

Augusto Cesar Silva Reis

A = mc²

Animação como Forma de Expressão Cultural

Belo Horizonte
Universidade Federal de Minas Gerais
2012

Augusto Cesar Silva Reis

A = mc²

Animação como Forma de Expressão Cultural

Monografia apresentada ao Curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais com habilitação em Cinema de Animação

Orientador: Arttur Ricardo de Araújo Espindula

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2012



Universidade Federal de Minas Gerais

Escola de Belas Artes

Curso de Artes Visuais (Habilitação em Cinema de Animação)

Monografia intitulada: “ $A = mc^2$: Animação como Forma de Expressão Cultural” de autoria do graduando Augusto Cesar Silva Reis, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Arttur Ricardo de Araújo Espindula – EBA/UFMG – Orientador

Prof. Carlos Henrique Rezende Falci – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 29 de junho de 2012

A meus pais que me mostraram e incentivaram no caminho das artes.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho aos meus pais por se constituírem diferentes enquanto pessoas, igualmente belas e admiráveis em essência, estímulos que me impulsionaram a buscar vida nova a cada dia, meus agradecimentos por aceitarem se privar de minha companhia pelos estudos, concedendo a mim a oportunidade de me realizar ainda mais.

Ao meu orientador Prof. Arttur Espindula pelo seu espírito inovador e empreendedor na tarefa de multiplicar seus conhecimentos.

Aos colegas de classe pela espontaneidade e alegria na troca de informações e materiais numa rara demonstração de amizade e solidariedade.

A todos os amigos e colaboradores que sem os quais a monografia não teria a mesma qualidade.

Em especial agradecimento à Alessandra Giovanna, por não poupar esforços em ajudar na troca de informações e apoio em todos os momentos.

E, finalmente, a DEUS pela oportunidade que nos foram dados em compartilhar tamanha experiência e, ao frequentar este curso, perceber e atentar para a relevância de temas que não faziam parte, em profundidade, das nossas vidas.

“ホタルがこんなに早く死ぬのですか？”

(節子)

“Hotaru ga kon'nani hayaku shinu nodesu ka?”

(Setsuko)

"Por que os vaga-lumes morrem tão cedo?"

(Setsuko)

RESUMO

O texto que se segue abrange a análise da cultura dentro da animação e animação como forma de expressão, divulgação e expansão da cultura de uma nação que se transmite através de um personagem fictício, porém tocante através da *anima*.

Palavras-chave: Animação; Cultura; Individual; Coletivo; Sentimento.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 O CINEMA DE ANIMAÇÃO	9
2 CONTEXTO HISTÓRICO.....	11
3 ISAO TAKAHATA E TÚMULO DOS VAGALUMES	13
3.1 Túmulo dos Vagalumes	13
4 ANIMAÇÃO COMO FORMA DE EXPRESSÃO	16
4.1 Antes do sentimento, uma cultura.....	16
4.2 Antes da animação, um sentimento	23
CONCLUSÃO	25
REFERÊNCIAS.....	27
GLOSSÁRIO.....	29
ANEXO A – Trecho da entrevista de Edson Katana com Isao Takahata	30

INTRODUÇÃO

A presente monografia tomará como ponto de análise o contexto histórico, e como a animação “Túmulo dos Vagalumes” (*Hotaru no Haka*, Japão, 1988), de Isao Takahata, é utilizada para transmitir a ideia de cultura.

Ao longo dos anos o cinema aprendeu a usar os recursos de que dispõe para criar a própria linguagem e, com ela, contar histórias e emocionar as pessoas. Num mundo onde o cartum faz seu registro mais famoso – haja vista os personagens que todos têm em sua memória de infância – muitas são as outras animações que trazem um mundo mais sério, histórias cheias de sentidos profundos e enquadradas em circunstâncias marcadas na história da humanidade. Assim, essa monografia abrangerá quais são as formas que a animação traz de novidade para o ambiente fílmico.

Tecnicamente falando, a animação começou antes do cinema¹ e acrescentou novos recursos para esta linguagem que já era tão rica. A forma que a animação trabalha traz novidades que podem, quando necessário, mudar inclusive leis naturais da física descritas por Isaac Newton ou aquelas propriedades naturais da matéria: compressão e dilatação, por exemplo.

Além das novas formas de tratar as imagens, a animação possui uma característica própria de facilitar a memorização e ser registrada de forma mais rápida por estar ligada diretamente a um mundo quase que de fantasia onde o estático – o desenho estático – adquire movimento, personalidade e chega perto de algo como expressar a “alma” de cada personagem. Passando a ultrapassar a primeira necessidade, do estático, para se tornar crível.

Será considerada a situação da cultura que se transmite através dos desenhos, fazendo deles uma forma de expressão também individual do diretor e dos demais animadores que precisam conviver por mais de dois anos com a presença constante de memórias e sentimentos. Este último em intensidade por vezes fortes quanto a vontade de contar uma história através dessa arte.

¹ Em 28 de outubro de 1892 “Émile Reynaud realizou a primeira projeção do seu teatro óptico no Museu Grevin, em Paris. Essa projeção foi à primeira exibição pública de imagens animadas (desenhos animados) do mundo”. Disponível em: <http://www.abca.org.br/dia/index.php?option=com_content&view=article&id=790&Itemid=53>. Acesso em 04 de maio de 2012. O cinema que teve sua origem registrada quando da invenção do cinematógrafo pelos irmãos Auguste e Louis Lumière em 28 de dezembro 1895.

O título de nosso trabalho segue uma analogia proposta por Jorge Zahar no livro “A forma do filme” de Sergei Eisenstein, 2002, é colocado uma equação:

[...]a fórmula (de Einstein) que se pode pegar como para orientar a leitura: $E = mc^2$, onde E (de energia) corresponde a Eisenstein, o m [massa] corresponde à montagem, e c^2 (a velocidade da luz) corresponde ao cinema, o cinema que existe depois da invenção do cinema mais o que já existia antes da invenção do cinema. Uma imagem meio de brincadeira, para marcar esta série de textos, que nos mostra o quanto, no cinema, espaço e tempo são grandezas inter-relativas. (ZAHAR *apud* EISENSTEIN, 2002, p.9).

Sobre tal equação propomos também a nossa: $A = mc^2$, onde A vem em substituição à E (energia) e corresponde a “animação”, o m (massa) correspondente ao movimento de imagens em sequência, e c^2 (a velocidade da luz) correspondendo à cultura a ser representada. Interpretando assim, a animação sendo resultante de uma combinação entre a imagem, nesse caso específico um desenho, em movimento e uma cultura.

1 O CINEMA DE ANIMAÇÃO

Givochini, o famoso comediante do Teatro Malii, certa vez foi obrigado a substituir, no último momento, o popular baixo moscovita Lavrov em uma ópera. Mas Givochini não tinha voz de cantor. Seus amigos balançaram a cabeça complacentemente. "Como poderá cantar o papel, Vasili Ignatievich?" Givochini não se ofendeu. Disse, alegremente: "Qualquer nota que não possa emitir com minha voz, mostrarei com minhas mãos". (GIVOCHINI *apud* EISENSTEIN, 2002, p.27)

Seguindo o livro "Reflexões sobre a montagem cinematográfica" de Eduardo Leone, temos que um filme é estruturalmente composto: por um fotograma (sendo esse a menor parte), que combinados desdobram-se em planos e, estes por vez, também unidos, geram conseqüentemente em uma seqüência e por final, a união de seqüências compõe um filme.

Assim como num filme, uma animação tem como menor parte, nesse caso especificamente o 2D (duas dimensões), o desenho, que é também colocado em seqüência, padronizadamente em 24 fotogramas por segundo², e assim se formam os planos, seqüências e quando montados conclui-se no filme.

Sergei Eisenstein discute em seu livro "A forma do filme" sobre de como o cinema e suas várias possibilidades técnicas, potencializam o que há por ser falado ou mostrado em imagens, sendo o bom uso da técnica um fator predominante para a divulgação de uma ideia, ou mais especificamente de um roteiro. Assim como na citação no início da página temos o ator potencializando sua interpretação através da pantomima, temos no cinema e, por conseqüência na animação a técnica auxiliando o conteúdo.

Antes de tudo, seguindo uma produção de animação tecnicamente temos o *rough*, que são os primeiros e mais expressivos traços (traduzindo, é o que consideramos como "rascunho"). No *rough*, o animador cria as poses chaves (são as poses que irão contar a ação do movimento), os *breakdowns*, (os quais dão característica, personalidade ao ser animado), e os entremeios (são os desenhos que completam os intervalos entre as poses chaves e os *breakdowns*). Após estarem prontos seguem-se para o *cleanup* (limpeza das linhas em excesso), coloração, efeitos (fogo, fumaça, chuva...), iluminação e sombra, dentre outros.

² 24 fps (fotogramas por segundo) é utilizado apenas no cinema. Outras mídias como a TV, por exemplo, possuem um fps diferente.

(Termos técnicos como *rough*, pose chave, *breakdowns*, entremeios e *cleanup* são melhores definidos e explicados no livro “*Animator’s Survival Kit*”, Richard Williams nas páginas 47 à 60).

Fazem parte também da produção, o próprio roteiro, o *model sheet* (folha de estilo), os *layouts* (diagramação de cena), cenários, efeitos visuais, efeitos sonoros, trilha sonora, *storyboard*, animático e por fim a montagem final em formato de filme.

Na animação existem 12 princípios básicos que valem a pena serem lembrados e que todos os tipos de técnicas de animação os seguem: *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow in and Slow out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing* e *Appeal*. (Definições e explicações sobre tais princípios serão encontrados no livro “*The Illusion of life*” escritos por Frank Thomas e Ollie Johnston – nas páginas 47 à 70). Existem também, tomando como o universo do cartum, uma transgressão das leis naturais da Física, que o Luis Antonio Dourado Junior, em sua dissertação de Mestrado intitulada “Animação de personagens por computação gráfica tridimensional: tradição e tecnologia na produção de figuras articuladas”, da página 53 à 57, as enumera, trazendo assim um novo campo de possibilidades para o cinema de animação:

- “Qualquer corpo suspenso no ar permanecerá no ar até tomar consciência de sua situação”;
- “Qualquer corpo que atravesse um corpo sólido deixará uma perfuração que se conforma ao seu perímetro”;
- “Qualquer personagem pode voar segurando duas penas e batendo seus braços”;
- “Armas de fogo não podem causar ferimentos fatais”;
- “Tudo cai mais rápido que uma bigorna”.

Apesar de existirem os princípios básicos da animação e também as “leis do cartum”, existem ainda animações que seguem uma tendência voltada para um certa verossimilhança com o mundo onde vivemos; e é através deste último, que o filme a ser analisado “Túmulo dos Vagalumes” foi criado.

2 CONTEXTO HISTÓRICO

Em 1941, as relações entre Estados Unidos e Japão não estavam bem. A divergência era a tentativa japonesa de dominar a China pela força. Em 1937, começa a guerra sino-japonesa³, provocando sérios protestos no mundo. Os Estados Unidos declaram um embargo de exportação de diversos produtos para o Japão, incluindo petróleo e assim o país só tinha duas alternativas: aceitar um acordo humilhante concordando com a inviolabilidade da China; ou procurar petróleo com outro fornecedor. O Japão decidiu, no final do verão de 1941, negociar mais uma vez com os Estados Unidos. Sem nenhum acordo, a guerra tornou-se inevitável. Às oito horas da manhã do dia 7 de dezembro do mesmo ano, os japoneses atacaram a base naval de Pearl Harbor, na ilha havaiana de Oahu. A frota e os campos de pouso, desprevenidos, tiveram estrago intenso e marcou a história dos dois países.

O programa de guerra japonês prosseguiu sem obstáculos e, seis meses após Pearl Harbor, estavam sob seu domínio Cingapura, Birmânia, Tailândia e Malásia. A Grã Bretanha tinha perdido todo seu sustentáculo no oriente. Em 18 de abril de 1942 os americanos revidaram Pearl Harbor bombardeando Tóquio, o que induziu o alto comando japonês a tentar destruir a frota americana.

Em 16 e 17 de março de 1945, 331 bombardeiros americanos B-29 atacaram a cidade de Kobe, Japão. O ataque foi direcionado a quatro áreas principais: canto noroeste da cidade, zona ao sul da linha férrea principal, região noroeste da estação ferroviária principal e nordeste. 8841 pessoas foram confirmadas como mortas nas resultantes tempestades de fogo, que destruíram uma área de três quilômetros quadrados, o correspondente a 21% da área urbana de Kobe. Na época, a cidade tinha uma área de 14 milhas quadradas (36 km²). Mais de 650.000 pessoas tiveram suas casas destruídas, e as casas de mais um milhão de pessoas foram danificadas. (BOMBARDEIO..., 2012)⁴

Nas batalhas finais, os japoneses utilizaram grande quantidade de ataques camicases e lutaram com determinação. Suas perdas foram de 110.000 soldados

³ A Segunda Guerra Sino-Japonesa foi travada de 1937 a 1945 entre a China e o Japão, antes e durante a Segunda Guerra Mundial.

⁴ BOMBARDEIO de Kobe na Segunda Guerra Mundial. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Bombing_of_Kobe_in_World_War_II>. Acesso em: 05 junho de 2012.

contra 45.000 americanos. O Japão se recusava a capitular nos termos incondicionais dos aliados. Foi determinado pelos EUA então o bombardeio atômico sobre as ilhas Hiroshima no seis de agosto de 1945 e Nagasaki no dia 09 de agosto.

3 ISAO TAKAHATA E TÚMULO DOS VAGALUMES

Isao Takahata nasceu em 19 de outubro de 1935 em Ise, Japão. Como diretor de animação, ganhou fama internacional pela crítica por seu trabalho. Takahata é também cofundador do Studio Ghibli⁵ com seu sócio Hayao Miyazaki. Formou-se na Universidade de Tóquio no curso de literatura francesa em 1959.

Diferente de muitos diretores, Takahata não desenhava e nunca tinha trabalhado antes com a técnica de animação. Teve interesse pela área após assistir uma animação francesa de nome “O Rei e o Pássaro” (*Le Roi et l'oiseau*, França, 1980) com direção de Paul Grimault, baseada no conto de fadas escrito por Hans Christian Andersen, e que o deixou impressionado com as possibilidades da animação. Em uma entrevista dada no festival *Corbeil-Essonnes*, em 1992 na França, Takahata fala mais sobre suas inspirações de trabalho. (ver Anexo A)

“Túmulo dos Vagalumes” é uma adaptação de um romance autobiográfico de mesmo nome, escrito em 1967 por Akiyuki Nosaka. Baseia-se no período vivenciado durante o bombardeio da cidade de Kobe no Japão, em 1945, pelos EUA, no qual teve seus parentes mortos. Sentindo-se culpado pela morte de sua irmã, por desnutrição, Nosaka escreveu o livro como forma pessoal de pedido de desculpas.

Assim como Nosaka, Takahata também vivenciou esse período turbulento da Segunda Guerra Mundial em sua juventude. Ele próprio viveu a experiência de se ver com um irmão entregue aos seus cuidados por dois dias, separado da família durante um bombardeio aéreo; sendo possível afirmar que o “Túmulo dos Vagalumes” trata-se também de um filme parcialmente autobiográfico.

3.1 Túmulo dos Vagalumes

Qual é a maior riqueza de uma nação? Para os mais materialistas pode ser o ouro, ou as indústrias, ou o comércio; para os professores, talvez sejam os alunos, os futuros cidadãos; para historiadores, provavelmente o patrimônio, os registros; e para o animador? Como estudante de animação, acreditamos que não seja apenas

⁵ Famoso por, entre outras coisas, ganhar o Oscar com filme “A Viagem de Chihiro” em 2001.

o seu trabalho, mas sim, tudo que envolve o processo de criação, que está intimamente ligado à cultura da sociedade, o sonho, a arte, um sentimento. A animação é ao mesmo tempo também, patrimônio cultural, registro histórico, comércio, educação para os cidadãos. Além disso, pode ser o sentimento de um povo representado em uma trama por um personagem.

A maior riqueza de uma nação traduz-se no conjunto de costumes, tradições, pensamentos, conceitos e sentimentos de um povo, e um ponto interessante, é que essa riqueza também pode ser transmitida pelo trabalho de um animador, fazendo da animação muito mais do que uma simples alternativa de entretenimento, mas também uma forma de expressão cultural.

“Túmulo dos Vagalumes” (*Hotaru no Haka*, Japão, 1988), com direção de Isao Takahata, é um exemplo da representação animada da riqueza cultural da nação japonesa. Ele transmite o sentimento de um povo através das memórias de um personagem. O “Túmulo dos Vagalumes” é essencialmente uma história de amadurecimento. O filme tem como plano de fundo a Segunda Grande Guerra Mundial, e conta a história dos irmãos Seita e Setsuko, que ficaram órfãos com os ataques deferidos pelos Estados Unidos às cidades do Japão. Ele começa com um encontro entre os espíritos dos irmãos e a partir daí ambos acompanham suas histórias revividas pela memória de Seita.

Enquanto os personagens viajam de trem, acontecem *flashback's* que começam com vários bombardeiros americanos sobrevoando uma cidade. Setsuko e Seita são deixados pela mãe para protegerem a casa e seus pertences, enquanto essa, que sofre de uma doença cardíaca, vai a um abrigo antibomba. Os irmãos são surpreendidos por um bombardeio incendiário que destrói toda a cidade de Kobe, Japão. Apesar de sobreviverem intactos, a mãe é atingida e intensamente queimada. Por falta de condições de um melhor tratamento, ela acaba não suportando e morre.

Sem outra opção para onde ir, Seita e Setsuko vão morar com uma tia. Seita vai em busca dos suprimentos que ele tinha enterrado no chão antes do bombardeio e dá tudo para sua tia, mas esconde uma lata pequena de balas (doces). A tia continua a protegê-los, mas como seus suprimentos alimentares ficam cada vez mais escassos, ela se torna mais ressentida e ríspida e passa a reclamar do fato dos garotos não fazerem nada pelo país e nem para ganhar a comida que ela cozinha. Incomodados com a situação, Seita e Setsuko, decidem sair e mudar para um abrigo

antibomba abandonado. Lá conseguem reviver a harmonia de uma convivência em família.

Por conta da escuridão do abrigo, Seita pega alguns vagalumes e os utiliza como fonte de iluminação, porém, no dia seguinte, Setsuko fica surpresa ao descobrir que eles estão todos mortos. Ela cava uma sepultura, os enterra e pergunta a seu irmão, por que eles morrem tão rápido.

O que começa como um novo sopro de vida é interrompido pela realidade da falta de comida, e Seita é forçado pela situação a roubar os agricultores locais e fazer pilhagens⁶ nas casas durante os ataques aéreos. Setsuko fica cada vez mais doente e Seita a leva ao médico que lhe informa sobre a desnutrição da menina. Em pânico, Seita retira todo o dinheiro restante da conta de sua mãe. Ao sair do banco surpreende-se ao saber que o Japão se rendeu incondicionalmente aos aliados, e que seu pai, um capitão da Marinha Imperial Japonesa, estava provavelmente morto, uma vez que, quase toda a marinha do Japão estava naufragada.

Seita retorna para o abrigo com grandes quantidades de alimentos e encontra Setsuko alucinando em seus últimos reflexos de vida. O garoto se apressa para cozinhar, mas sua irmã morre pouco tempo depois. Seita usa suprimentos doados a ele por um fazendeiro para cremar Setsuko e coloca as cinzas na lata de bala que ele carrega até a sua morte.

Na cena final do filme, os espíritos da Seita e Setsuko estão saudáveis e bem vestidos, sentados lado a lado, olhando para a cidade de Kobe, nova e moderna após o fim da guerra.

Aqui não há questões bélicas, não há patriotismo, o filme não tem o objetivo de traçar os bons e os maus da guerra, não tem o objetivo de se aprofundar nas questões da 2ª Guerra Mundial, aqui o que se vê são questões profundamente (e individualmente) humanas, de amor, honra e fraternidade.

⁶ Pilhagem: Saque praticado por soldados que conquistam uma cidade ou por multidões amotinadas. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/pilhagem>>. Acesso em 18 de junho de 2012.

4 ANIMAÇÃO COMO FORMA DE EXPRESSÃO

4.1 Antes do sentimento, uma cultura.

Uma cultura é entre outras coisas aquilo que define um lugar, um povo, uma nação. Assim como a literatura, o teatro e o cinema, a animação também vem como uma arte que expressa uma cultura. Em “Túmulo dos Vagalumes” podemos traçar alguns parâmetros para realizar a análise cultural do filme, e o primeiro a ser analisado é o das cores. (ver FIG. 1)



FIGURA 1: Uso da cor vermelha em contraste com as cores naturais.
Fonte: DVD “Grave of the Fireflies”

A animação começa com um jovem personagem, Seita, sob uma predominância de cor vermelha, narrando em *off*⁷ que, na noite do dia 21 de Setembro de 1945 ele morreu. Em seguida, surge em meio à escuridão, um jovem em trapos, prostrado em uma pilastra em seus últimos instantes de vida. Nesse momento, o ambiente perde o vermelho e toma suas cores naturais, revelando assim, ser o jovem maltrapilho o mesmo personagem do início do filme. Através dos

⁷ Narração em *off* é quando alguém narra algo não estando presente na cena, ou está em cena mas não está falando diretamente. Exemplo: quando uma personagem pensa em algo em cena e o espectador escuta esse pensamento.

contrastes das cores é estabelecido um parâmetro de diferença dos planos, morte e vida. Sendo morte, que é a condição do narrador, relacionada às cores vermelhas; e as outras cores relacionadas ao passado, à vida.

Seita em seus últimos reflexos de vida escuta a voz de uma criança e fala um nome: Setsuko. Um zelador aparece e, como se fosse algo rotineiro, vai até ao jovem e constata que está morto. Vasculha o corpo e descobre uma lata. Pega a lata e joga fora, caindo dela um pedaço de osso e um pouco de cinzas. Logo após, começam a subir vagalumes nas cores verdes que logo vão se avermelhando, e junto a eles, levanta-se uma criança, Setsuko, também sobre predominância das cores vermelhas. A criança se vira e vê ao fundo, em cores “naturais” (sem influência do vermelho), o corpo do jovem, e quando ela dá o primeiro impulso para ir até ele, Seita aparece também sob a influência da cor vermelha ao lado de Setsuko. Descobrimos que possuem uma relação e que ambos estão mortos.

Outro momento que podemos citar para reforçar a análise desenvolvida sobre as cores, são os bombardeios. Na medida em que vão acontecendo, e as bombas de fogo vão caindo, a cor vermelha torna-se predominante em todo o cenário. O fogo consome casas, vidas e tudo o que há de alegria e esperança para os personagens. O céu, que antes era apresentado em tons azuis, após os ataques fica completamente avermelhado. (ver FIG. 2)



FIGURA 2: Representação da transição de cores.

Fonte: DVD "Grave of the Fireflies"

A estudiosa da cultura japonesa, Sonia Luyten, reflete sobre o significado das cores no Japão:

As cores no Japão, se de um lado são suaves, de outro são muito diretas e não causam boa impressão num primeiro momento. Os japoneses, em contraste com os ocidentais, têm uma visão das cores num plano horizontal intuitivo e dão pouca atenção à influência da luz. As cores, mesmo intensas ou suaves, não são muito identificadas com base no reflexo de luz e sombra, mas em termos do significado ou sentimento associado a elas. Os adjetivos usados para descrever as cores, como por exemplo, *iki* (sofisticado ou chique), *shibui* (subjugado ou reprimido) ou *hanari* (alegre ou jovial), salientam mais a sensibilidade do que os valores das cores frente a cada uma. (LUYTEN *apud* GALHARDO, 2004)⁸

Temos então no filme, a cor representando um sentimento, uma cultura, a relação que o diretor tem entre os paradigmas morte e vida, sendo os personagens vivos enquanto mortos, e mortos enquanto vivos. Porque quando morto ele está com a irmã e a salvo das bombas, da fome, da guerra, do mundo; vivo, porque se liberta da indiferença que lhe atingia. Enquanto vivia, morria porque não era livre, no sentido de não ser dono do seu destino, visto que, estava à mercê das intempéries da guerra, da necessidade de comida e da falta de condição para consegui-la, da carência dos pais e principalmente do afeto de família. Tudo isso lhe matava aos poucos. Quando vivos, os personagens eram praticamente considerados mortos para a sociedade, viviam isolados (ver FIG. 3) e poucos os ajudavam.



FIGURA 3: Seita e Setsuko almoçam em frente ao abrigo
Fonte: DVD "Grave of the Fireflies"

⁸ GALHARDO, Stefano Brandão Taranto. A cultura oriental representada nos posters e cartazes para filmes. Disponível em: <http://www.users.rdc.puc-rio.br/ednacunhalima/2004_1_2/filmes/index.htm> Acesso em: 12 junho de 2012.

O segundo parâmetro a ser analisado sobre o filme é a comida. Durante todo o filme, vemos os personagens permeados pelo fator comida. Como já citamos, a animação tem como plano de fundo a Segunda Guerra Mundial, a qual trouxe um dos grandes problemas para a humanidade, que é a escassez de comida.

Seita, após buscar alguns suprimentos enterrados antes do primeiro bombardeio do filme, os leva para casa de sua tia. Arenque, flocos de peixe desidratados, batata doce desidratada, ovos, ameixas em conserva e manteiga são os itens citados pela tia; logo após, ela fala que em tempos difíceis, ter aquilo era luxúria; demonstrando que a família de Seita e Setsuko tinham um bom estado econômico antes dos ataques. Para confirmar tal analogia, analisamos a cena quando Seita após levar sua irmã ao médico, na volta para o abrigo, encontra no caminho um senhor serrando um cubo de gelo em sua carroça. O senhor sai com o pedaço gelo para entregar em uma casa e Seita pega as raspas do gelo que caíram no chão e dá para Setsuko, que se encontra em seu colo doente. Seita pergunta a sua irmã o que ela gostaria de comer e ela responde: *Tempura* (vegetais, leguminosas ou frutos do mar, fritos semelhantes à milanesa), *Otsukuri* (*Sashimi*), *Tokoro-ten* (é um prato de geleia com *shoyu* acompanhado de *nori* – um tipo de alga marinha – frito), sorvete e balas. O fato de Setsuko conhecer tais comidas demonstra que ela as comia regularmente.

Podemos observar também na animação o momento em que os protagonistas estão na casa da tia almoçando, e Seita, percebendo a insatisfação de sua irmã com algo, pergunta: qual é o problema? Setsuko o responde dizendo que não gosta de *zou-sui* (que é uma espécie de sopa, bem aguada de arroz), muito consumida durante a época da guerra, devido a grande escassez de alimento.

Conclui-se que a animação nos passa informações específicas sobre comidas típicas, o arroz como base de alimentação, diferenciação de ordem social relacionada ao tipo de alimentação, a escassez na época de guerra e como lidavam com a situação.

Um dos elementos de maior significado em “Túmulo dos Vagalumes” são os próprios vagalumes, e este é o nosso terceiro ponto de análise.

No título japonês do filme (*Hotaru no Haka*), a palavra *Hotaru* (Vagalume) não é escrita no usual *kana*⁹ (ほたる, Vagalume) e nem no seu *kanji*¹⁰

⁹ Termo geral para as escritas silábicas japonesas *hiragana* (ひらがな) e *katagana* (カタカナ). Assim como o antigo sistema conhecido como *man'yōgana*, os *kanas* foram desenvolvidos dos caracteres de origem chinesa

moderno (螢, Vagalume) ou na sua tradicional forma 螢 com dois 火 (*hi*, “fogo”). Em vez disso, o filme e o livro usam 火垂る – um único caractere de fogo, 垂 (*tareru*, oscilar para baixo, como uma gota de água caindo sobre uma folha), e o *kana Ru*. Alguns consideram que este evoca *Senkō hanabi*, um fogo de artifício de gotas de fogo (uma estrelinha que é mantida de cabeça para baixo). Isto é particularmente comovente, porque se pode compará-los a efemeridade e fragilidade da vida, já que, eles explodem, brilham e morrem rapidamente. *Senkō hanabi* também evoca imagens de família, porque é uma tradição do verão no Japão, famílias saírem para ver vagalumes e para assistir queimas de fogos de artifício juntos. O que evidencia a ligação entre Setsuko e Seita, mas ao mesmo tempo enfatiza o isolamento dos dois, devido à ausência dos pais.

Alternativamente, emparelhar os dois *kanji* “fogo” e “oscilar para baixo”, pode-se interpretá-los como sendo as próprias bombas incendiárias utilizadas nos ataques aéreos. Interligando a imagem dos vagalumes a imagem das bombas de fogo¹¹. (GRAVE,,,,, 2012)

Concordando com a citação anterior, os vagalumes assumem então no filme, algumas significações:

A primeira significação é como próprio inseto vagalume: Seita e Setsuko passam a primeira noite no abrigo e enquanto o jovem lava alguns vasilhames no lago, sua irmãzinha fala que está com medo por que lá dentro do abrigo está muito escuro. Seita então tem a ideia de pegar alguns vagalumes para iluminar o local. No dia seguinte, os insetos estão todos mortos e Setsuko os enterra, fazendo uma espécie de túmulo para eles.

conhecidos no Japão como *kanji* (漢字), que se pronuncia *hànzì* em chinês, como uma alternativa de escrita (básica ou simplificada) e em adição a este último. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Kana_\(escrita\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Kana_(escrita))>. Acesso em 15 de junho de 2012.

¹⁰ Os *kanji* (漢字) são caracteres da língua japonesa com origem de caracteres chineses, da época da Dinastia Han, que se utilizam para escrever japonês junto com os caracteres silabários *katakana* e *hiragana*. No Brasil, *kanji*, também é sinônimo de ideograma. Disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/kanjis/>>. Acesso em 15 de junho de 2012.

¹¹ *Japanese nouns do not change to form plurals, so hotaru can refer to one firefly or many. Seita and Setsuko catch fireflies and use them to illuminate the bomb shelter in which they live. The next day, Setsuko digs a grave for all of the dead insects, and asks "Why do fireflies die so soon?", so the title might serve to heighten the thematic significance of the incident.*

In the Japanese title of the film, the word *hotaru* (firefly) is written not with its usual *kana* ほたる, its modern *kanji* 螢, or its traditional form 螢 with two 火 (*hi*, "fire"). Instead, both the book and movie use 火垂る — a single fire character, 垂 (*tareru*, to dangle down, as a droplet of water about to fall from a leaf), and the *ru* *kana*. Some consider that this evokes *senkō hanabi*, a fire droplet firework (a sparkler which is held upside down). This is particularly poignant in this respect because the sparkler must be held very still or the fire will drop and die, representing the fragility of life. *Senkō hanabi* also evoke images of family, because it is a summer tradition in Japan for families to enjoy fireworks together. Fireworks, in general, are considered to be another symbol of the ephemerality of life. Watching fireflies is another summer family tradition. Together, the references evoke the bond between Seita and Setsuko, but at the same time emphasize their isolation due to the absence of their parents.

Alternatively, pairing the two kanji for "fire" and "dangle down" may also be a metaphor for the experience of aerial bombing using incendiary weapons. Anecdotal evidence suggests that the Japanese during the war sometimes referred to falling and exploding incendiary bomblets as "fireflies." The two kanji certainly evoke how the incendiaries are depicted in the film, as falling droplets of fire. (Tradução nossa)



FIGURA 4: À esquerda está a cena onde os vagalumes são usados para iluminar o abrigo. À direita o túmulo dos vagalumes criado por Setsuko.

Fonte: DVD “Grave of the Fireflies”

Em um segundo significado, podemos interligar a imagem dos vagalumes e toda sua significação aos próprios personagens Seita e Setsuko, que igualmente aos insetos, tiveram uma vida curta, mas enquanto vivos brilharam em sentimento um com relação ao outro. Vagalumes enquanto representação da efemeridade e fragilidade da vida.

Num terceiro significado podemos relacionar os vaga-lumes como uma forma simbólica da alma humana (*Hitodama*, que é descrito no Japão como uma bola de fogo, flutuante)¹², já que, sempre estão presentes em cena quando aparecem os espíritos dos irmãos no filme.

Em quarto lugar, associamos aos aviões *Kamikazes* (esquadrão da força aérea japonesa que se tornaram conhecidos por serem suicidas). Setsuko e Seita antes de ir dormir, vão até um local próximo ao abrigo para fazerem necessidades fisiológicas. Então passa no céu um avião e Seita o identifica como sendo do esquadrão *Kamikase*. Logo após, Setsuko fala que ele se parece com um vagalume e seu irmão concorda. Interessante, pois o diretor coloca essa informação de forma clara, induzindo o espectador a associar o esquadrão suicida aos insetos, reforçando assim a ideia antes colocada da efemeridade da vida.

¹² Disponível em <<http://draftnnote.blogspot.com.br/2012/04/made-in-japan-criaturas-lendarias.html>>. Acesso em 20 de junho de 2012.

Por último retomamos a associação entre os vagalumes e as bombas incendiárias. Bombas que causaram destruição em massa de casas, objetos e principalmente vidas; de forma direta e indireta, como no caso dos irmãos Seita e Setsuko que morrem como consequência da situação gerada pelos bombardeios.

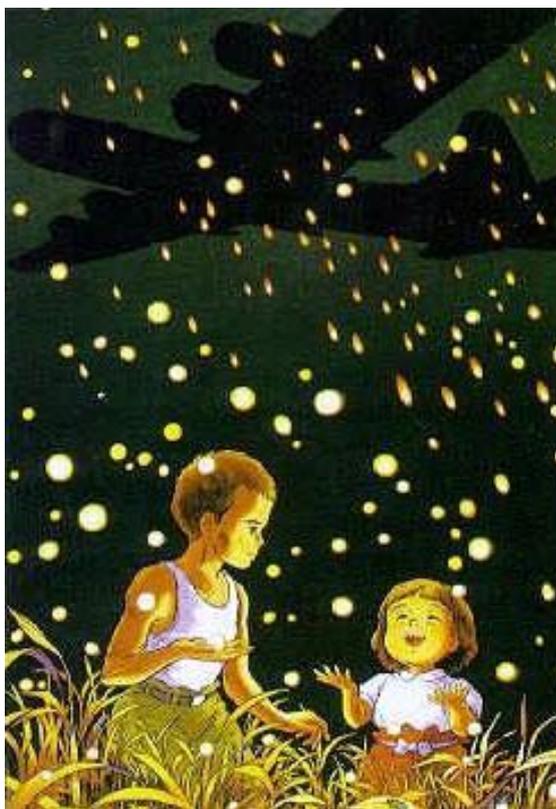


FIGURA 5:Vagalumes sendo associados às bombas incendiárias
Fonte: Katana – o melhor do anime e do mangá

Além dos significados atribuídos aos vagalumes temos ainda alguns aspectos marcantes culturais que podemos citar como os tipos de roupas, algumas cantigas, poemas que permeiam e enriquece todo o filme.

Podemos ressaltar, no âmbito da técnica, o próprio traço dos desenhos. Eles são bem característicos e se diferenciam dos modelos canonicamente corretos: são proporcionalmente “corretos” se referindo à anatomia, mas trazem no rosto algo como olhos e boca grandes que tomam praticamente toda a face; o que torna os personagens mais expressivamente fortes.

Vários são os aspectos que são apresentados no filme “Túmulo dos Vagalumes” que divulgam todo um repertório cultural específico do Japão. Focado principalmente na cultura existente durante a guerra, que se assemelha a outras culturas em um âmbito geral, se comparado à realidade da destruição, da fome e da

morte; mas que se diferencia quando aborda pontos específicos e individuais de um país e de seu povo.

4.2 Antes da animação, um sentimento

Como é que se descreve um sentimento? Através de algumas palavras, de frases, ou mais especificamente através de um fotograma, de um *storyboard*, de um roteiro ou de uma animação?

O filme “Túmulo dos Vagalumes” concorda em todos os sentidos com o verdadeiro significado da palavra ANIMAÇÃO, que é “dar alma a”¹³. Cada desenho, cada fotograma, combinados com cores, sons e efeitos, colocados em sequência magistralmente, despertam em cada espectador aquilo que há de mais expressivo e verdadeiro na alma humana. Sentimentos, que a única forma de expressão, às vezes, é através de lágrimas.

Baseado em uma autobiografia, “*Hotaru no Haka*” é um filme que se torna mais expressivamente forte, pois se trata de experiências e sentimentos individuais que se tornam públicos e que são assimilados ao universo particular de cada espectador. Cada um que já passou fome, que já teve experiência relacionada às guerras, que possui uma irmã mais nova, que já presenciou alguma dificuldade, ou até mesmo vivenciou algum dos fatores apresentados no filme é levado a uma reflexão íntima.

Takahata foi anteriormente induzido pelo romance de Akiyuki Nosaka, a não só fazer uma reflexão, mas também a uma lembrança devido a sua identificação particular com o romance. Partindo daí, percebemos que sua obra tem uma intenção, o diretor quer que, mesmo aqueles os quais nunca tenham sentido ou passado por algo parecido, possam também, mesmo sendo a partir de uma reflexão, entender e se colocar no lugar do personagem Seita. Consequentemente interligando-se ao universo de Takahata e, por fim, de Nosaka. O diretor não precisa estar ao lado do espectador para saber sua reação. Ele tem certeza de que a pessoa vai sentir ou ao menos entender o que a animação quer expressar porque

¹³ Informação fornecida na disciplina de Panorama do Cinema de Animação ministrada pelo professor Heitor Capuzzo Filho em 2008.

ele (diretor) a viveu antes, e assim, soube expressar os sentimentos necessários ao filme, transmitindo algo além do entendimento da história: um convite ao reviver de memórias.

Por se tratar de algo íntimo, como o diretor lida com o período de produção do filme, que não é curto, tendo que se relacionar todos os dias com cada detalhe de suas reminiscências. Talvez, cada desenho feito carregue uma lágrima ou um alívio. Talvez esse labor seja uma terapia a quem escreve e produz a animação, uma forma de vencer o passado que lhe fere o íntimo através da possibilidade de compartilhar um pouco de seus sentimentos, o que estava trancado e obscuro em si.

Tomando como premissa o fator de ser um filme parcialmente autobiográfico, pode-se afirmar que Takahata se coloca no filme como morto, representado através de Seita, apesar de não estar, pois esse é o seu sentimento em relação à sociedade, a aquela situação. As pessoas não se importam umas com as outras, os jornais, o governo, só querem falar dos números como se esses fossem uma massa simples. Milhões de mortos, milhares de lares queimados, centenas de cidades destruídas. Não há Seita, nem Setsuko, eles apenas fazem parte da soma dos números que mais tarde virarão estatísticas em noticiários.

A animação vem então reviver o individual, nos trazendo as particularidades de cada ser através da história de dois frágeis personagens. Juntos, esses sentimentos se convergem numa reinvenção de valores da dignidade humana. Não importa apenas a fome, a sede, o cansaço, o medo, a destruição, mas sim o ser humano; o bem das pessoas que trazem o sentido da vida para um belo sorriso numa troca de sentimentos mais sublimes e verdadeiros. Partes elementares do alicerce de um amor simples, mas intenso.

CONCLUSÃO

Tal trabalho possibilitou abranger nossos campos de análises da animação “Túmulo dos Vagalumes”, demonstrando o papel importante que esta assume perante à cultura, à sociedade, a um povo, de divulgação e entendimento das atitudes assumidas em situações específicas que assombraram a história da humanidade durante a Segunda Guerra Mundial. Assim, como também, assume um papel de um “museu” de memórias que pode guardar todos os valores e sentimentos de uma nação ou de um simples indivíduo desta mesma nação representado através de linguagens simples e universal como a de desenhos. Desenhos, que quando colocados em sequência, criam algo que podemos chamar de ilusão da vida, pois agregam em si, através de aplicações de técnicas, expressões de sentimento, podendo atingir um tal nível de dizermos que possuem “alma”. Esses mesmos, podem carregar algo tão particular de seu autor, que ao serem divulgados se tornam universais, e que, quando identificados por seus espectadores, se torna individual novamente. Interligando-se assim, mundos totalmente distanciados através de um sentimento compartilhado.

É a animação como uma forma de arte com capacidade de tornar o individual (um sentimento, uma cultura, um gesto) em coletivo e o coletivo (toda a cultura de um povo) que se torna individual (através da interpretação que cada um faz com o histórico de vida que possui).

Concordamos também com Eisenstein, no âmbito, em que apresenta a técnica como fator potencializador do conteúdo. Sendo o objetivo, a ideia ou a mensagem de um texto, ou nesse caso especificamente de um roteiro, quando trabalhados de forma correta através de técnicas como a montagem, intensificados no sentido da abrangência da comunicação de seus significados. Atingindo assim, todos os tipos de público almejados, e por fim, ao objetivo traçado por um filme que pode ser para entreter, informar, contar uma história, divulgar uma cultura, uma transmissão de uma ideia, de um pensamento e até mesmo de um sentimento.

Não adiantam somente técnicas, um personagem bem animado, se ele não tiver um propósito, se o diretor não souber o que ele vai representar, qual é a história dele, como expressar algo com as ferramentas, técnicas, princípios e leis que tem. É

necessário haver uma intenção para o trabalho. A história do filme analisado merece ser contada e acima de tudo bem representada.

REFERÊNCIAS

a) Impressos

1 - DOURADO, Luis, 1974; CAPUZZO, Heitor UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Animação de personagens por computação gráfica tridimensional**: tradição e tecnologia na produção de figuras articuladas. 2006. 166f., enc. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

2 - EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2002. 235p.

3 - FALCÃO, Antonio Rebouças [et al.]; BRUZZO, Cristina. **Lições com cinema: animação**. Vol. 4. São Paulo: FDE, 1996. 254p.

4 - LITTARD, Cedric - AnimeLand, FRANÇA, nº 6, p. 27-29, Julho/Agosto 1992.

5 - SOUSA, Antônio César Fialho de. **Desvendando a metodologia da animação clássica**: a arte do desenho animado como empreendimento industrial. 2005. 205 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

6 - THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney animation**: the illusion of life. Popular ed. New York: Abbeville Press, 1984.

7 - WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. London: Faber and Faber Limited, 2001.

b) Sítios

1 – ABCA. Associação Brasileira de Cinema de Animação. Disponível em: <http://www.abca.org.br/dia/index.php?option=com_content&view=article&id=790&Itemid=53> Acesso em 04 de maio de 2012.

2 - BOMBARDEIO de Kobe na Segunda Guerra Mundial. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Bombing_of_Kobe_in_World_War_II>. Acesso em: 05 jun. 2012.

3 - ESTRATÉGIAS Metodológicas para Implantação de Processamento de Alto Desempenho na Animação 3D por Computação. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/projetos/maluquinho/02.htm>>. Acesso em: 18 jun. 2012.

4 – GALHARDO, Stefano Brandão Taranto. A cultura oriental representada nos posters e cartazes para filmes. Disponível em: <http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/ednacunhalima/2004_1_2/filmes/index.htm> Acesso em: 12 jun. 2012.

5 - GRAVE of the fireflies. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Grave_of_the_Fireflies>. Acesso em 15 de junho de 2012.

6 - KATANA, Edson. Entrevista com Isao Takahata. Disponível em: <http://www.katana.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=4&Itemid=2&limit=1&limitstart=0> Acesso em: 12 jun. 2012.

7 - O REI e o pássaro (Le Roi et l'oiseau, França, 1980). Ficha técnica. Disponível em: <<http://www.imdb.pt/title/tt0079820/>> Acesso em: 15 jun. 2012.

8 - SEGUNDA Guerra Mundial – Japão. 2007. Disponível em: <<http://pt.shvoong.com/humanities/history/1630272-segunda-guerra-mundial-jap%C3%A3o/#ixzz1wTjHyFx>>. Acesso em: 04 maio 2012.

c) Filme

GRAVE OF THE FIREFLIES. Direção: Isao Takahata. Produção: Toru Hara. Roteiro: Isao Takahata. Dubladores: Tsutomu Tatumi, Ayano Shiraishi, Yoshiko Shinohara, Akemi Yamaguchi. Música: Michio Mamiya. 1988. 88 minutos. DVD simples. 1.33:1. Sentai Filmworks. Shinchosha Company.

GLOSSÁRIO

Glossário baseado no livro “Coletânea lições com cinema: animação 4” de Antônio Rebouças e Cristina Bruzzo

2D – Captação de imagens em duas dimensões, ou desenhadas no próprio computador, de forma plana e programadas para gerar movimento.

Fotograma – Cada uma das unidades de imagem deve atingir a retina durante uma pequena fração de segundo (1/16), a fim de que o fenômeno da persistência retiniana possa permitir a ilusão de movimento. Em vídeo, essas unidades são chamadas de fotograma, ou em inglês *frame*.

Layout - Projeto de uma cena que a mostra em seu conjunto, revelando ao mesmo tempo ação, personagens, fundo, cores, camadas de acetato e movimento de câmera.

Quadro a quadro – Um dos processos básicos da filmagem de animação. Consiste no registro cinematográfico de cada um dos desenhos ou imagens (objetos, bonecos etc.), fotograma por fotograma, que representam a sucessão das posições daquilo que parecerá mover-se na projeção. Por exemplo: 16 ou 24 quadros para cada segundo de movimento, registrados pacientemente um a um.

Pose chave – Desenho para posterior animação das principais posições de um movimento (a inicial, a do meio e a final, por exemplo).

Storyboard – Plano ou conjunto de ilustrações mostrando em sequência a ação e os esboços de *layouts* de um filme animado.

Timing – O estudo detalhado do tempo para determinar o número de imagens utilizado em um movimento calculando-se assim o tempo da ação desejado.

Model sheet - Folha de estilo que trás o desenho do personagem de ângulos diferentes para ser utilizada pela equipe de animação, a fim de padronizá-lo e evitar que o mesmo seja desenhado de forma errada.

Animático - “com os diálogos, locuções e trilha sonora musicais guia gravados juntamente com o *storyboard* devidamente aprovado, os diretores do filme estipulam, através das anotações do editor, o tempo ideal entre as cenas desenhadas e os sons gravados durante a apresentação de uma sequência”. (SOUSA. p.84)

ANEXO A – Trecho da entrevista de Edson Katana com Isao Takahata

A base de tal trabalho tem de ser entendida. São apenas mera cenas da vida cotidiana, expressas em detalhes singelos. Essa é uma parte integral da cultura japonesa, é uma tradução muito antiga. Além do mais, note como são muito expressivas as características de cada rosto. Você verá, que quando eu procuro produzir aqueles filmes de longa-metragem, não existe nenhum pensamento de que os personagens escolhidos poderiam ser feitos como um anime. Está errado. A cultura, aquela que vem de nossa cultura, explica a maior parte de todas as coisas que nós podemos encontrar no anime nos dias de hoje. E tente se lembrar de uma coisa, que é o que realmente conta na maioria das vezes: isso não é real, nem mesmo a relação com o real! É apenas a linha e a maneira de desenhar. (TAKAHATA apud LITTARD, 1992, p. 27-29)



Fonte: Ilustração do filme *Túmulo dos Vagalumes*, 1988.