

Dos yōkais à pelúcia: a influência de monstros no Studio Ghibli

Lilia Nogueira Calcagno Horta⁽¹⁾

Resumen: *Studio Ghibli* es un estudio de animación japonés que cuenta con innumerables fans a lo largo de su historia. Según el sitio web oficial de Ghibli, la película *Meu Amigo Totoro*, por ejemplo, tuvo la creación de subproductos inesperados cuando el fabricante de juguetes se enamoró del personaje y decidió producirlo por su propia voluntad. La muñeca Totoro terminó convirtiéndose en un gran éxito, vendiéndose años después de su lanzamiento. Con esta creación orgánica nace una cadena de admiradores satisfechos con el contenido de las obras. Totoro es una criatura mágica que puede considerarse un *yōkai* del folclore japonés. Los *yōkai* pueden considerarse criaturas malévolas y traviesas y, en ocasiones, traen buena suerte a quienes se encuentran con ellos. Pertenecen a una amplia clase de diferentes tipos de monstruos, espíritus, etc. no existe un código de clasificación o nomenclatura universal (Foster, 2009). La intención de esto es traer estos aspectos culturales japoneses específicamente de los *Yōkais* en los productos audiovisuales del estudio y su entrenamiento con los fans.

Palabras clave: Yōkais - Studio Ghibli - Anime - Aficionados.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 80]

⁽¹⁾ Doctoranda en comunicación y prácticas de consumo en la Escuela de Publicidad y Marketing (ESPM), máster en comunicación y prácticas de consumo (ESPM) y graduada en Publicidad y Publicidad en la Fundación Armando Alvares Penteado (FAAP). Profesora del núcleo de Comunicación y Artes de la Universidade São Judas, São Paulo, BR. Correo electrónico: lilia@liliahorta.com.br

Revolta e Pelúcia

O estúdio Ghibli foi fundado em 1985 por Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki, Isao Takahata e Yasuyoshi Tokuma, com a intenção de produzir exclusivamente longas-metragens com temas originais. Sua concepção foi como resposta à massificação do mercado de animes, que era dominado por uma fórmula padronizada em relação a tempo, estética, enredo e personagens.

Miyazaki, diretor e fundador do Ghibli, reclamava que os estúdios japoneses, incluindo a Toei, onde ele havia trabalhado anteriormente, exigiam o cumprimento de alguns *standards* envolvendo valores, ideias e aspectos específicos nas produções fílmicas: “A empresa nos dizia várias coisas como: ‘as crianças adorariam ver animais pequenos’ ou ‘certo, sei que você está dizendo isso, mas, a menos que faça uma história clássica bem conhecida, os ingressos não venderão” (Miyazaki, 1995, tradução nossa). A narrativa, portanto, deveria seguir um viés tradicional, com o núcleo de personagens sempre envolvendo animais.

Na década de 70, ocorreu uma onda de insatisfação generalizada de alguns animadores perante a predominância dessas séries animadas de TV, devido justamente ao fato das produções serem fortemente influenciadas pelo gosto dos patrocinadores e das próprias empresas produtoras (Tsugata, 2013). Nessa mesma época, inspirados por um espírito de rebelião e vontade de romper com as obrigações relacionadas aos enredos e ao processo criativo, surgiu a ideia de produzir um longa-metragem chamado *Nausicaä do Vale dos Ventos* (1984). Esse filme combinaria aspectos religiosos, filosóficos, retratos da natureza humana com elementos fantásticos inexistentes, abordando diversas nuances.

Nausicaä estreou em 1984 e arrecadou um total de US\$ 1.720.214 em bilheteria mundial, segundo o site Box Office Mojo¹. Para Odell e Le Blanc (2015), esse sucesso comercial foi uma surpresa, considerando que o filme tinha um orçamento e cronograma limitados, mas já disseminava a semente de propósitos em todo seu enredo bem como a maneira de pensar, na qual Miyazaki ainda emprega em suas obras – o que pode justificar o êxito.

Do ponto de vista dos espectadores, havia um desejo crescente de ver algo inédito, que nunca tivessem encontrado antes. Nesse sentido, ao mostrar algo não apenas de um mundo estranho, mas algo inimaginável, até então, *Nausicaä* é um tesouro rico, sem rival (Suzuki, 2018, p. 60).

A partir do lucro arrecadado, os diretores decidiram se desvincular das práticas estagnadas do mercado, que esvaziavam os conteúdos produzidos, e montaram seu próprio estúdio. As animações do Ghibli seguiriam uma estética mais realista e de alta qualidade, com ênfase na construção dos personagens. A novidade estava no processo criativo, que se distanciava das demais produções cinematográficas japonesas. Segundo Miyazaki (1996), “O que é realmente importante, penso eu, é ter personagens totalmente definidos, que são seguros de si e possuem esperanças e objetivos claros, para, em seguida, certificar-se que a história se desenvolva da forma mais eficiente e simples possível” (p. 34, tradução nossa). De maneira complexa, os personagens criados deveriam possuir características psicológicas similares às dos seres humanos, expressando sentimentos de forma verossímil. O que seria impossível de ser transmitida na televisão, um meio com restrições significativas de orçamento e cronograma.

Inicialmente, os esforços de criação eram direcionados para a produção de um único filme, contendo o auxílio de uma equipe temporária de cerca de 70 funcionários para cada trabalho. Após o término de cada obra, a equipe se dissolvia. Com a renda obtida com cada sucesso, o próximo era concebido. Tudo era incerto e, como consequência dessa explosão, havia imprevisibilidade. Eles construíam um filme sem saber se haveria recursos financeiros suficientes para continuar.

Em abril de 1988, o estúdio lançou simultaneamente dois filmes: *Meu Amigo Totoro*, dirigido por Hayao Miyazaki, e *Túmulo dos Vagalumes*, dirigido por Isao Takahata. Essa estratégia era impensável na época e quase impossível de ser executada, pois sua base de empregados ainda era provisória e o lucro inconstante. Porém, as apostas foram recompensadas. Foi Toshio Suzuki quem sugeriu essa tática como forma de financiar os dois projetos simultaneamente. Em seu livro, o produtor comenta que isso permitiria a Takahata adaptar a história em um longa-metragem fiel, enquanto Miyazaki teria o apoio necessário para fazer seu meticuloso filme dos espíritos da floresta.

No website oficial do Ghibli, em japonês, na seção de história do estúdio, são apresentados detalhes sobre a complexidade de lançar filmes de animação de forma contemporânea.

O lançamento do trabalho de Miyazaki e de Takahata foi único e simultâneo, tanto na produção quanto na estreia. Ao refletir, chega-se à conclusão de que foi uma combinação muito luxuosa. No entanto, o local de produção se encontrava em uma situação difícil. Afinal, era preciso fazer dois longas-metragens ao mesmo tempo, além de melhorar a qualidade do trabalho. Foi um pedido quase impossível, mas se não tivesse sido feito naquela hora, nunca teriam a chance de fazer esses dois trabalhos. Com base nesse julgamento, avançaram com o projeto, que nada mais era do que um ultraje (Ghibli, 2005 -2022-, s/p).

O filme *Meu Amigo Totoro* (1988), desse mesmo ano, recebeu prêmio de Filme do Ano, no Japão, pelo Kinema Junpo Awards, a premiação da revista mais antiga do país sobre cinema. Foi a primeira vez que um filme de animação concorreu em igualdade com filmes de ação. A vitória inseriu um novo olhar do país em relação ao mercado de longas-metragens animados. Já o *Túmulo dos Vagalumes* (1988) também teve sua cota de sucesso, ele foi aclamado pela crítica como filme literário. Com esses dois, Ghibli tornou-se amplamente conhecido pela cena cinematográfica japonesa (Cavallaro, 2006).

A película de *Totoro* (1988), segundo o site² oficial do Estúdio Ghibli, ainda teve a criação de subprodutos inesperados. Um fabricante de brinquedos se apaixonou pelo personagem e decidiu produzi-lo por vontade própria. O boneco Totoro acabou se tornando um grande sucesso, mesmo que algum tempo depois o design do boneco de pelúcia tenha sido aperfeiçoado para se aproximar mais do personagem do filme, como afirma o site da loja do Museu Ghibli, a Mamma Aiuto!³

Com essa criação espontânea, nasce uma corrente de admiradores satisfeitos com o conteúdo dos trabalhos, o que se torna um fato crucial para garantir espectadores nas bilheterias dos próximos filmes. Tanto a realização da obra quanto a pelúcia permitiram que o estúdio conseguisse recursos para se tornar autossuficiente, balanceando o fluxo de caixa e os custos de produção das animações. Por esse motivo, a empresa decidiu adotar o Totoro como símbolo para sua marca.



Figura 1. Totoro de pelúcia produzido pela empresa Sun Arrow com o design de Sr. Fukumoto.
Fonte: <https://www.ghibli-museum.jp/shop/gior/009449/>

Yōkai, Cultura e Religião

Totoro é um personagem difícil de descrever. Como ele não existe na vida real, o diretor pode construí-lo da maneira que bem entender, conforme explicado no desenvolvimento de personagens do filme *Meu Amigo Totoro*, durante a 13ª Celebração Marc Davis da Animação: Hayao Miyazaki, realizada no Samuel Goldwyn Theatre da Academia em Beverly Hills, em 28 de julho de 2009.

Segundo o diretor, ele quis fazer uma criatura grande e misteriosa. Esse tipo de criatura pode ser considerado um *obake*, uma categoria de *yōkai* do folclore japonês. Etimologicamente, a palavra *obake* se traduz como “coisa que muda”, vindo da palavra *bakeru*, que significa “transformar”. Sua definição sempre foi nebulosa. Yanagita, um estudioso do folclore japonês, contribuiu para os estudos de *yōkai* tentando esclarecer essa divisão de classes em seu curto ensaio *Yōkai Dangi*, de 1936. No prefácio, ele lamenta a confusão trazida pela existência urbana moderna, observando desde sua origem até os tempos hodiernos. O termo começou a aparecer em textos japoneses no início dos anos 700, atualmente existem inúmeras histórias no Japão com mistura de significados (Foster, 2009).

Conforme Michael Dylan Foster, professor e estudioso de folclore, e atual presidente do Departamento de Idiomas e Culturas do leste asiático da Universidade da Califórnia, discorre em seu livro *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai* (2009), o termo “*obake*” designa uma classe de criaturas sobrenaturais, denotadas em um certo momento cultural, componentes do folclore japonês. Muitos traduzem como monstros, espíritos, fantasmas, seres fantásticos, espectros e demônios. Podendo ser considerados malévolos, travessos e, ocasionalmente, trazem boa sorte para aqueles que os encontram. Como os *yōkai* pertencem a uma vasta classe de diferentes tipos de monstros e espíritos, não há código ou nomenclatura universal de classificação, apesar de muitas tentativas de organizá-los em um sistema coerente, útil e acessível. Alguns autores, segundo Foster (2015), subdividem por regiões no Japão e outros por atributos, características, habilidades etc.

Obake, um dos *yōkais*, refere-se a seres sobrenaturais que mudam de forma temporariamente, podendo até ser uma criatura peluda gigante que se arrasta pela floresta e faz barulhos estranhos. Talvez Miyazaki quisesse que Totoro fosse misterioso, não deixando claro sua origem ou inspiração.

Segundo Helen McCarthy (1999), pesquisadora de anime e do Ghibli, o diretor descreve Totoro em uma entrevista de 1987 para a revista *A-Club* como um espírito da natureza, equivalente aqueles descritos em vertentes de religiões. A autora ainda afirma que o personagem é a junção de diversas criaturas do folclore nipônico, como os *tanukis* e até animais, como corujas. Os fãs adultos acham reconfortante o seu tamanho grandioso e o fato de parecer ter uma natureza não crítica, fazendo com que se lembrem de seus ursinhos de pelúcia da infância.

Nesse mesmo filme, há outro personagem que representa uma incógnita assim como Totoro, o Catbus. Uma criatura felina que se assemelha a um ônibus peludo, com uma cabeça de gato na frente, olhos brilhantes e um sorriso enorme, e transporta Mei, Satsuki e Totoro. Também é possível que tenha sido inspirado em um *yōkai* chamado *Bakeneko*, que significa “gato que se transforma”. O *Bakeneko* tem sua aparição no folclore japonês durante o período Edo, e pode ser visto em obras como *Ume no Haru Gojūsantsugi* de Utagawa Kuniyoshi (1835), conforme ilustrado abaixo.



2



3

Figura 2. *Ume no Haru Gojūsantsugi* (梅初春五十三駅) de Utagawa Kuniyoshi. Fonte: *Japanese Yokai and Other Supernatural Beings* de Andreas Marks, 2023, s/p.
Figura 3. *Nekobasu* (catbus), Mei e Satsuki. Fonte: Cena retirada do filme *Meu Amigo Totoro*, 1998, 1:22:55.

Usar animais e *yōkai* em tramas japonesas é algo comum desde os primórdios da animação, como mencionado por Takahata no documentário *Ghibli et le Mystère Miyazaki* (2005). Esse uso também pode ser observado nos *emakimono*, que são rolos de pintura japonesa.

O método tradicional da arte pictórica japonesa é usar um pincel para desenhar linhas e depois colorir. Esse método de desenhar contornos e depois colorir dentro das linhas é originário da China. Desde então, ao longo da história, usamos esse método. O auge dos pergaminhos pictóricos aconteceu há muito tempo, já nos séculos XII e XIII. Você olha para um rolo de imagem da direita para a esquerda. Quando você desenrola à esquerda e rola à direita, a história se desenrola (Montmayeur, 2005, s/p, tradução nossa).

Como tema, os rolos apresentavam vários animais, como macaco, lebres, sapos e outros, bem caricatos e, segundo Takahata, engraçados. Em 1999, Isao Takahata, diretor do Ghibli, publicou um livro chamado *Jūniseiki no Animēshon: kokuhō emakimono ni miru eigateki animetekinaru mono* (traduzido para o português como “Animação do Século XII: Efeitos Cinematográficos e Animéticos Analisados nos Pergaminhos Ilustrados do Tesouro Nacional). No livro, o diretor propõe um percurso narrativo que defende os *emakimono* como uma herança cultural e estilística dos animes, analisando-os sob a perspectiva de um confeccionador de animes modernos. Conforme os desenhos vão se desenrolando nesses pergaminhos medievais, a história vai se desenvolvendo. As pincladas animadas transmitem movimento e dão um cunho de emoção às figuras, se assimilando, dessa forma, aos movimentos e expressões de produtos culturais filmicos, assim como afirma em uma edição da revista *Japan Quarterly* em 2001:

Em particular, *renzoku-shiki emaki* (rolos narrativos de figuras em estilo contínuo), que datam de meados ao final do século XII, como *Chōjū Giga* (pergaminhos de animais brincando), *Shigisan Engi Emaki* (pergaminhos das lendas do Monte Shigi) e *Ban Dainagon Emaki* (histórias ilustradas sobre o cortesão Ban Dainagon) superam amplamente mangás e animes em suas animadas representações dos movimentos e expressões emocionais das pessoas. Ao mesmo tempo, as narrativas e expressões visuais que dependem do desenho linear se assemelham às expressões usadas nos animes e mangás de hoje, apesar de terem cerca de 850 anos de idade (Takahata, 2001, p. 31, tradução nossa).

Segundo Takahata, *Shigisan Engi Emaki* é um conjunto de três rolos que ilustra três milagres atribuídos a Myōren, um monge céptico que restaurou um templo na encosta do monte Shigi, agora parte da província de Nara. *Ban Dainagon Emaki* é embasado em um evento histórico específico em 866 Ban Dainagon é um importante oficial da corte que colocou fogo no portão de Ōtenmon e tentou culpar seu rival Minamoto no Makoto. Eventualmente, a verdade vem à tona e o oficial acaba perdendo seu posto.

Um dos *emakimono* com características singulares e frequentemente citado pelo diretor, que também está ilustrado na capa de seu livro e analisado por ele, é a obra *Chōjū-jinbut-*