

Realismo e a busca pela aproximação da realidade nas produções Ghibli¹

Maria Roseane de Oliveira CAVALCANTI²

Marcelo Machado MARTINS³

Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, PE

RESUMO

Este artigo tem o intuito de discutir como o realismo imagético é construído em *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994). Para isso, realiza um apanhado em torno do discurso teórico sobre realismo na animação e, posteriormente, traça uma análise de estilo a partir do estudo de procedimentos para a produção desse efeito de sentido no longa-metragem dirigido por Isao Takahata. O realismo construído em *Pom Poko* reflete as proposições de diversos autores que repensam as possibilidades de realismo na imagem animada

PALAVRAS-CHAVE: realismo; Studio Ghibli; *mise en scène*; estilo cinematográfico.

Introdução

Inicialmente, a associação dos termos *animação* e *realismo* pode causar estranhamento, já que, do ponto de vista histórico, o realismo fílmico sempre esteve mais próximo ao cinema *live action* que ao trabalho quadro a quadro da animação (STEINBERG, 2014). De fato, a produção de discursos críticos e teóricos de animação voltados para o realismo é bastante escassa. Diferentemente do *live action*, a animação é compreendida como pertencente a uma categoria que resiste ao realismo, devido às possibilidades técnicas e estilísticas intrínsecas ao próprio funcionamento interno da produção sintética do movimento (WELLS, 1998; MARTINS, 2012).

O discurso teórico desenhado por Wells (1998; 2003) parece apontar que a animação herda o mesmo problema das artes pictóricas, em decorrência da introdução da fotografia. O cinema *live action*, assim como o aparelho fotográfico, possui uma melhor eficiência técnica na reprodução da realidade; logo, torna-se mais interessante à animação explorar estética e tecnicamente outras possibilidades, que não o realismo.

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste, e-mail: roseane07@gmail.com.

³ Orientador do trabalho e docente do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste, e-mail: marcelo.machadomartins@ufpe.br.

O ponto de partida do estudo do realismo na animação é centrado no trabalho de Disney. Walt Disney dedicou esforços, durante boa parte de sua carreira, para alcançar diversos níveis de realismo e verossimilhança em suas produções, desde o estudo da ossada de animais, até a adoção de rotoscopia⁴ em alguns de seus filmes (WELLS, 1998; MARTINS, 2012; STEINBERG, 2014). Essa busca pela aproximação da realidade levou ao desenvolvimento da câmera multiplano, que acabou por facilitar a produção de profundidade na imagem animada. Ela consiste em uma série de painéis de vidro, separados em diversos níveis, que podem se mover de forma independente em velocidades distintas, produzindo a ilusão de profundidade ou paralaxe. Antes da câmera multiplano, esse processo tinha que ser executado manualmente na imagem bidimensional (WELLS, 2003; STEINBERG, 2014).

O domínio do modelo Disney no meio da animação e sua consolidação no cinema *mainstream* fizeram com que a base de esquemas de utilização de técnicas animadas produzidas pelo estúdio fossem equivalente às contribuições de Hollywood para o cinema *live action*, tanto para filmes tradicionais, como para filmes experimentais.

Embora o estilo cinematográfico Ghibli seja bastante distinto do estilo Disney, os diretores e animadores do Studio Ghibli partiram de heranças técnicas e estéticas consolidadas pelo estúdio Disney, baseadas no realismo imagético. O filme que inspirou Miyazaki a se tornar animador, *Hakujaden* (1958), o primeiro longa de animação colorido do Japão, por exemplo, foi produzido pelo estúdio Toei, com a pretensão de se assemelhar ao modelo Disney.

O Studio Ghibli foi fundado em 1985 pelos diretores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, junto ao produtor Toshio Suzuki. Ainda que Miyazaki e Takahata tenham personalidades e modos de fazer cinema bastante distintos, o Studio Ghibli conseguiu criar um “estilo da casa” facilmente reconhecível. Hu (2010), em um estudo sobre a contribuição de Miyazaki e Takahata como diretores-autores para a animação, observa, na organização da *mise en scène*, o ressurgimento do realismo ou de tentativas de aproximação da realidade em diversos filmes do estúdio.

⁴ A rotoscopia consiste em uma técnica que utiliza imagens reais gravadas em câmera como referência para a imagem animada, com o intuito de deixar o movimento mais fluido, fotorrealista e verossímil.

Nos estudos da animação, a *mise en scène* de um trabalho animado envolve aspectos relacionados à imagem propriamente dita: cores e linhas, movimento e cinética. Um elemento bastante recorrente que marca a *mise en scène* construída pelo Studio Ghibli é a ênfase no realismo e uma tentativa de aproximação da realidade. Os componentes visuais que integram a *mise en scène* do estúdio geralmente são fotorrealistas, fluídos e naturais em movimentos. Diversos aspectos presentes na imagem cinematográfica Ghibli, como o tratamento das cores, são igualmente fundamentados na realidade imagética buscada nos filmes de Hayao Miyazaki e Isao Takahata, fundadores do estúdio. Essa tentativa de aproximação da realidade só é possível de ser alcançada a partir do trabalho de uma extensa equipe que trata dos efeitos visuais, frequentemente creditada nos filmes como *ha-mori-shori*⁵, que pode ser compreendido como “direção de harmonia” (HU, 2010).

Embora poucas pesquisas de fato sejam direcionadas ao realismo presente nas produções Ghibli, diversas delas (TALBOT, 2005; RIBEIRO, 2023; NISKANEN, 2010; HU, 2010) parecem citar esse mesmo realismo como uma máxima estilística de diretores do estúdio, seja ele narrativo (principalmente ao referir-se às obras de Takahata) ou imagético. Nos filmes de Miyazaki, esse realismo acaba sendo lido como uma certa espetacularização da domesticidade (CROMBIE, 2021; NISKANEN, 2010).

Os diretores fundadores do estúdio já expressaram publicamente seu comprometimento com a realidade, em suas animações. Em entrevista a Terry Flores, para a *Variety*, Takahata admitiu que um dos fatores que o uniu a Miyazaki foi a convicção de ambos em criar um mundo de realidade e representações realistas em seus trabalhos. Miyazaki (2009), por sua vez, argumenta que ainda que a animação retrate um mundo fictício, é imprescindível que ela contenha um certo realismo, ao ponto de que o mundo fabricado seja crível o suficiente.

O realismo fantástico, resultado do complexo trabalho imagético e sonoro do Studio Ghibli, é objeto de estudo de pesquisas que buscam esboçar um estilo cinematográfico autoral, atribuído aos diretores do estúdio (RIBEIRO, 2023; NISKANEN, 2010). Este artigo tem o intuito de contribuir para essas pesquisas à medida que oferece uma nova perspectiva focada no conceito de realismo na animação, e como ele se aplica às produções Ghibli.

⁵ “Processamento de harmonia”, em tradução literal.

Com o objetivo de compreender como o realismo imagético é construído nos filmes do Studio Ghibli, a partir do estudo de *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), dirigido por Takahata, realizou-se uma análise de estilo, com base nas diretrizes propostas por Bordwell (2008). Cabe à análise de estilo compreender como as escolhas cinematográficas foram feitas pelo realizador do filme, sendo enfatizados os fatores históricos, biográficos, financeiros, tecnológicos e/ou políticos — pertinentes à produção cinematográfica — e como, no conjunto, edificam “ares” de um estilo autoral.

Devido ao fato de que boa parte das pesquisas e dos olhares sobre o estúdio são voltados apenas para Miyazaki (ODELL; LE BLANC, 2015), viu-se pertinente a proposição de uma perspectiva analítica sobre Takahata e suas contribuições, como diretor, para o estilo cinematográfico do estúdio. Para tanto, inicialmente, resgatou-se o entendimento de realismo na animação e, num segundo momento, traçou-se uma análise de estilo com base no que se foi levantado sobre o assunto.

Realismo na animação

Em suas acepções conceituais, o realismo surgiu entre os séculos XVIII e XIX a partir dos estudos literários e da pintura (STEINBERG, 2014); posteriormente, ele foi introduzido à fotografia e ao cinema. As discussões críticas e teóricas voltadas para o realismo cinematográfico, por exemplo, despontam a partir dos ensaios publicados por André Bazin (1991) e se reinventaram no cinema contemporâneo, por meio de pesquisas em torno do cinema de fluxo.

A imagem fílmica do *live action* sempre esteve bastante próxima às noções de realismo. A animação, por outro lado, nasce paralelamente ao registro fotográfico da câmera do cinema *live action*, e se livra das restrições da filmagem corrida por meio da manipulação de diversas técnicas baseadas na produção sintética do movimento. Devido a sua materialidade cine-plástica, que subverte as representações ortodoxas de “realidade” (WELLS, 2003, p. 214) e não possui nenhum comprometimento com representações realistas (MARTINS, 2012, p. 52); a animação esteve ausente dos debates voltados para o realismo durante boa parte da história do cinema, mesmo não estando afastada de fato da busca pela “realidade”.

Martins (2012) sugere que boa parte das produções animadas, sejam elas de caráter surreal, cômico, ou tradicional, fundamenta-se em elementos concretos da realidade: as leis físicas de cinética, o volume, o peso ou a resistência de materiais. É justamente esse apuro técnico na representação do movimento, descrito pela autora, que denota a busca pela aproximação da realidade nas técnicas animadas. Ainda para Martins (2012), mesmo que a animação estivesse associada a uma certa resistência à realidade, é justamente essa busca pela perfeição da reprodução do movimento verossímil que possui o papel de legitimar a animação como um meio.

É mediante o modelo desenvolvido pelos animadores do estúdio Disney que as discussões de realismo se acercam da animação. Disney assumia em sua forma animada um certo comprometimento com o realismo nas representações de seus personagens, narrativas e contextos, que precisavam se mover como figuras reais e serem dotados de motivações plausíveis (WELLS, 2003). Paul Wells (1998; 2003) descreve esse ímpeto de Disney como hiper-realista, termo que toma emprestado de Umberto Eco para explicar o processo de busca pela verossimilhança mesmo em cenários imaginários e irreais. Wells (1998) aponta que a animação caracterizada como hiper-realista aspira emular a realidade, vista através das convenções cinematográficas consolidadas pelo olhar das lentes da câmera. Esse tipo de percepção de realismo é semelhante ao que Andrew Darley denomina “realismo de segunda ordem” (STEINBERG, 2014; WELLS, 1998).

O realismo de segunda ordem, na animação, assim como o hiper-realismo esboçado por Wells (1998), busca alcançar não a realidade em si, mas ela vista por intermédio da câmera (STEINBERG, 2014). Contudo, enquanto o hiper-realismo trabalha com convenções ortodoxas da realidade, o realismo de segunda ordem trata de uma realidade tão precisa em sua construção, que se torna distante da ortodoxia e cria uma espécie de super-ilusionismo (WELLS, 1998).

Neste sentido, faz-se importante, como sugere Martins (2012), distinguir dois conceitos: *realidade* e *realismo*:

Podemos dizer que a realidade é culturalmente construída, processada e engendrada por vários artifícios, discursos e dispositivos tecnológicos. Já o realismo, na chave que estamos trabalhando, pode ser pensado como um conceito estético, que abrange todo sistema de expressão que valoriza a realidade, seja ela social (criada pelas relações sociais) ou

física (seres e objetos em sua espacialidade). (MARTINS, 2012, p. 57-58)

Assim, apreende-se que o que é tido como realismo não necessariamente se assimilará à realidade propriamente dita. Essa proposição abre uma gama de possibilidades em torno do realismo, nas quais o realismo perceptual, introduzido por Prince (1996), se enquadra, como veremos.

O realismo perceptual consiste em compreender como o espectador pode reconhecer uma imagem como realista, mesmo que ela seja obviamente ficcionalizada. Ele se preocupa em estudar o paradoxo de reproduzir fotograficamente uma imagem que não pode ser fotografada, e como certos níveis de realidade podem ser apreendidos do resultado desse processo. Esse realismo (perceptual), discutido nos trabalhos de Prince (1996) através da imagem gerada por computação gráfica, oferece uma abordagem fundamentada em um sistema de correspondências, em que a atribuição de realismo se dá em como o espectador percebe como a imagem fílmica estrutura e/ou transforma correspondências representativas da realidade que constituem um realismo fotográfico aparente. O conteúdo originado desse processo pode ser tanto ancorado na realidade, como na fantasia, devido às possibilidades inerentes ao meio animado. Prince (1996) ainda sugere que em vez de pensar o realismo apenas pelo viés da referência, seria interessante estudá-lo também como uma questão perceptiva.

De modo semelhante, Midhat Ajanović propõe que o realismo na animação se dá não apenas em nível de similaridade imagética e sonoro, mas também discursivo. Para Ajanović, o realismo animado pode ser esboçado a partir de elementos, como: similaridade visual, trilha realista, apuro técnico do movimento, verossimilhança de personagens e narrativa, e, por fim, realismo social, em que o mundo retratado é dotado das mesmas nuances e complicações do mundo real (AJANOVIĆ, 2004, p. 261, *apud* NISKANEN, 2010, p. 16).

Diante das distintas proposições elaboradas em torno do realismo na animação, é possível esmiuçar um entendimento teórico de diversos traços estilísticos do Studio Ghibli, como nos propusemos a desenvolver.

***A mise en scène* como espaço para a construção do realismo**

Ao observar o discurso crítico em torno da obra de Takahata, é quase inevitável se deparar com menções ao realismo narrativo do diretor. A cena do corte da melancia em *O Túmulo dos Vagalumes* (1988), por exemplo, é frequentemente referenciada em análises de suas obras (NICOLAU, 2018; MAHER, 2020), pois abre espaço para a discussão de um outro realismo presente nas produções de Takahata: o realismo imagético. Conforme a narrativa, próximo a um refúgio antiaéreo, um jovem garoto se ajoelha ao lado de sua irmã mais nova. Com uma pequena faca de bolso, ele corta um pedaço de melancia para alimentá-la e salvá-la da inanição. No entanto, o jovem descobre que seus esforços foram em vão, quando encontra o corpo morto da irmã no dia seguinte. Por si só, a cena denota uma preferência do diretor por um desenho narrativo que prioriza demonstrar os horrores da guerra e da vida como realmente são. A escolha de Takahata segue a tradição do cinema japonês que, de acordo com Richie (1971), sempre insistiu que a vida fosse apreendida como ela é e, com isso, proporcionou o surgimento de diversos filmes sobre pessoas comuns e sobre a vida de pessoas infelizes.

Contudo, o resultado dessa cena em particular deixou Takahata bastante desgostoso. De acordo com o diretor, a animação quadro a quadro do corte da melancia era estranha, parecia que o garoto estava cortando tofu. Com efeito, durante a produção de *O Conto da Princesa Kaguya* (2015), Takahata se comprometeu em não repetir o mesmo erro. Ainda que estivesse com o filme atrasado e acima do orçamento, ele fez com que os animadores passassem um dia inteiro de produção cortando melões para compreender como de fato a lâmina atravessava a fruta no processo de corte. A cena em questão não possui significância narrativa expressiva. Ela retrata um grupo de crianças, em um dia quente de verão, que rouba melões de uma plantação vizinha. Na fuga, para não serem pegos, dois deles se escondem em um arbusto. Após o alívio de saírem ilesos, o mais velho deles utiliza um facão para fazer um corte de uma ponta a outra do melão, partindo-o ao meio com as mãos. A dedicação de Takahata em atingir a perfeição da reprodução de pequenos detalhes, observada na cena, aponta seu desejo de fabricar mundos de realidade por meio de suas animações.

Embora 21 anos separem *O Conto da Princesa Kaguya* (2015) de *Pom Poko: A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), o mesmo comprometimento de Takahata com o realismo pode ser observado no longa produzido na década de 1990. A chave para a

compreensão de como o realismo é construído em *Pom Poko*, por meio dos personagens, está na *figuratividade*⁶.

No longa, há três tipos de representações figurativas de *tanuki*⁷. Uma delas é mais próxima à realidade, na qual os cães-guaxinins não são antropomorfizados, isto é, assemelham-se ao animal real. Uma outra forma de representação — que, por sua vez, já apresenta antropomorfismo — é um pouco mais figural, mas ainda assim reflete um certo grau de realidade. Nela, os *tanuki* apresentam uma postura ereta e bípede, mas ainda portam focinho bem definido, pelos e tons diferentes de pelagem. Nesse tipo de representação, os animais utilizam itens de vestuário humano como forma de caracterização, diferentemente de sua forma natural, na qual não há nenhum tipo de distinção entre um animal e outro. O terceiro tipo de representação é figural, que é mais próxima da abstração. Ela nos apresenta um aspecto importante da habilidade de metamorfose dos cães-guaxinins, quando fracos, acuados, atingidos por um golpe, ou até mesmo quando em euforia: a capacidade de manter a transformação dos *tanuki* diminui e isso afeta também a sua aparência antropomorfizada, que fica mais simples, sem detalhes e bastante caricata. Esse tipo de antropomorfismo, que chega a ser cartunesco, é inspirado nos traços do *mangaká* Shigeru Sugiura, de quem Takahata é fã.

Cada grau de figuratividade possui um propósito imagético, sendo seu caráter denotativo o principal. Ou seja, o emprego dos diferentes graus é uma escolha do enunciador/produtor/diretor, e cada uma delas é responsável por introduzir aspectos significativos diferentes na narrativa, que vão além da simples caracterização dos personagens.

A retratação dos cães-guaxinins em sua forma original, por exemplo, para além de ter um fim denotativo, à medida que apresenta personagens e narrativa, também está ligada a um comprometimento com o realismo, característica bastante forte entre Miyazaki e Takahata, que Hu (2010) aponta ser um aspecto do padrão estilístico dos

⁶ As unidades presentes na imagem, constituídas a partir de traços, são formantes que se dividem em eidéticos (formas), cromáticos (cores), topológicos (distribuição no espaço) e de efeitos de materialidade ou de textura, que, no conjunto, produzem as “figuras”. O elemento fundamental de um texto figurativo, de acordo com Fiorin (1998, p. 24), é a figura. A figura é a concretização de um elemento semântico. Como exemplifica Fiorin (1998, p. 18), o elemento semântico “liberdade”, por exemplo, pode ser concretizado — em primeiro nível — como “não-trabalho” ou “lazer”. A forma de gerar efeito de verdade e realidade de uma figura pode ocorrer de diversas formas e vai depender da formação social da época em que foi produzida. A figuratividade, por sua vez, é o modo de leitura e produção da visualidade de um texto, é como os elementos figurais e figurativos são lidos e produzidos.

⁷ Na crença popular japonesa, os *tanuki*, ou cães-guaxinins japoneses, são capazes de se metamorfosear em diversos objetos, animais, seres humanos e até de criar ilusões a uma certa distância, dependendo de sua habilidade, geralmente com o intuito de enganar ou pregar peças em humanos.

diretores. Esse comprometimento com a realidade está na *mise en scène* com cenários inspirados em fotografias e filmagens de locais reais, ou na mistura de cores para alcançar um tom de vermelho específico de um tipo de flor que cresce na área rural de Yamagata, como foi feito de *Memórias de Ontem* (1991). A exploração fantástica do realismo do estúdio é responsável por agregar nuance aos cenários e personagens e possui essa relação estreita com os graus de figuratividade. Em *Pom Poko*, o diretor de arte, Kazuo Oga, sob instruções de Takahata, fotografou e filmou, junto à sua equipe, diversos locais de construções em meio à natureza idílica dos Montes de Tama, a fim de criar planos de fundo fotorrealistas para o longa (HU, 2010).

Pom Poko se passa na área rural da de Tama, em Tóquio, no Japão, que no longa sofre um processo de urbanização. Ainda que os cenários da obra não sejam de fato locais reais, é possível observar a dedicação de esforços para a construção de planos de fundo verossímeis. Para além do fotorrealismo evidente, outras técnicas são empregadas no longa com o objetivo de trazer essa aproximação à realidade. O uso da animação limitada em momentos de silêncio, em que não há movimento aparente, atrelado a uma *mise en scène* detalhada também é um recurso característico do estúdio. Hu (2010) explica, do ponto de vista técnico, que essas tomadas são gravadas verticalmente e o *background*, ou o plano de fundo, é geralmente feito em várias camadas para criar uma distância espacial e uma profundidade próximas às percebidas pelo olho humano, criando os efeitos do realismo imagético desejado.

O processo de urbanização e migração urbana⁸, presente na narrativa e cenários do filme, denota de vários modos o realismo social proposto por Ajanović. Nas cenas do primeiro ato do longa, somos apresentados a um embate que ocorre entre dois grupos de *tanuki*, em razão do avanço das obras, que resulta na perda de espaço e na escassez de comida para os animais. Desse modo, é significativo que esse encontro ocorra em um canteiro de obras, elemento simbólico como o limiar entre o que resta da floresta e a urbanização que se constrói, propondo uma leitura inicial de oposição entre natureza vs. cultura. Apesar de se passar em um contexto fantástico, a história se compromete em retratar, por meio do cenário, nuances complexas da experiência humana e do embate entre sujeitos e objetos existentes e circulantes nos polos de oposição apontados.

⁸ O movimento de migração foi tema de outros longas de Takahata, como *Memórias de Ontem* (1991), uma adaptação um pouco mais contida, devido a seu conteúdo mais maduro e realista, em que os elementos fantásticos não são destaque, como em *Pom Poko*.

É importante destacar também que o princípio do realismo governa não somente os aspectos visuais do cinema do Studio Ghibli. O desenho de som é concebido sobre este mesmo fundamento. Na área de diálogos e dublagem, os diretores preferem não utilizar vozes estilizadas, “fofas” ou engraçadas, com vistas ao objetivo de despertar um senso de realidade nos espectadores também através do som, efeitos e trilha. No âmbito da imagem, Ribeiro (2023) destaca um importante aspecto do trabalho de Takahata: a rejeição da dramaticidade. Entretanto, essa resistência ao estilo dramático se estende não só à fidelidade de reprodução de movimentos na animação de personagens, mas também ao desenho de som.

Assim, efeitos de som realista são extensivamente utilizados nas produções do estúdio. Hu (2010) aponta que os trabalhos animados de Takahata, por exemplo, possuem similaridades com o documentário. Logo, os sons utilizados incluem captação direta de lugares, como estações de trem movimentadas, construções urbanas, ruas e avenidas ou festivais, como os festivais de verão *matsuri*⁹.

A narrativa delineada por Takahata resgata o real no irreal e constrói um esquema estético que pode ser lido através de diversas linhas teóricas do realismo na animação, fato que engrandece a necessidade de seus trabalhos ganharem amplos espaços de discussão, dadas as contribuições que aportaram ao audiovisual.

Considerações finais

Seja por meio do som, da similaridade visual, ou do uso de técnicas de animação como a produção sintética da paralaxe ou da animação limitada, em que poucos quadros são utilizados na reprodução de movimento; Takahata organiza estética e tecnicamente seus filmes para criarem um tom de realidade, mesmo em cenários fantásticos, como as metamorfoses dos *tanuki*.

Posto que a produção de discurso teórico sobre realismo na animação seja extensivamente desenvolvida para pensar a animação 3D e a computação gráfica, que, diferentemente da animação tradicional, está inserida mais frequentemente em produções *live action*, desafiando o realismo assumido da filmagem corrida; ainda é possível observar como o realismo construído em *Pom Poko* reflete as proposições de diversos autores sobre o realismo na imagem animada. Tanto o hiper-realismo como o

⁹ *Matsuri* são festivais regionais japoneses, que, tradicionalmente, são voltados à homenagem de divindades ou ocasiões históricas.

realismo perceptual podem ser observados na figuratividade dos animais, no fotorrealismo nos cenários fictícios ou na escolha de temática e auditiva.

Pom Poko foi produzido no ano de 1994, cinco anos após o sucesso comercial do Studio Ghibli, com *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), o que possibilitou Takahata realizar escolhas mais ousadas na realização do longa, que acabaram constituindo sua própria aprendizagem desse *savoir-faire* tão particular: desde a exploração do meio digital, junto à animação tradicional, até as exigências de pré-produção para a captação de imagens reais que serviram de referência para a criação de cenários e planos de fundo do filme. Os esforços do diretor, neste e em outros longas de sua autoria, possibilitaram o amadurecimento do seu apuro técnico e a busca pelo realismo que resultou em sua última e mais longa obra, *O Conto da Princesa Kaguya* (2015), que levou oito anos para ser concluída e que apresenta diversos traços de realismo, consolidando um estilo autoral de Takahata.

REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. **O Cinema: Ensaio**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BORDWELL, David. Encenação e estilo. In: BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2008, p. 21-72.
- CAVALCANTI, Maria Roseane de Oliveira. **A figurativização da metamorfose e do antropomorfismo nos filmes do Studio Ghibli**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2023.
- CROMBIE, Zoe. The Spectacular Mundane in the Films of Studio Ghibli. **Journal of Anime and Manga Studies**, v. 2, p. 1-26, 2021. DOI: <https://doi.org/10.21900/j.jams.v2.507>. Disponível em: <https://iopn.library.illinois.edu/journals/jams/article/view/507>. Acesso em: 23 dez. 2022.
- FIORIN, José Luiz. **Linguagem e Ideologia**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1998.
- FLORES, Terry. Studio Ghibli's Isao Takahata on His Films, the Animation Industry and Long Friendship With Hayao Miyazaki. **Variety**, 2016.
- HU, Tze-Yue G. **Frames of anime: culture and image-building**. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010.
- MAHER, John. The unsung genius of Studio Ghibli's risk-taking realist, Isao Takahata. **Polygon**, 2020. Disponível em: <https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/28/21272659/studio-ghibli-movies-isao-takahata-grave-of-the-fireflies-princess-kaguya-only-yesterday>. Acesso em: 19 jun. 2024.

MARTINS, India Mara. “Desejo de Real” e busca pelo “Realismo”. **Revista Eco-Pós**, v. 15, n. 3, p. 47–68, 2013. DOI: 10.29146/eco-pos.v15i3.871. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/871. Acesso em: 14 jun. 2024.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point**: 1979-1996. São Francisco: Viz Media, 2009.

NICOLAU, Nathan. Painting Humanity: The Reality of Isao Takahata. **Filmed in Ether**, 2018. Disponível em: <https://www.filmedinether.com/features/painting-humanity-isao-takahata-tribute/>. Acesso em: 19 jun. 2024.

NISKANEN, Eija. Riding Through Air and Water – The Relationship Between Character, Background, Fantasy and Realism in Hayao Miyazaki’s Films. **Imaginary Japan: Japanese Fantasy in Contemporary Popular Culture**, v. 3, p. 16-19, 2010.

PRINCE, Stephen. True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. **Film Quarterly**, v. 49, n. 3, p. 27-37, 1996.

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata**. 2. ed. Harpenden: Oldcastle Books, 2015.

RIBEIRO, Fabiana Barboza. **Presenças, ausências e interstícios em O Conto da Princesa Kaguya (2013)**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Radialismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

RICHIE, Donald. **Japanese Cinema: Film Style and National Character**. Nova Iorque: Anchor Books, 1971.

STEINBERG, Marc. Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan. *In*: BECKMAN, Karen (Org.). **Animating Film Theory**. Durham: Duke University Press, 2014.

TALBOT, Margaret. The Auteur of Anime. **The New Yorker**, 2005. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2005/01/17/hayao-miyazaki-anime-studio-ghibli-profile>. Acesso em: 14 jun. 2024.

WELLS, Paul. Animation: forms and meanings. *In*: NELMES, Jill. **An Introduction to Film Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2003.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Nova Iorque: Routledge, 1998.