, Joana Nogueira, Pedro M. Teixeira, e Jorge T. Marques

575

**ANÁLISE DA LONGA-METRAGEM “INSIDE OUT” DA DISNEY/
PIXAR: AS EMOÇÕES NA PERSONAGEM “DISGUST”**

António Ferreira, Pedro Mota Teixeira, e José Pedro Teixeira

587

**“PRONTO, ERA ASSIM”: ANIMAÇÃO *STOP-MOTION* COM
RECURSO A IMPRESSÃO DE BOCAS 3D PARA *LIP SYNC***

J. Nogueira, P. Rodrigues, P. M. Teixeira, J. T. Marques, e R. Simões

598

**A SCIENCE-ART APPROACH FOR PRODUCING AN ANIMATION
ON FUNCTIONAL BIODIVERSITY IN MEDITERRANEAN
FOREST “MONTADO, AS LONG AS WE LIVE TOGETHER”**

Luís Félix Alípio, Rebeca Neves e Anabela Marisa Azul

609

**CHÉS: PARTICIPATORY CREATIVITY BY CHILDREN’S
DRAWINGS AS CONTRIBUTION TO A LOCAL
CULTURE BASED ON ITS INDUSTRIAL ACTIVITY**

Jorge Brandão Pereira and Heitor Avelos

619

O STORYBOARD: ENSAIO DE UM NARRATIVA PLANIFICADA

P. M. Teixeira, R. Gomes, A. Ferreira, J.P. Teixeira, e P. Tavares

628

A CÂMARA VIRTUAL ANIMADA E A CÂMARA ESCURA

José Pedro Teixeira, Pedro Mota Teixeira e António Ferreira

Hayao Miyazaki “A Viagem de Chihiro”



Maria Beatriz Vigário Alves de Castro¹ e Sahra Kunz²

leemcbea@hotmail.com, skunz@porto.ucp.pt

Resumo

Hayao Miyazaki é conhecido por ser um dos animadores japoneses mais importantes do cinema, responsável por alguns filmes de animação mais belos e bem-sucedidos no Japão. Entre eles conta-se o seu maior sucesso: “A Viagem de Chihiro”. Durante este trabalho abordar-se-á o percurso de vida do autor e de que forma a sua infância o influenciou nas suas obras, tornando-as tão especiais. É possível conhecer Miyazaki apenas analisando-as, saber o que o inspira, do que gosta e o que o fascina, e principalmente o que imaginou e a mensagem que visa transmitir através das ações das suas personagens. Explorar-se-ão os personagens e o conceito de um dos seus filmes: “A Viagem de Chihiro” (2001). Na análise do filme serão abordados os aspetos essenciais da obra: a sua história geral, o seu conceito e metáforas, o que esconde a mensagem do filme, a pré-produção do filme, o que inspirou o artista, e ainda como surgiu a sua banda sonora. Será feita ainda uma comparação de “A Viagem de Chihiro” com as outras obras do artista e tentar-se-á estabelecer a importância do filme no panorama do cinema de animação japonês e a sua popularização no ocidente.

Keywords

Ghibli, Hayao Miyazaki, Spirited Away, A Viagem de Chihiro, Animação Japonesa.

1. Hayao Miyazaki

1.1 Biografia

Hayao Miyazaki nasceu em Tóquio no ano de 1941. Antes de se apaixonar pela animação estudava ciências, mas foi ao ver o filme “Hakujaden”, a primeira longa-metragem criada pela Toei Animation em 1958 [1], que decidiu dedicar-se à animação.

Iniciou a sua carreira na Toei - Doga onde começou por realizar o design das cenas e os desenhos de “Little Norse Prince Valiant”, em 1968. Aos poucos tornou-se responsável por realizar histórias, argumentos, pormenores de cenas e key animation. Em 1973 juntou-se a Isao Takahata e a outros animadores e mudaram-se para a Zuiyo Images. Foi em 1974 com a realização de “Heidi” que Miyazaki ficou responsável pelo design e organização de cena. Dirigiu “Future Boy Conan” em 1978 e “Lupin III:

¹ e ² Universidade Católica Portuguesa, CITAR – Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa, Escola das Artes, Rua Diogo Botelho, 1327, 4169-005 Porto, Portugal.

The Castle of Cagliostro” em 1979. [2, 3, 4] Em 1985, depois de trabalhar na Nippon Animation e na Telecom, Miyazaki co-fundou os Estúdios Ghibli onde realizou “Nausicaä of the Valley of the Wind”, baseando-se no seu mangá divulgado pela “Animage magazine”. Foi a partir de Nausicaä que surgiram “Laputa: The Castle in the Sky” em 1986, “My Neighbor Totoro” em 1988, “Kiki Delivery Service” em 1989, “Porco Rosso” em 1992, “Mononoke Hime” em 1997, “Spirited Away” em 2001, “Howl’s Moving Castle” em 2004, “Ponyo” em 2008 e “The Wind Rises” em 2013. [5, 6, 7]

Hayao Miyazaki defende que a animação é mais que uma simples banda desenhada, mais que um livro para crianças ou um simples filme, é uma forma de construir algo totalmente imaginário e de dar vida ao fantástico. Foi com este conceito que Miyazaki se foi tornando ao longo dos anos numa referência para os animadores japoneses, tendo revolucionado o cinema de animação do seu país [8]. As suas obras carregam um grande simbolismo e mitologia, encantando não só crianças como adultos por todo o mundo.

O sucesso de “Nausicaä of the Valley of the Wind” possibilitou a abertura do Estúdio Ghibli, um estúdio baseado na animação mais artesanal, preservando o 2D e a arte de desenhar, surgindo também como uma crítica às obras, dos estúdios mais modernos, criadas em série. A própria palavra “Ghibli”, em Italiano, significa ventos quentes que passam pelo deserto. Uma metáfora da atitude e desejo dos fundadores (Toshio Suzuki, Hayao Miyazaki, Isao Takahata) que pretendiam modificar a visão corrupta e negra da indústria da animação japonesa. Eles impuseram assim a criatividade, produzindo animação de alto nível e respeitando acima de tudo os seus sonhos [9].

Em 1997 Miyazaki lança “Princess Mononoke” e apesar do seu grande sucesso Miyazaki anunciou que seria o seu último filme, devido à insegurança perante o seu desenho e dificuldade em expressar a sua paixão para a animação. Durante a produção de “Princess Mononoke” Miyazaki sofreu vários problemas de saúde associados a um esgotamento físico e nervoso que colocaram em questão muitas vezes a finalização do mesmo e essa incapacidade de desenhar normalmente tornou-o inseguro e por isso decidiu desistir. Esteve muito próximo de abandonar a sua carreira após “Princess Mononoke”. O próprio filme continha um tema extremamente grave que pode ter contribuído para o desânimo do realizador, mas a paixão pela animação foi mais forte e foi com a ideia para realizar “A Viagem de Chihiro” que superou os seus problemas e decidiu voltar a fazer o que mais gostava. Afirmou durante uma entrevista: “Bem, aqui estou eu mais uma vez, aquele que há quatro anos atrás anunciou que estaria reformado” [10].

Hayao Miyazaki é conhecido em todo o mundo pelas suas maravilhosas obras de arte e é a inspiração dum dos estúdios mais mundialmente reconhecidos como pioneiros na animação 3D, a Pixar. John Lasseter refere que os filmes de Hayao Miyazaki são uma fonte constante de inspiração e revela ter-se inspirado nos Estúdios Ghibli quando fundou a Pixar [11]. O conceito não parte apenas de John Lasseter e fãs de Miyazaki por todo o mundo defendem o mesmo. Apesar de muitas vezes as suas

obras retratarem momentos difíceis da vida do artista, como a doença da mãe, a guerra e a morte, a qualidade da animação, a composição musical juntamente com as brilhantes histórias permitem ao espectador sonhar e ser transportado para outra realidade. A própria animação é suave, mágica e cinematograficamente tem uma estética constante, permitindo ao espectador entrar por completo no mundo idealizado pelo mesmo, esquecendo-se muitas vezes de que é um filme de animação. Esse fator não acontece devido ao desenho ser realista, porque na verdade não o é, mas sim pela qualidade da história e suavidade dos gestos das personagens. No próximo tópico serão aprofundadas mais detalhadamente as obras do realizador.

1.2 Características e Influências das suas Obras

Apesar do trabalho se centrar maioritariamente em “A Viagem de Chihiro” é importante fazer uma breve reflexão sobre as suas obras em geral, para enquadrar melhor o trabalho do realizador.

As obras de Hayao Miyazaki retratam frequentemente mundos imaginários com arquiteturas específicas e muitas vezes inspiradas em paisagens ocidentais como em “Kiki’s Delivery Service”, “Porco Rosso” e “Howl’s Moving Castle”. São escassas as vezes que o realizador opta por retratar o Japão, as obras que o fazem são principalmente “Spirited Away” e “The Wind Rises”. No entanto apesar de não estar omnipresente visualmente nos seus filmes, estão neles subjacentes críticas à cultura do seu país, refletindo sobretudo as más experiências e vivências pessoais do artista.

Como já foi referido anteriormente é conhecido e estudado que a infância de Miyazaki influenciou muito a temática e história das suas obras. Hayao Miyazaki nasceu em 1941, a meio da Segunda Guerra Mundial, tendo por isso sido confrontado com realidades cruéis e injustas, e os seus filmes são prova disso. Demonstam uma revolta interior contra aquilo a que assistiu, transmitindo habitualmente uma mensagem antimilitarista e pacifista. Para além da influência da Segunda Guerra Mundial, Miyazaki sofreu sobretudo com a doença da sua mãe, a qual sofria de tuberculose vertebral [12]. Podemos reconhecer referências à sua mãe no seu filme “My Neighbor Totoro” em que a mãe de Mei e Satsuki sofre de tuberculose e está internada num hospital, ou mesmo em “The Wind Rises”, filme em que Naoko morre de tuberculose. Ambos os filmes podem ser vistos como homenagens à sua mãe, a qual estimou muito e com cuja doença sofreu muito. Miyazaki revela também nos seus filmes um grande gosto por aviões, tendo-se apaixonado por estes ao ver o pai e o tio, proprietários da empresa “Miyazaki Aviation”, a trabalhar na área da construção aeronáutica. Essa paixão pelos aviões é notável em quase todas as suas obras, maioritariamente em “Porco Rosso” e “The Wind Rises” filmes onde conseguimos observar os aviões perfeitamente animados e desenhados com grande detalhe. Também em “Kiki’s Delivery Service” e “Howl’s Moving Castle” os aviões sobrevoam os céus, sem esquecer os aparelhos voadores de “Nausicaä of the Valley of the Wind”. Não só os aviões, mas também coisas que flutuam e a constante necessidade de colocar os seus

personagens a voar ou flutuar, fazem parte também das características recorrentes nos seus filmes.

Como vários rapazes do pós-guerra, Miyazaki começou por desenhar mangás na escola. Desenhava sobretudo tanques, aviões, navios e pessoas, em grande parte influenciado pela obra de Osamu Tezuka (conhecido por ser o “Mangá no Kamisama” que significa Deus do Mangá), o mestre que o inspirou desde muitos animadores da sua geração.

Uma característica recorrente nos seus filmes é a natureza, este é um tema marcante e retrata a preocupação do animador com a atitude do ser humano perante ela. Vemos isso em “My Neighbor Totoro” na facilidade com que as crianças se adaptam à nova casa no meio da natureza e na forma como a exploram sem medo. Retrata assim nas suas obras, personagens que se preocupam com a natureza como espíritos, Deuses, demónios e monstros que tentam combater o poder destruidor dos humanos e a sua grandiosa indústria. “Princess Mononoke” é o filme que mais representa essa batalha do realizador, com a representação do espírito da floresta, de Mononoke e a sua relação com os lobos. Também em “A Viagem de Chihiro” vemos o lixo repugnante que sai do Deus que visita a casa de banhos (Figura 4). Em “Nausicaä of the Valley of the Wind” a poluição é tanta que o mundo mergulhou num ambiente de bactérias e vermes desconhecidos e tóxicos.

Temos ainda uma característica única do realizador que é a representação heroica e destacada da mulher. Na maioria dos filmes de Miyazaki a protagonista é feminina, e a mulher é sempre respeitada, são defendidos o seu lugar e sonhos, descobre mundos novos e experiências. As mulheres de Miyazaki não se submetem aos homens e isto serve como rutura do machismo tão presente na cultura japonesa. Essa crítica de Miyazaki vai mais longe e separa ainda as atitudes irresponsáveis dos adultos das crianças, mostrando que elas superam coisas que os adultos não conseguem. Esta característica está mais presente no filme “A Viagem de Chihiro” e será explorada mais à frente. Hayao Miyazaki consegue em cada filme criar um mundo e uma realidade diferente com criaturas, sentimentos, cores, personagens e histórias distintas. Há sempre uma luta entre o bem e o mal, entre heróis e vilões, mas ambos são trabalhados de forma pormenorizada e fazem-nos apreciar tanto os primeiros como os segundos. As características gerais enunciadas neste tópico serão agora analisadas no próximo capítulo para o filme “A Viagem de Chihiro”.

2. A Viagem de Chihiro

2.1 A História, o Conceito e a Mensagem

“A Viagem de Chihiro” ou “Spirited Away” com o nome original em japonês “Sen to Chihiro no Kamikakushi” é um filme de animação que estreou em 2001. Trata-se de uma história escrita e dirigida por Hayao Miyazaki, produzida por Toshio Suzuki e sonorizada por Joe Hisaishi [13].

Miyazaki define “A Viagem de Chihiro” como uma aventura, que mesmo sem batalhas, armas e poderes sobrenaturais, conta a história de uma menina que vai presenciar, num espaço fantástico, o bem e o mal.

Nesse espaço, através das experiências que vai vivendo, Chihiro aprende sobre a amizade e a devoção, usando a sua mente e determinação. Ela vai enfrentar vários perigos e crises, mas vai ser a sua vontade de sobreviver que vão fazer com que ela supere os obstáculos que encontra. O realizador explica o tema do filme como a descrição em fantasia das coisas que se estão a tornar vagas e que estão a ruir no nosso mundo.



Fig. 1. A alteração da personalidade de Chihiro ao longo do filme. Capturas de ecrã retiradas do filme “A Viagem de Chihiro”.

Chihiro não é determinada logo no início da história, mas sim abatida pela realidade, é ao ficar sozinha e ao tomar consciência do perigo que está a passar que vai ganhar determinação para sobreviver. Hayao Miyazaki compara Chihiro às outras pessoas que na situação dela diriam apenas: “Não pode ser verdade” e acabariam por ser absorvidas pela realidade cruel. Chihiro foge assim ao estereótipo de princesa que normalmente é retratada nas histórias como resgatada pelo príncipe. Em “A Viagem de Chihiro” para além da protagonista do filme ser uma rapariga, ela não é propriamente elegante, nem a idealização de beleza a que estamos acostumados a encontrar. Ela é a heroína e é ela quem salva todos e a si mesma, chegando a salvar o “príncipe da história”, Haku. Chihiro cresce na história e consegue ultrapassar tudo, não devido à sua beleza, mas sim porque consegue superar-se a si própria [14, 15]. Chihiro serve assim como um exemplo moral, capaz de dar às raparigas mais jovens uma visão necessária, essencial e realista, apesar de metafórica, para um mundo real. Não se trata da comum história de uma princesa num castelo com tudo ganho pelo poder da magia, mas sim uma rapariga que luta pelos seus objetivos e os consegue alcançar e sobreviver graças a isso.

Toda esta força moralista e importante que vemos em “Viagem de Chihiro” parte sobretudo das palavras, as quais o realizador define como poderosas e fortes. Servem de exemplo as palavras de Sen, Chihiro: “Eu quero fazer isto”, “Eu quero voltar para casa”, são frases determinantes perante uma vilã como Yubaba, frases que fazem o espetador perceber que ela quer ultrapassar aquele problema. Quando o espetador vê a personagem principal a dizer “Eu vou trabalhar aqui” fica estupefacto, como é que uma menina tão nova pode ser tão determinada e lidar tão bem com uma situação tão invulgar? Isso deve-se ao facto de Miyazaki defender que as crianças crescem mais na ausência dos pais. De facto no

início do filme vemos uma rapariga aborrecida e com medo, e no fim uma rapariga determinada sem medo de enfrentar o mal. (ver comparação de Chihiro na Figura 1) Chihiro encontra-se a ela própria e cresce ao longo do filme. O poder das palavras é sobretudo uma crítica que o realizador faz à sociedade, onde as proclamações já não têm valor. No filme o facto de os espíritos levarem o nome de alguém, é um ato equivalente ao controlo total da pessoa. Chihiro torna-se uma nova pessoa, torna-se Sen e a partir daí muda completamente só com o objetivo de salvar-se a si mesma e aos seus pais, numa constante angústia de poder ser devorada. O realizador pretendeu, através de uma Chihiro tão jovem, chegar às raparigas de dez anos, encorajando-as a encontrarem-se a si mesmas [16]. “A Viagem de Chihiro” é por isso mais que um filme de fantasia com personagens estranhos. Devemos olhar para ele como um mundo paralelo ao nosso, onde a crítica à sociedade está visível, uma crítica a um país machista como Japão. Para além da personagem principal, a própria Yubaba é a dona de todo o estabelecimento, uma mulher com um grande poder capaz de controlar tudo e todos. Ao longo do filme são ainda mostradas várias mulheres a trabalhar e as suas feições determinadas e concentradas, principalmente a amiga de Sen (Chihiro), Lin, e a forma como ela ensina Chihiro a trabalhar. [17, 18].

Miyazaki não quis que “Viagem de Chihiro” fosse um filme destinado apenas ao público infantil, mas que também tocasse o mundo adulto. A ideia que as crianças devem trabalhar é muito normal no Japão, e para o realizador é até necessária. Chihiro ao viver com as responsabilidades no trabalho e convivendo com as pessoas é levada a crescer. A crítica aos adultos é constante durante toda a obra e inicia-se logo com a atitude dos pais que comem tudo sem autorização, enquanto Chihiro fica de pé atrás e não segue o exemplo deles. Mas a crítica mais forte é talvez o Deus repugnante que entra na casa de banhos para se livrar de todos os materiais que os humanos depositaram sobre ele, uma forte crítica à atitude do ser humano perante a natureza (imagem do momento na Figura 2 e 4) [19, 20].

Fig. 2. Captura de ecrã retirada do filme “A Viagem de Chihiro”

Fig. 3. Junção de técnicas utilizadas em “Viagem de Chihiro”, digitalização do livro “The Art Of Miyazaki’s Spirited Away”



2.2 O Processo de Animação

Apesar da sua técnica irrepreensível Miyazaki defende a boa ideia, e afirma que muitas vezes filmes que se baseiam apenas na grande técnica perdem a magia pois acabam por não trabalhar tanto a ideia. O realizador defende que tudo o que vem antes da ideia, sejam inspirações ou

pequenos apontamentos, fazem parte do processo do filme. Principalmente no início em que o animador decide o que quer fazer da sua vida, o que quer expressar e ao que quer dar vida. Depois surgem as perguntas: que tipo de mundo vai ser, qual vai ser o género, o período da história, o tipo de personagens que irão aparecer, o tema geral e a através do geral a ideia vai-se tornando mais clara. É durante a realização do storyboard que o animador começa a construir no papel o mundo que está na sua cabeça, desde o cenário, a determinada estrutura das cenas nas cenas. Gradualmente o mundo imaginário começa a ganhar forma e imagem [21]. A Viagem de Chihiro foi criada com a mesma técnica digital usada no filme “My Neighbours the Yamadas” de Isao Takahata. Ao contrário do processo utilizado noutros estúdios como a Pixar, nos Estúdios Ghibli não é usado apenas o computador. Todos os desenhos são pintados à mão (os personagens, os cenários), e só depois digitalizados. Okui Atsushi, diretor de imagens digitais da Ghibli, digitalizou todo o trabalho e produziu os movimentos de câmara e efeitos especiais. A ideia de Hayao Miyazaki foi conciliar as técnicas modernas e tradicionais (técnica demonstrada na Figura 3). Podemos confirmar isso por exemplo na cena em que o monstro viscoso está no banho (Figura 2). Já a famosa pedra que é a representação de um deus no início do filme junto ao túnel, toda ela foi realizada em 3D. A Viagem de Chihiro foi ainda o primeiro filme japonês a utilizar o DLP (Data Loss Prevention) que permitiu que o filme fosse projetado em qualquer monitor, sem receio de perda de qualidade.

Toda esta técnica e dedicação deu origem a uma verdadeira obra-prima e a um marco na história da animação do Japão e ainda mundial. “A Viagem de Chihiro” é repleta de cenários magníficos que ilustram perfeitamente os festivais dos Deuses retratados na mitologia japonesa. Todo o ambiente é quente e aconchegante fazendo-nos, apesar do dinamismo



Fig. 4. Lixo que saiu de dentro do Deus que visita a casa de banhos. Captura de ecrã retirada do filme “A Viagem de Chihiro”.

da história, sentir confortáveis ao assistir. Os personagens são expressivos e muitas vezes engraçados, Chihiro aborrecida ou feliz é sempre muito dinâmica nas suas expressões e isso faz do filme não fugir da linguagem da animação. O importante em “Viagem de Chihiro” tal como em todas as obras do realizador, é sobretudo a barreira que ele cria entre a realidade e o mundo animado, a animação não é realista, mas é tão bem desenhada

e executada que nos faz acreditar que estamos a assistir a uma outra realidade. É por isso que tanto adultos como crianças são apaixonados pela sua obra. Em termos de som em “Viagem de Chihiro” foi utilizado o Dolby Digital Surround EX 6.1 e o DTS_ES [22, 23].

2.3 Inspirações do Autor

A casa de banhos do filme é inspirada na própria realidade do Japão, os dormitórios nas fábricas e a realidade que os empregados viviam é semelhante aquela em que vemos Chihiro a viver. Miyazaki quis assim reviver um pouco toda a cultura japonesa. A inspiração mais importante que o realizador teve para a realização deste filme foi o festival “Shimotsuki”, um festival que se realiza em dezembro nas montanhas da Província de Nagano no Japão. Neste festival aldeões mascarados dançam em volta de panelas de água a ferver, recitando nomes de Deuses de todo o Japão, convidando-os a banharem-se na água [24]. Foi depois de Miyazaki ter visto imagens deste festival que decidiu realizar um filme baseado numa casa de banhos para monstros: “Há um festival chamado Shimotsuki, onde os deuses vêm de todo o Japão para se banhar nas águas termais e se sentirem renovados, eu pensei que era fascinante” (Hayao Miyazaki). Mas há ainda um aspeto importante que tem tudo a ver com o filme, é o facto do festival se realizar num vale escondido, e só poder ser acedido através de um túnel, túnel este que Chihiro atravessa com seus pais para chegar ao mundo fantástico.

Miyazaki trabalhou ao máximo a representação dos monstros e Deuses e o que queria que eles representassem. Baseou-se nas máscaras de Kasuga Taisha Shrine e na atitude dos japoneses perante elas, excessiva, Miyazaki defende que por causa disso os Deuses estão cansados e pretendem descansar numa casa de banhos. Resultando assim no filme monstros e Deuses nunca antes vistos, diversificados e interessantes. Uma das partes mais intensas do filme é quando Chihiro é deixada sozinha a dar banho a um Deus viscoso e malcheiroso. O que torna esta representação tão realista é a própria experiência do realizador. Miyazaki inspirou-se num momento em que observou alguns homens a limpar o rio, e o que saiu de dentro dele, está representado em “A Viagem de Chihiro” (imagem do momento na Figura 4). Então Miyazaki imaginou o que os Deuses realmente sofrem, aparecendo por fim o Deus sobre a forma de um rosto semelhante a um humano. Para Miyazaki os Deuses e os humanos são o mesmo, e no Japão costuma-se dizer “The Customer is always god”, defende Miyazaki. A imagem do lixo é bastante forte e repugnante e abre sem dúvida os olhos do espetador alertando-o para a realidade.

Para retratar Chihiro Miyazaki inspirou-se em cinco meninas com aproximadamente dez anos. Foi ao pensar no que elas sonhavam que decidiu começar a ler histórias para meninas denominadas no Japão como “Shoujo Mangá”, achou excessivamente romântico e começou a pensar em algo que capturasse de verdade os interesses delas, pois em toda a cultura japonesa o realizador sentiu que não havia nada que ilustrasse verdadeiramente o coração e problemas das meninas. Assim através de Chihiro, Miyazaki quis retratar o mundo protegido e pequeno em que elas

crecem, presas a um horário e locais específicos, sem terem tempo para brincar [25].

2.4 A Importância e Criação da Banda Sonora

A beleza de toda a animação acompanhada com a maravilhosa história, já fazem de “Viagem de Chihiro” uma obra de arte, mas Miyazaki foi mais longe com a escolha da banda sonora para o seu filme. O realizador já tinha escolhido Joe Hisaishi para compor a banda sonora do filme, mas o compositor aconselhou Miyazaki a escrever as letras da música, para que Hisaishi conseguisse chegar onde ele queria. Foi a compor temas musicais para cada uma destas letras de Miyazaki que surgiu a banda sonora de “Viagem de Chihiro”. Trata-se duma banda sonora cheia de emoção, melódica, e que nos parece de certa forma familiar [26]. É em concertos como “25 Anos dos Estúdios Ghibli” que podemos assistir ao impacto que a música do filme tem nas pessoas, a maneira como Joe Hisaishi maestra a obra no concerto e a forma como Miyazaki juntamente com todo o público aplaude é demasiado poderosa e simbólica pois toda ela define e retrata uma história. É pela música ter sido criada apenas para o filme que a torna tão única, mas o talento dos dois torna-a inesquecível. Seja ela instrumental ou cantada, a banda sonora de “Viagem de Chihiro” consegue emocionar as pessoas e é isso que a torna tão especial e mágica.

2.5 Comparação com as outras Obras do Artista

Em “My Neighbor Totoro” Satsuki e Mei descobrem a existência de criaturas mágicas após atravessarem uma barreira para a floresta, tal como em “Viagem de Chihiro” onde Chihiro após atravessar um túnel entra num novo mundo desconhecido repleto de monstros e criaturas mágicas. Em “My Neighbor Totoro”, “Howl’s Moving Castle” e “Nausicaä of the Valley of the Wind” as personagens principais são raparigas como Chihiro, determinadas e corajosas numa aventura perigosa. O espírito de aventura e de descoberta é constante nas obras de Miyazaki, mas a aventura de Kiki é muito semelhante à de Chihiro. Ambas ficam sozinhas e embarcam numa viagem para um mundo desconhecido, e ambas crescem com a aventura que vivem, ambas salvam a vida da pessoa que gostam e ambas se dedicam a trabalhar para sobreviver longe dos seus pais. A crítica nos dois filmes é a mesma: a história de jovens raparigas, a lutar contra um mundo em que os adultos se recusam a entendê-las, mas elas conseguem vencer isso.

Visualmente há alguns planos que nos remetem para outros filmes de Miyazaki. Por exemplo, em “A Viagem de Chihiro” Chihiro e Haku sobrevoam os céus de mãos dadas, o plano é muito semelhante ao de Sheeta e Pazu em “Laputa: The Castle in the Sky” onde ambos voam graças ao colar. A própria elevação dos personagens, o voar e o flutuar, é constante em toda a sua obra, como por exemplo quando Nausicaä em “Nausicaä of the Valley of the Wind” é levantada pelos vetores das criaturas, ou então como Totoro de “My Neighbor Totoro” que consegue voar quando se coloca em cima de um pão. Kiki em “Kiki’s Delivery Service”, é uma bruxa e consegue voar na sua vassoura, mas mesmo quando anda de bicicleta

com Tombo a sensação é a mesma. Também Howl de “Howl’s Moving Castle”, devido à sua magia, consegue voar pelos céus com a sua amada Sophie. Tudo isto está simbolizado no fim do filme “A Viagem de Chihiro” com Chihiro a voar com Haku em forma de dragão, a forma como ambos se deslocam pelos céus juntamente com os outros personagens, o abanar da cauda do dragão e dos cabelos de Chihiro ao sabor do vento. Tudo é tão fluído e especial que conseguimos definir aquilo que vemos como provavelmente a verdadeira experiência a voar.

2.6 O Sucesso do Filme

A obra de animação de 122 minutos custou 19 milhões de dólares, um valor cinco vezes menor que o orçamento duma produção típica nos estúdios Disney, o que não impediu que tivesse um sucesso enorme [27]. A “Viagem de Chihiro” é o filme de grandes recordes em todo o Japão e ganhou vários prémios incluindo o “Golden Bear” no “Berlin International Film Festival” de 2002 e um Óscar de melhor filme de animação em 2003. O trabalho de Miyazaki foi reconhecido mundialmente graças a Chihiro [28, 29, 30]. Antes de ser lançado nos Estados Unidos e na Europa o filme já era aclamado como o primeiro filme não-americano da história a ter realizado mais de 200 milhões de dólares na bilheteria do mundo inteiro [31].

3. Conclusão

A descoberta da biografia e das ideias de Hayao Miyazaki faz-nos ir ao encontro e melhor compreender muitos aspetos representados nos seus filmes. “A Viagem de Chihiro” é a imagem de muitas críticas e sonhos idealizados pelo animador. Descobrir o que está por detrás das suas animações permite-nos apreciar mais os seus filmes.

“A Viagem de Chihiro” foi um sucesso e continua a sê-lo para quem o vê atualmente, mesmo tendo passado quinze anos, porque continua a ser uma animação privilegiada de qualidade, de uma história encantadora, acompanhada de uma banda sonora emocionante.

Referências

1. Miyazaki, H.: Starting Point: 1979 – 1996. Japan, Studio Ghibli, Nibariki (1996) p. 19
2. Alkmim, R.: Soul Art, O Universo Animado de Hayao Miyazaki, <http://soulart.org/artes/o-universo-animado-de-hayao-miyazaki/> (18/12/2015)
3. Dias, T., Maia, J.: Cinema de Buteco: A Viagem De Chihiro, <http://www.cinemadebuteco.com.br/criticas/animacao/a-viagem-de-chihiro/> (05/12/2015)
4. Miyazaki, H.: The Art Of Miyazaki’s: Spirited Away. Japan, Studio Ghibli, Nibariki (2001) p. 15
5. Alkmim, R.: Soul Art, O Universo Animado de Hayao Miyazaki, <http://soulart.org/artes/o-universo-animado-de-hayao-miyazaki/> (18/12/2015)
6. Dias, T., Maia, J.: Cinema de Buteco: A Viagem De Chihiro, <http://www.cinemadebuteco.com.br/criticas/animacao/a-viagem-de-chihiro/> (05/12/2015)
7. Miyazaki, H.: The Art Of Miyazaki’s: Spirited Away. Japan, Studio Ghibli, Nibariki (2001) p. 15
8. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 205

9. Uzueda, Juliana.: Os grandes feitos do Studio Ghibli, <http://take148.net/2014/12/15/os-grandes-feitos-do-studio-ghibli/> (05/12/2015)
10. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 127, p.205
11. Brzeski, P.: Hollywood Reporter, John Lasseter Pays Emotional Tribute to Hayao Miyazaki at Tokyo Film Festival, <http://www.hollywoodreporter.com/news/john-lasseter-pays-emotional-tribute-743635> (18/12/2015)
12. Webcine.: Notas da Produção: A Viagem de Chihiro, <http://www.webcine.com.br/notaspro/npchihir.htm#> (29/11/2015)
13. Imdb.: A Viagem de Chihiro (2001), http://www.imdb.com/title/tt0245429/?ref_=nv_sr_1 (02/01/2016)
14. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 215
15. Pessel, M.: O cinema de animação de Hayao Miyazaki, Porto Alegre, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul (2009) p.19
16. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 215
17. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 205
18. Pessel, M.: O cinema de animação de Hayao Miyazaki, Porto Alegre, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul (2009) p.43
19. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 197
20. Pessel, M.: O cinema de animação de Hayao Miyazaki, Porto Alegre, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul (2009) p. 39
21. Miyazaki, H.: The Art Of Miyazaki's: Spirited Away. Japan, Studio Ghibli, Nibariki (2001) p. 25
22. Miyazaki, H.: The Art Of Miyazaki's: Spirited Away. Japan, Studio Ghibli, Nibariki (2001) p. 185
23. Webcine.: Notas da Produção: A Viagem de Chihiro, <http://www.webcine.com.br/notaspro/npchihir.htm#> (29/11/2015)
24. Wrigley, F.: Shimotsuki Matsuri: The extraordinary winter festival that inspired Ghibli's 'Spirited Away', <http://en.rocketnews24.com/2014/11/26/shimotsuki-matsuri-the-extraordinary-winter-festival-that-inspired-spirited-away/> (18/12/2015)
25. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 25
26. Miyazaki, H.: Turning Point: 1997 – 2008. Japan, Studio Ghibli – Nibariki (2008) p. 200
27. Webcine.: Notas da Produção: A Viagem de Chihiro, <http://www.webcine.com.br/notaspro/npchihir.htm#> (29/11/2015)
28. Jiback, R.: Jbox: A Viagem De Chihiro, <http://www.jbox.com.br/materias/a-viagem-de-chihiro/> (18/12/2015)
29. Silva, J.: Sublime Irrealidade: A Viagem de Chihiro, <http://sublimeirrealidade.blogspot.pt/2011/10/viagem-de-chihiro.html> (29/11/2015)
30. Pessel, M.: O cinema de animação de Hayao Miyazaki, Porto Alegre, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul (2009) p.43
31. Webcine.: Notas da Produção: A Viagem de Chihiro, <http://www.webcine.com.br/notaspro/npchihir.htm#> (29/11/2015)