

## “Meu amigo Totoro” e a banalidade cotidiana como poesia<sup>1</sup>

Julia Viegas<sup>2</sup>  
Luiz Gustavo<sup>3</sup>  
Gustavo França<sup>4</sup>

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo elaborar uma análise filmica sobre a animação de longa-metragem “Meu Amigo Totoro” (1988), do diretor Hayao Miyazaki, através da representação da banalidade cotidiana. Para isso, são utilizadas referências teóricas como o conceito de banalidade cotidiana de Deleuze (2005), a teoria de Ma explorada por Michiko Okano (2007), a ideia de cinema de Poesia de Pasolini (1981), e os princípios animados de Apelo e exagero, desenvolvidos por Frank Thomas e Ollie Johnston (1995). Dessa forma, podemos perceber como Miyazaki transforma o cotidiano em poesia ao expressar seu estilo através da perspectiva de suas personagens sobre o mundo ficcional criado em sua obra.

### PALAVRAS-CHAVE

Cinema de animação; Hayao Miyazaki; Cinema de Poesia; Deleuze.

### INTRODUÇÃO

Em uma entrevista<sup>5</sup> realizada por Robert Ebert, em 2002, o diretor Hayao Miyazaki foi questionado sobre a maneira como ele aborda as ações e o tempo em seus filmes, notando como o ritmo é organizado e percebido de forma distinta das animações ocidentais. Segundo o diretor nesta entrevista, “se você parar por um momento, então, a construção da tensão do filme pode crescer em uma dimensão mais ampla. Se você tiver tensão constante o tempo todo você apenas ficará dormente” (Miyazaki, 2002). Miyazaki comenta que as pessoas têm medo do silêncio, ainda mais em um filme voltado para o público infantil, porém, construir uma narrativa que possui 80% de tensão, não garante a atenção do público. Para ele, o importante é que o espectador se “apegue às emoções implícitas” (Miyazaki, 2002).

Por se tratar de uma animação, o filme de Miyazaki não depende de um registro da ação ao vivo. Ao invés disso, a ação em uma animação de desenho animado é o

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

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Cinema e Audiovisual da UFS - SE, e-mail: [jviegasaquiie@gmail.com](mailto:jviegasaquiie@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Cinema e Audiovisual da UFS – SE, e-mail: [luizgustavos79@gmail.com](mailto:luizgustavos79@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Cinema e Audiovisual da UFS - SE, e-mail: [gustavoalong@hotmail.com](mailto:gustavoalong@hotmail.com).

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 01 de abril de 2024

produto do sequenciamento de desenhos diferentes (Halas, Manvell, 1979). Etimologicamente, o termo tem sua origem do Latim *animare*, que significa dar vida. Mas ele só veio a ser compreendido, de fato, depois da metade do século XIX (Barbosa Júnior, 2011). No início da história da animação, essas ilustrações em movimento podiam ser expostas através do “Teatro óptico” inventado por Émile Reynaud em 1892.

Os filmes tinham a duração de quinze minutos, exigindo a confecção de centenas de desenhos Coloridos. Eles apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados de maneira que seus movimentos estivessem rigorosamente adaptados ao cenário (Barbosa Júnior, 2011, p.36).

Tais animações continuaram sendo feitas por Reynaud, mas foram subjugadas por conta de imagens em movimento feitas através da fotografia com os projetores cinematográficos. Na história, essas animações não foram consideradas cinema por utilizarem inicialmente o vidro, ao invés do filme de acetato para a concepção dos quadros (Borges, 2019). Essa diferença deu aos desenhos, desde o início, uma liberdade em relação a ontologia da imagem fotográfica e os permitiu retratar o mundo a partir do sequenciamento de caricaturas e ilustrações que produziam uma ilusão de movimento.

No entanto, para conceber suas representações gestuais, os animadores também utilizaram os experimentos realizados por Eadweard Muybridge como referência. Este capturava fotografias de pessoas, animais ou objetos, com diversas câmeras em sequência, e seus experimentos foram fundamentais para o estudo do movimento. Assim, essa base de conhecimento desenvolvida por Muybridge, “possibilitou, para animação, avaliar mudanças que ocorrem nas formas externas durante o movimento e seu impacto na variação da forma interna de um ser ou objeto” (Fialho, 2023, p.70).

A técnica de desenho animado, que é a base do modo de representação escolhido por Miyazaki, um diretor que trabalha quase exclusivamente com animação, influencia no modo como as personagens se situam e observam o mundo ficcional ao redor delas. A construção de tal observação não possui um compromisso com a veracidade indicial, típica do cinema de ação ao vivo. Em *Meu amigo Totoro*, as personagens vivenciam hábitos e rotinas por meio de uma caricatura da realidade, na qual, a banalidade cotidiana se torna poesia.

Deleuze, em seu livro *Imagem-Tempo* (2005), nos apresenta uma forma diferente de como o tempo pode ser construído dentro de filmes, a partir de práticas

puramente óticas e sonoras. Para desenvolver esse pensamento, este autor discorre sobre o neo-realismo italiano, onde a narrativa “não é mais sensório-motora, como no realismo, mas, antes, ótica e sonora, investida pelos sentidos, antes de a ação se formar, utilizar e afrontar seus elementos” (Deleuze, 2005, p. 13). Tais práticas estão na simplicidade dos registros ópticos das personagens em relação ao meio. Sendo a partir desse viés, que o cotidiano se destaca no filme. Ainda sobre o neo-realismo, Deleuze destaca que:

A situação sensório-motora tem por espaço um meio bem qualificado, e supõe uma ação que a desvele, ou suscita uma reação que se adapta a ela ou a modifique. Mas uma situação puramente ótica e sonora se estabelece no que chamamos de "espaço qualquer", seja desconectado, seja esvaziado (DELEUZE, 2005, p. 14).

Esse conceito do esvaziamento é articulado também com os filmes de Yasujiro Ozu. Esses momentos de “vazio” nos filmes de Ozu, são denominados “tempos mortos” (Deleuze, 2005, p. 24). São nesses vazios que as ações cotidianas acontecem, substituindo “a imagem-ação por imagens óticas e sonoras pura” (Deleuze, 2005, p. 26). Podemos notar que a lógica do “Ma”, estudado pela pesquisadora Michiko Okano (2013-2014), pode dialogar com essa estética de “tempo mortos” em Deleuze. O “Ma” é uma palavra japonesa que representa o “intervalo” ou “entre” (Okano, 2013-2014). Esta noção do intervalo pode ser encontrada entre as ações de personagens. Tal repertório é importante visando o desenvolvimento de uma análise que possibilite auxiliar e compreender o cotidiano representado nos filmes de Miyazaki.

Além disso, relacionamos as situações óticas e sonoras da banalidade cotidiana de Deleuze (2005) com o conceito de “Cinema de Poesia” de Pasolini (1981). A teoria de Pasolini usa do que ele chama de “Subjetiva indireta livre”, uma percepção do mundo a partir das personagens, que refletem o ponto de vista do cineasta (Pasolini, 1981). Isso ocorre ao percebermos o modo de visualidade das personagens como poesia. Dessa forma, aquilo que as personagens vêem se transforma em um instrumento formal de autoralidade na animação.

Portanto, o poético também está presente nos aspectos formais da animação. Para explicitar essa relação, utilizamos alguns dos princípios da animação na análise, os quais foram teoricamente desenvolvidos no livro *"The Illusion of Life: Disney Animation"*. Nele, Frank Thomas e Ollie Johnston (1995) possuem o objetivo de

---

compreender o processo de desenvolvimento de uma linguagem cinematográfica do desenho animado por meio de 12 princípios. Aqui focaremos nos princípios de apelo e exagero. O primeiro fundamento se refere aos códigos visuais das personagens, e o utilizaremos para abordar a construção visual no cotidiano. Já o exagero, reconhecido como gestos estilizados, é importante para expor a construção da regularidade do cotidiano, sendo manifestado como um contraponto para os momentos de intervalo do Ma.

Com base nestes referenciais, o presente artigo realiza uma análise imagética de algumas sequências do filme, examinando detalhadamente os planos cinematográficos utilizados (Penafria, 2009). Como pesquisadores, é essencial não apenas explorar a comunicação através da imagem, mas também conectar nossas hipóteses ao registro visual (Coutinho, 2006). Assim, através desse tipo de análise, vemos o filme como um meio de expressão e encontramos, sobretudo, o modo como o realizador concebe o cinema e como isso nos permite pensar e lançar novas percepções sobre o mundo (Penafria, 2009).

### **A BANALIDADE DO COTIDIANO**

No filme, *Meu Amigo Totoro* (1988) do diretor japonês Hayao Miyazaki, somos apresentados à narrativa de duas crianças (Satsuki e Mei). Elas se mudam com seu pai para uma nova casa no interior do Japão. Neste processo, elas conhecem espíritos da floresta. Tais espíritos ajudam as garotas a lidarem com as mudanças e com o fato de que a mãe delas está internada no hospital.

Logo de início, somos apresentados através de um plano geral, a uma paisagem rural em que se passa o filme. Observamos o caminho que as personagens percorrem até chegar em sua moradia. Vemos campos de plantação de arroz, árvores e um céu azul, enquanto o carro de mudança passa pela rua. Ao chegarem em sua nova moradia, conhecemos as irmãs Mei e Satsuki. Elas estão entusiasmadas com o novo ambiente em que vão viver. Elas exploram a casa e os arredores da vizinhança, se impressionam com o tamanho das árvores, com os peixes e girinos do riacho.

Nos primeiros 25 minutos do filme, são retratadas exclusivamente as ações cotidianas das personagens, focando na adaptação da família à nova casa e nas novas amizades que Satsuki faz. A senhora da vizinhança que ajuda a cuidar delas e da casa,

---

além das visitas que eles fazem à mãe no hospital. Esses momentos nos auxiliam em perceber a atmosfera do filme e ajudam o espectador a reconhecer o universo cinematográfico que está diante dele.

A partir dessas ações, o universo construído por Miyazaki possui uma especificidade própria. No Japão, diferente das sociedades ocidentais, que desenvolveram uma lógica de valorizar a ação, foi sedimentada uma valorização do "Entre-espaço". Esse é representado pelo espaço em branco não desenhado no papel. O tempo de não ação em uma dança ou atuação teatral. O silêncio do tempo musical, entre outras formas de representação de intervalos. Tal conceito de intervalo é representado no Japão pela noção de Ma, que mais do que uma tradução de "espaço", constitui um modo de agir e pensar estético, religioso e social, que encontra beleza no vazio e na ausência de forma (Okano, 2007).

O Ma, enquanto possibilidade, associa-se ao “vazio”, que, distinto de uma concepção ocidental cujo significado é o nada, é visto como algo do nível da potencialidade, que tudo pode conter, e, portanto, da possibilidade de geração do novo. É, por conseguinte, o vazio da disponibilidade de nascimento de algo novo e não da ausência e da morte (Okano, 2013-2014, p.151).

Desta forma, apesar da tendência no ocidente de interpretar o “intervalo” entre ações como o vazio, na noção de “Ma”, este intervalo é compreendido como uma terceira coisa além da concepção ocidental binária de tempo.

O “emergir como os outros de nós mesmos” indica a possibilidade de ser um terceiro, a liberdade de recusar a ditadura da cultura dominante e buscar um espaço no qual “a diferença e a alteridade do hibridismo se fazem visíveis e audíveis (Okano, 2013-2014, p. 162).

Além disso, o Japão apresenta uma tradição artística que valoriza a sugestão, sendo a beleza valorizada pela ausência (Nakagawa, 2008). Portanto, os intervalos que nos fazem sentir a tensão de forma diferente nos filmes do Miyazaki são construídos a partir desses espaços vazios. Tais características se aproximam da fala de Deleuze sobre a passagem de tempo através da imagem e “sobre o sentimento de vermos ações que flutuam na situação, ao invés de ações que determinam a situação” (Deleuze, 2005, p.13). No filme, um momento em que podemos perceber essa flutuação ocorre quando observamos a família arrumando e limpando a casa, botando as coisas no lugar. Em seguida, vemos a ventania da noite e como isto faz com que a casa trema. As personagens não reagem. Estão com medo desta ação. Contudo, logo isso passa após o

---

pai recomendar que elas riam para o medo passar. Percebemos nesta sequência a passividade das personagens em relação às ações ao seu redor.

Ademais, percebemos a passagem do tempo e a construção da tensão na cena em que Satsuki e Mei estão no ponto de ônibus esperando o seu pai. Se constrói uma atmosfera em meio ao tempo chuvoso, que causa preocupação nas personagens se o pai havia ou não levado o guarda-chuvas para o trabalho. Este momento ocorre por 7 minutos no filme. Durante esse tempo, vemos de início planos abertos e parados. Como por exemplo, a chuva caindo entre árvores, formando poças, a luz do poste ligando, um sapo caminhando lentamente. As irmãs dividem um guarda-chuva, enquanto esperam por seu pai. Toda esta ambientação gera a sensação de que o tempo está dilatado para nós espectadores, como também está para as irmãs.

Minutos depois, na mesma cena, também vemos, através do ponto de vista de Satsuki, a primeira vez que ela conhece Totoro. Este também é um dos poucos momentos do filme em que não estamos vendo a cena em terceira pessoa. Após o encontro, Satsuki oferece um guarda-chuva à Totoro. Ele se anima com a sensação das gotas caindo, o que gera o ato dele pular, fazendo com que a chuva caia ainda mais forte. Eufórico com isso, Totoro grita e então a imagem treme, enfatizando a força de seu rugido.

Durante esse momento, as personagens “registram, mais que reagem. Estão entregues a uma visão, perseguido por ela ou perseguindo-a” (Deleuze, 2005, p.10). Apesar de Totoro realizar ações, que impactam tanto as irmãs quanto a própria imagem, ele está apenas reagindo ao que está ao seu redor. O ato dele pular vem através de sua percepção sobre a água caindo no guarda-chuva. Ainda em Deleuze vemos que “não somente o espectador, mas também os protagonistas investem os meios e os objetos pelo olhar, que vejam e ouçam as coisas e as pessoas, para que a ação ou a paixão nasçam, irrompendo numa vida cotidiana preexistente” (Deleuze, 2005, p.13).

Ao mesmo tempo que Totoro faz parte deste universo cotidiano, ele também se sobressai, através de como suas ações são traduzidas pelos aspectos da imagem. Desse modo, a imagem-ação desaparece para dar lugar à imagem puramente visual da personagem e à imagem puramente sonora do que ela diz, onde a natureza e conversas absolutamente banais constituem o cerne do roteiro (Deleuze, 2005).

---

É por meio da “ausência” que o filme *Meu Amigo Totoro* se desenvolve. Não sabemos o quão factual é tudo aquilo que as personagens presenciam. Da mesma forma, não temos a percepção factual do tempo também. Ele está distorcido diante de nós. Toda essa tensão feita por Miyazaki, exemplifica como os “tempos mortos” são essenciais para a narrativa. De certo modo, as cenas do filme não seriam impactantes para nós, se não houvesse antes o intervalo que antecipasse este movimento. A partir disso, analisamos como o movimento está dependente do tempo e como é possível que este tempo saia dos eixos, ficando entregue ao cotidiano (Deleuze, 2005).

### **SOB O OLHAR: POÉTICAS DO COTIDIANO**

Depois de se instalarem na sua nova residência, uma das irmãs, Mei, decide explorar e usar de um balde como monóculo para explorar o quintal de casa. Ela está caçando sementes. Em meio as folhas de relva, aparecem criaturas animadas que atiçam a curiosidade dela e a fazem perseguir os animais, inicialmente irreconhecíveis. Eles a levam para um túnel em meio a floresta e ela cai em um buraco tentando alcançar mais sementes. Sua queda em uma superfície macia, reconhecida como pelos, acorda um animal sonolento, alto e gordo. Em uma lenta cadência sonora, a criatura diz que seu nome é Totoro. Mas o que é um Totoro?

A mistura entre gato, urso e bicho preguiça é de conhecimento visual a partir do registro óptico feito por Mei no seu contato com a espécie. Esse torna-se poético pelos modos de visualidade da personagem em expressar um instrumento formal de autoralidade na animação. A técnica Zooantropomórfica foi historicamente abordada no cinema animado, como, por exemplo, ocorre com o mosquito *Steve*<sup>6</sup>, criado pelo norte-americano Winsor McCay. O inseto possuía feições e acessórios característicos de outra espécie, o ser humano. Nesses personagens, como Totoro e Steve, “insere-se uma alma humana através de signos antropomórficos imbuídos de diversos e algumas vezes complexos significados e alegorias criadas por motivações culturais e artísticas” (Mattos, 2013, p. 96).

Esse animismo artístico e cultural é inserido no filme a partir das percepções das irmãs Satsuki e Mei sob o seu cotidiano. Elas utilizam seu ponto de vista óptico e sonoro

---

<sup>6</sup>“Foi o primeiro personagem representado em filmes de animação com corpo de inseto, e feições e acessórios característicos de um ser humano. Usava uma cartola na cabeça, e carregava uma maleta com suas patas.” (Barbosa Júnior, 2011, p.58)

---

como forma de exploração das particularidades da natureza e compõem sua casa e arredores recém habitados com as perseguições de suas próprias visões. A lógica Deleuziana (2005) de personagens espectadores se atrela ao conceito de cinema de poesia elaborado pelo cineasta e teórico Pier Paolo Pasolini (1981).

Para ele, através do que se chama de “Subjetiva indireta livre”, a poesia surge do contato do autor com a alma de seu personagem, na qual eles são um instrumento de percepção do mundo. Ao narrar uma história ou demonstrar o mundo, se utiliza dos personagens como um dispositivo para o ponto de vista do cineasta (Pasolini, 1981).

Dentro do pensamento de Pasolini, situações óticas e sonoras seriam poéticas pois dependem do personagem espectador como testemunha do mundo. No entanto, ele também argumenta sobre a dupla natureza autoral presente em filmes que se utilizam da poesia. Essa liberdade espectral do personagem, permite ao autor elaborar a obra que ele teria feito sem o pretexto dessa mimesis visual. Dessa forma, a poesia também está presente nos aspectos formais da animação. Através dos princípios da animação como apelo e exagero, Miyazaki expressa, sob o ponto de vista ótico e sonoro dessas personagens, uma representação gráfica do cotidiano.

Para explicitar essa relação focaremos em dois elementos da animação para compreender a poética híbrida que Miyazaki expressa em *Meu amigo Totoro*. O apelo, por conta da construção visual dessas personagens e seu cotidiano, é feito a partir de signos semióticos híbridos. E o exagero, reconhecido como gestos estilizados presente na regularidade dos dias, manifestado como um contraponto para os momentos de intervalo.

O primeiro princípio, citado na análise, está atrelado ao próprio design e códigos visuais comunicativos das personagens desenhadas. A construção desses signos semióticos tem como objetivo chamar atenção e guiar a experiência do espectador na obra. De acordo com Thomas e Johnston (1995), enquanto atores reais possuem carisma, personagens animados possuem o apelo. No caso do filme animado analisado, a representação gráfica dos espíritos da floresta não apresenta relação linguística. Nossa experiência só pode ser acessada por um contato visual baseado no testemunho dos personagens encontrados em cena. Esses, nesse caso, são representados através do hibridismo visual do próprio autor, Hayao Miyazaki. Tal heterogeneidade da ilustração dos animais é alcançada pela mistura de códigos aparentemente desconexos. Como

ocorre com a mistura de espécies do próprio Totoro. Ele possui um formato corporal de urso, com bigodes de gato e unhas de bicho preguiça, ou o CatBus que é um gato laranja com corpo em formato de Ônibus.

Os seres humanos operam visualmente através do reconhecimento de diferentes códigos em conjunto para a formação do texto visual, dentro do que o semiótico Yuri Lotman chama de universo semiótico. “Um conjunto de diferentes textos e linguagens estabelecidos uns em relação aos outros” (Lotman, 1996, p. 12). Assim, esses diferentes sistemas organizados em semiosferas, cada um com seu código particular, os distingue, caracteriza, interagem e trocam conteúdos entre si. (Horta, 2017)

Em uma sequência, ao chegar a sua nova casa e explorar o espaço, elas perseguem vários bichinhos pequenos de coloração preta e formato redondo. Eles possuem olhos e se locomovem pelos diversos ambientes, se escondendo nas paredes e concebendo uma atmosfera misteriosa nas cenas, por sua fuga constante. A fuligem ganha novas representações semióticas aqui e passam a concepção de “ser” com o nome de *Susuwatari*. Como na subjetiva indireta livre de Pasolini, tais percepções visuais são dadas indiretamente pela subjetividade das personagens. Seu ponto de vista é reverberado no mundo sem que esteja em primeira pessoa. Mais tarde, descobrimos, junto às irmãs, que tais seres também apareceram para a vovó quando ela era criança. Nos levando a refletir sobre como a representação gráfica no filme está atrelada ao modo de representação infantil presente. Os *Susuwatari*, o Totoro e o *Catbus* ganham contornos de um desenho infantil, uma vez que:

As próprias crianças quando começam a desenhar projetam o próprio esquema corporal nos animais, antropomorfizando-os, criando bonecos nas quais são acrescentados elementos que referenciam o animal que pretende ser representado como a orelha e a cauda (Mèredieu, 2017, p.58).

Dessa forma, o hibridismo dos seres desenhados é feito a partir de uma simplificação das formas. Eles também são configurados através da seleção de partes de diferentes espécies que resulta em uma identidade visual própria. Esse processo de simplificação e a mescla de elementos tornam as configurações facilmente reconhecíveis pelo público infantil, que detém um repertório de signos muito reduzido em comparação ao de um adulto (Mèredieu, 2017).

Isso pode ser exemplificado, por exemplo, através do primeiro contato de Mei

---

com o Totoro. Sabemos que se trata de um ser vivo por conta dos lentos movimentos de respiração que ele faz com o corpo. O contato físico de Mei com ele, nos revela pelos macios e tamanho de um enorme urso; nariz e bigodes de gato e unhas de bicho preguiça. Temos um desenho construído a partir da liberdade da fantasia do entre-lugar semiótico, que contempla os espaços vazios não abarcados pela desgastada racionalidade cartesiana (Oliveira, 2016).

Logo, o apelo desenvolvido por Hayao Miyazaki em “Meu amigo Totoro” ganha contornos de hibridismo<sup>7</sup> por utilizar códigos de diferentes fontes para construção de seus personagens míticos. Por outro lado, também temos a utilização poética do exagero. Um princípio da animação atrelado a alteração com continuidade volumétrica da forma para transmitir mais ação. “Alguns dos artistas sentiram essa significação de ‘exagero’ como sendo um desenho mais distorcido ou uma ação tão violenta que chegava a ser perturbadora. Mas, na verdade, exagero significa uma caricatura do realismo” (Thomas;Johnston, 1995, p.64).

No filme, Miyazaki utiliza do exagero para expressar a relação que as personagens possuem com o cotidiano a partir do contato crescente com os espíritos da floresta. Em uma sequência, Mei e Satsuki estão indo dormir ansiosas para saber se os brotos que elas plantaram irão crescer no dia seguinte. Satsuki acorda no meio da noite e observa, com a sua irmã, o Totoro com filhotes andando ao redor da plantação em seu quintal. Elas o perseguem e, a partir de gestos de comprimir e esticar com o próprio corpo, as plantas crescem rapidamente. Tais brotos se tornam uma grande árvore com a passagem rápida do tempo em movimento.

Os planos de crescimento exagerado da plantação são uma reação aos gestos mágicos da criatura com as crianças. Além disso, Totoro leva as meninas para voar pelos campos que compõem seu quintal. Eles concebem uma ventania nas folhas de relva por onde passam e Satsuki diz para a sua irmã: “Mei! Nós estamos fazendo o vento!”. Esses ares entram pelas janelas e balançam as cortinas do escritório do pai delas, que está trabalhando em diversas anotações movidas pela ventania. A brincadeira

---

<sup>7</sup> A sua natureza híbrida também pode ser referida culturalmente à mistura de elementos japoneses e não japoneses que, ao se combinarem, tornam-se um produto cultural de fácil compreensão tanto no Japão quanto no estrangeiro (Leong, 2011).

---

exagerada das irmãs com os espíritos da floresta é colocada como um instrumento estilístico que geram percepções e criações de elementos cotidianos, como ocorre com os ventos e o crescimento da plantação.

No outro dia, as irmãs ao acordarem, visualizam brotos no que antes eram sementes. Ficamos com a pergunta: tudo não passou de um sonho? A banalidade cotidiana se revela em sua nudez, crueza e brutalidade visuais, tornando-se intransponível e adquirindo uma qualidade de sonho ou pesadelo (Deleuze, 2005). Esse aspecto anti-naturalista, por meio de uma representação exagerada da situação, tornam os momentos de “Ma” na obra ainda mais perceptíveis. O exagero é como uma forma de antítese. Nas sequências que levam aos momentos finais do filme, Satsuki está procurando Mei pelos campos da vizinhança. Sua irmã mais nova ficou chateada por não poder visitar a mãe no final de semana e decidiu tentar ir sozinha e escondido.

Em um momento de pausa na busca pelo cansaço, Satsuki sobe em cima de um pequeno morro para conseguir avistar os campos. Temos um momento de contemplação daquela floresta imensa, com aves sobrevoando árvores. Há um momento de Ma, por conta do prolongamento temporal desses planos de não-ação (Okano, 2007). Satsuki está perdida, sem saber onde pode encontrar a irmã dentro dessa imensidão campestre, tendo momentos de pausa da ação para decidir caminhos. À medida que também ocorre uma dilatação do tempo nesses percursos de busca nos diversos espaços para mostrar sua extensão.

Sem sucesso no encontro, a irmã mais velha decide pedir ajuda ao Totoro em sua toca. O auxílio da criatura leva Satsuki até o ponto mais alto da árvore e lá ele emite um rugido que atrai o Catbus. A partir desse momento, a relação temporal de busca mais lenta, como uma expressão do Ma, é contraposta aos gestos de exagero das criaturas da floresta. Aqui a velocidade do *Catbus* nos campos ultrapassa a de Satsuki e é percebida por conta dessa ventania gerada pela sua corrida e da rápida mudança de cenários nos planos. O exagero submete o tempo a duração das ações, se opondo ao Ma e a exploração dos tempos mortos da banalidade cotidiana.

Depois de encontrar Mei com a ajuda do Catbus, ele se oferece para levar as irmãs para visitar a mãe e deixar um presente para ela. No caminho de volta para casa, os galopes que a criatura faz no espaço nos rememora a um experimento realizado por

Eadweard Muybridge, chamado *Cat; trotting; Change to galloping*<sup>8</sup>. Tal experimento fotográfico foi realizado entre 1872-1885 e conta com 20 quadros de um gato. É possível observar como a junta externa das patas se articula para sustentar o peso do gato, assim como é nítida a distensão da forma interna no corpo do felino ao mudar de trote para galope (Fialho, 2023). O tensionamento com a animação surge quando animadores utilizam exemplos como este para analisar o movimento animal e reproduzi-lo em suas obras.

No entanto, dentro dessa reprodução existe o “exagero” como uma forma de criar uma caricatura ao realismo fotográfico. Nessa sequência do Catbus em *Meu amigo Totoro*, tal fundamento possui uma relação com o apelo, uma vez que os traços híbridos do gato ganham um excesso de patas e permitem uma distinção com o cinema de ação ao vivo. Dessa forma, Catbus e Totoro são posicionados como instrumentos estilísticos anti-naturalistas devido à sua representação exagerada das situações, expressando a liberdade dos desenhos animados de Miyazaki na construção de um universo semiótico poético.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho pudemos notar como a banalidade cotidiana presente em “Meu amigo Totoro” se forma a partir das situações óticas e sonoras que Deleuze conceitualiza em seu livro “Imagem-Tempo”. Nelas, os personagens não apenas reagem às ações que os acometem, mas também as registram a partir da visão e audição. Tal observação na obra, está associada a uma expressão japonesa chamada de “Ma”, sendo essa o entre espaço ou intervalo em uma ação. O vazio que é preenchido pela sua própria percepção dele. Além disso, também podemos notar no filme a poética estabelecida por Pasolini, da subjetividade indireta livre. Visto que observamos o mundo através da perspectiva das personagens sobre ele. Ao mesmo tempo, que isso é uma forma de liberdade do diretor, expressa aqui, através do uso particular dos princípios de animação. Em trabalhos futuros é possível expandir a compreensão a partir do estudo de como Miyazaki se utiliza dos outros princípios da animação não explorados neste trabalho.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/cat-trotting-change-to-galloping>. Acesso em 13 de junho de 2024.

---

Ademais, a perspectiva teórica adotada no texto, com conceitos de Deleuze e Pasolini, pode enriquecer o estudo da animação ao aplicar ideias comumente utilizadas na análise de filmes de ação ao vivo. Dessa forma, ao incorporar esses estudos aos desenhos animados, é possível integrar mais profundamente a animação nos estudos cinematográficos, que durante anos foi posicionado de maneira periférica nesse campo de estudo. Essas teorias também podem ser expandidas e repensadas ao dialogar com o cinema de animação, devido às diferenças estilísticas e materiais que ele apresenta em relação ao cinema de ação ao vivo. Portanto, as discussões presentes neste trabalho sobre a banalidade cotidiana transformada em poesia na obra podem ser ampliadas em trabalhos futuros.

## REFERÊNCIAS

**MEU AMIGO TOTORO**; Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toru Hara e Ned Lott. Japão: Studio Ghibli, 1988. Streaming (Netflix).

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2011.

BORGES, Luiz. **História da animação**: Uso da técnica e estética. REVISTA LIVRE DE CINEMA, V.6, n.2, p. 63-82, mai-ago, 2019.

COUTINHO, Iluska. Leitura e Análise da imagem. In: BARROS, Antônio; DUARTE, Jorge (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2006. Cap.21, p. 330 – 344.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

FIALHO, Antônio. **Formas animadas**: o movimento desenhado na animação cartunesca. V. 8 n. 24, p. 64-78: Dossiê SEANIMA#3, 2023.

FRANK, Thomas; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. EUA: Disney Editions. 1995

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**, Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1979.

---

HORTA, Lilia. **A estética híbrida do cinema de animação de Hayao Miyazaki**. Brasil: PPGCOM-ESPM-SP. 2017

LEONG, Jane. **Reviewing the “Japaneseness “of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship**. Cinephele, The University of British Columbia ‘s Film Journal, Vol. 7 No. 1 Spring 2011.

LOTMAN, Iuri. **La semiosfera**. Madrid: Cátedra, 1996.

MATTOS, Alexandre. **Antropomorfismo na Cultura da Animação**. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos da Arte) - Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2013.

MEREDIEU, Florence. **O desenho infantil**. São Paulo: Editora Cultrix, 2017.

MIYAZAKI, Hayao. **Hayao Miyazaki interview**. [Entrevista cedida a Roger Ebert]. Ebert Digital LLC, 12 set. 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 01 de abril de 2024

NAKAGAWA, Hisayasu. **Introdução à Cultura Japonesa**: Ensaio de Antropologia Recíproca. São Paulo, Martins Fontes, 2008.

OKANO, Michiko. **Ma- a estética do “entre”**. REVISTA USP, São Paulo, n. 100, p. 150-164, dez/Jan/Fev 2013-2014.

\_\_\_\_\_. **Ma: an inter-space of communication in Japan a study on the dialogues between east and west**. 2007. 195 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

OLIVEIRA, Janete. (2016). **Por entre mitos e fadas**: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki. Tese (Doutorado em Literatura, cultura e contemporaneidade. PUC- Rio, Rio de Janeiro, 2016.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo Herege**. Lisboa: Assírio & Alvim, 1981.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes - conceitos e metodologia(s)**. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos... Lisboa, SOPCOM, 2009.