

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE LETRAS
LETRAS INGLÊS

ESTEFANY CHRISTINA SOARES DE CARVALHO

**O MITO DE EROS E PSIQUÊ NA OBRA FÍLMICA O CASTELO ANIMADO DE
HAYAO MIYAZAKI**

Maceió
2020

ESTEFANY CHRISTINA SOARES DE CARVALHO

**O MITO DE EROS E PSIQUE NA OBRA FÍLMICA O CASTELO ANIMADO DE
HAYAO MIYAZAKI**

Artigo Final apresentado como trabalho
de conclusão do curso de licenciatura
em Língua Inglesa da Faculdade de
Letras na Universidade Federal de
Alagoas.

Orientador: Prof. Esp. Francisco Jadir
Lima Pereira.

**Maceió
2020**

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecário: Valter dos Santos Andrade – CRB\$-1251

C331m Carvalho, Estefany Christina Soares de.
 O mito de Eros e Psiqué na obra fílmica O castelo animado de
 Hayao Miyazaki / Estefany Christina Soares de Carvalho. - 2020.
 23 f.: il.

 Orientador: Francisco Jadir Lima Pereira.
 Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura em
Letras: Inglês) – Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de
Letras, Maceió, 2020.

 Bibliografia: f. 23.

 1. Literatura comparada. 2. Mitologia grega. 3. Animação
(cinematografia). 4. Eros e Psiqué (Divindades gregas). 5. O castelo
Animado (Filme). 6. Miyazaki, Hayao, 1941-. I. Título.

CDU: 82.091

Resumo

A presente pesquisa trata-se de um estudo acerca da análise comparada entre o mito grego de Eros e Psiquê e a animação nipônica *O Castelo Animado* de Hayao Miyazaki. Esta pesquisa apresenta como objetivo a análise dos elementos da cultura grega presentes na obra, enfatizando as características dos deuses e suas relações humanas, assim como o mito é reproduzido e atualizado na obra. Para tanto, como pressupostos teóricos, nos baseamos nos estudos sobre o mito, a literatura comparada, o animê e sua construção histórica. A metodologia adotada foi a qualitativa, visto que foram analisados diversos autores na composição da investigação caracterizando-a como exploratória, explicativa e descritiva. Como resultados, constatamos como o mito grego está presente na obra através da atualização das personas de Eros e Psiquê que são contornadas nas personagens Howl e Sophie, respectivamente, assim como também na ilustração do cenário e no desenvolvimento da obra.

Palavras-chave: Mitologia Grega; Cinema de animação; Eros e Psiquê; O Castelo Animado; Hayao Miyazaki.

Abstract

The present research comprises a study about the comparative analysis between the Greek myth of Eros and Psyche and the Japanese animation *Howl's Moving Castle*, by Hayao Miyazaki. It presents the analyze of elements in Greek culture present in the work, emphasizing the characteristics of the gods and their human relationships, in addition to how the myth is reproduced and updated in the work. For this, as theoretical assumptions, it was based on studies about myth, comparative literature, anime and its historical construction. The methodology adopted was qualitative, since several authors were analyzed in the composition of the investigation, characterizing it as exploratory, explanatory and descriptive. As a result, we see how the Greek myth is present in the work through the use of characters with characteristics of Eros and Psyche, as well as in the illustration of the scenario and in the development of the work.

Keywords: Greek Mythology; Film Reading; Eros and Psyche; Howl's Moving Castle; Hayao Miyazaki

Sumário

1 Introdução	06
2 Mito	07
2.1 Literatura Comparada	08
2.2 O mito de Eros e Psiquê	09
3 O animê	11
3.1 A construção histórica do animê	12
3.2 O Castelo Animado	15
4 Análise comparada	17
4.1Psiquê e Sophie.....	18
4.2Eros e Howl	18
4.3 Amor e sabedoria.....	20
5 Considerações finais	21
Referências	23

1 Introdução

O interesse em analisar/comparar o mito grego de Eros e Psiquê no filme “*O Castelo Animado*” de Hayao Miyazaki surge do meu contato e familiarização com as duas obras. Visto que, durante muitos anos, encontrei nesses dois gêneros espaços para, em um primeiro momento, diversão e descanso. E, em um segundo momento, durante a graduação, um espaço de pesquisa e um campo de estudo.

A mitologia grega tem sido exaustivamente estudada ao longo dos séculos, no entanto, poucos são as análises comparativas entre a mitologia e produções nipônicas animadas. Além disso, a pesquisa permite novas descobertas sobre a vastidão cultural dos países ocidentais, por meio dos escritores, suas obras e mitos. Como também, entender mais sobre os animês, os mangás, a cultura pop japonesa, através da recepção da cultura ocidental, em especial o legado da Mitologia Grega.

Neste trabalho, nos propomos a uma leitura fílmica da obra *O Castelo Animado*, analisando os elementos da cultura grega que estão presentes nesta obra, enfatizando as características dos deuses e suas relações humanas comparado, mais especificamente, com o mito de Eros e Psiquê. Com os objetivos estabelecidos, duas perguntas nortearam o estudo: quais aspectos da mitologia grega estão presentes na obra? Como o mito de Eros e Psiquê é atualizado na obra *O Castelo Animado*?

O embasamento teórico desta pesquisa abrange obras que tratam sobre o mito (ELIADE, 1972; VERNANT, 1992; BRANDÃO, 1993), a literatura comparada (GUYARD, 1994; CARVALHAL, 2006; ARANDA, 2010; SANTOS, 2017), o animê e sua construção histórica (BRITO; GUSHIKEN, 2001; SATO, 2005; FARIA, 2008; BARROS; HORA, 2013).

2 O mito

Durante toda a história da humanidade, questões inerentes a vida, a morte, a natureza, o ser humano e seus relacionamentos são frutos de reflexões. Em todo o mundo, durante longos períodos, essas reflexões deram origem a narrativas orais: a criação do mito. Ou seja, encontramos nas religiões e nas mitologias respostas que apontam para algumas das perguntas mais básicas desde o desenvolvimento de uma sociedade civilizada: a mortalidade, o nascimento, o universo e os fenômenos da natureza. É na natureza que nos inspiramos para a criação de histórias que expliquem o inexplicável, criando assim um panteão de divindades a partir do sol, da lua, dos rios, do mar e das montanhas.

Segundo Eliade (1972), embora seja uma definição imperfeita, porém a mais ampla, o mito é a narrativa de uma história sagrada que relata acontecimentos no tempo primordial, o princípio. Ou seja, como a realidade passou a existir fruto das ações de Entes Sobrenaturais. Desde uma realidade total, o Cosmo, como também ilhas, vegetais, o comportamento humano, etc. É, para o autor, o relato de um processo criatório, como foi produzido e como começou a ser, sua manifestação plena. O pensador continua definindo-o ainda como uma história verdadeira, pois sempre se refere a realidades. Visto que, o mito cosmogônico é provado através da existência do mundo, ou seja, irrefutável. O mesmo acontece com o mito sobre a origem da morte devido à provável mortalidade humana.

Para Vernant (1992), duas são as maneiras da linguagem para a conservação e a transmissão das narrativas mitológicas, os saberes tradicionais, como a genealogia dos deuses, as aventuras, conflitos, acordos etc. A primeira, marcada pela tradição puramente oral, em cada lar, sobretudo através das mulheres. Estas que narram contos de ama-de-leite, fábulas de velhas avós, histórias assimiladas desde o berço. São essas narrativas, *mythoi*, que contribuem para o molde do quadro mental no qual os gregos “são naturalmente levados a imaginar o divino, a situá-lo, a pensá-lo” (VERNANT, 1992, p. 15). Além disso, é pela voz dos poetas que a transmissão oral continua, narrativas das potências do além revestidas de familiaridade e acessível à inteligência. Já não é um quadro íntimo, mas em público, durante banquetes, festas oficiais, concursos e jogos que, apoiado pela música de um instrumento, se ouve o cantar do poeta.

A segunda maneira para conservação e transmissão acontece na e pela poesia. Por meio do revestimento de uma forma verbal de fácil memorização, os traços fundamentais são expressos e se fixam para a fundamentação de uma cultura comum na Hélade. Brandão (1993), estudioso sobre a mitologia grega, critica a versão escrita do mito, visto que

a forma escrita desfigura, por vezes, o mito de algumas de suas características básicas, como, por exemplo, de suas variantes, que se constituem no verdadeiro pulmão da mitologia. Com isso, o mito se enrijece e se fixa numa forma definitiva. De outro lado, a forma escrita o distancia do momento da narrativa, das circunstâncias e da maneira como aquela se converteria numa ação sagrada. Um mito escrito está para um mito “em função”, como uma fotografia para uma pessoa viva (p. 25).

Apesar disso, sobre a mitologia grega, Homero e Hesíodo exerceram papel fundamental, visto que suas narrativas sobre os seres divinos adquiriam valer canônico, funcionando de modelo para autores que viriam depois, como também para o público que os ouviu ou leu. Ou seja, é através desta estagnação do mito escrito que hoje se conhece muitos dos aspectos culturais, sociais e humanos da Antiguidade.

2.1 Literatura comparada

Para Guyard (1994, p. 97), a literatura comparada deve ser entendida como “a história das relações literárias internacionais”. Pois, segundo o autor, aquele que compara se encontra entre fronteiras, que são linguísticas ou nacionais, acompanhando as mudanças temáticas, de ideias, das obras ou sentimentos entre duas ou mais literaturas. Além disso, Aranda (2010) acrescenta como o estudo das relações entre a literatura e demais áreas do conhecimento, como as artes, a filosofia, a história, as ciências sociais. Em resumo, é a comparação de uma obra com outras e, também, da literatura com outros âmbitos da expressão humana.

Em 1969, Kristeva chega à noção de “intertextualidade”, como modo de definir o processo de produção de um texto literário. Para a autora, todo texto é uma absorção e transformação de outro texto, visto que o processo de escrita é vista também como o resultado do processo de leitura realizado pelo autor de um *corpus* literário anterior (CARVALHAL, 2006). Segundo Santos (2017), baseado no conceito de paragrama de Ferdinand de Saussure, Kristeva reformula o conceito de texto literária como um ato de escrita-leitura, visto que:

O texto literário se insere no conjunto dos textos: é uma escritura-réplica (função ou negação) de um outro (dos outros textos). Pelo seu modo de escrever, lendo o *corpus* literário anterior ou sincrônico, o autor vive na história e a sociedade se escreve no texto. A ciência paragramática deve, pois, levar em conta uma ambivalência: a linguagem poética é *um diálogo* de dois discursos. Um texto estranho entra na rede da escritura: esta o absorve segundo leis que estão por descobrir. Assim, no paragrama de um texto, funcionam todos os textos do espaço lido pelo escritor. (KRISTEVA, 1974, p. 98 apud Santos, 2017, p. 50)

Além disso, ainda segundo o autor, Kristeva, em seu texto, usa o significado do verbo “ler” para a Antiguidade. Um significado que foi esquecido, porém que se relaciona com o conceito de dialogismo e de intertextualidade:

O verbo “ler” tinha, para os antigos, uma significação que merece ser lembrada e valorizada, com vistas a uma compreensão da prática literária. “Ler” era também “recolher”, “colher”, “espionar”, “reconhecer os traços”, “tomar”, “roubar”. “Ler” denota, pois, uma participação agressiva, uma apropriação ativa do outro. “Escrever” seria o “ler” convertido em produção, indústria: a escritura-leitura, a escritura paragramática seria a aspiração de uma agressividade e uma participação total. (KRISTEVA, 1974, p. 98 apud SANTOS, 2017, p. 50)

Neste aspecto, a linguagem literária é construída, como anteriormente exposto, como o diálogo de textos, da obra passada com a obra presente. Um texto remete a outros textos, conferindo-o um novo modo de ser, como também elaborando uma nova própria significação (SANTOS, 2017).

2.2 O mito de Eros e Psiquê

Assim é narrado o mito de Eros e Psiquê no livro “*Asno de Ouro*” de Apuleio (2019): Psiquê foi a terceira filha de um monarca, conhecida por sua beleza divina, chegando a ser comparada a deusa Afrodite. Uma jovem tão bela que era admirada por pessoas de outras partes do mundo, inclusive usurpando as oferendas e sacrifícios que deveriam ser da deusa da Beleza. No entanto, embora seja a mais bela, suas duas irmãs foram desposadas, mas ela não, devido ao medo gerado nos seus pretendentes por sua beleza sobrenatural.

Seu pai preocupado então se pôs a consultar o Oráculo, recebendo a instrução de vesti-la de trajes nupciais e a colocá-la no alto de uma montanha para ser desposada por um monstro cruel e viperino, que causa terror até mesmo entre os Deuses e apavora as águas do inferno. O que todos não sabiam é que tudo fazia parte do plano vingativo de Afrodite, fruto de sua inveja.

Apavorada e trêmula no alto do rochedo, enquanto chorava, Zéfiro, com seu doce hálito, ergueu a virgem com um movimento suave e com tranquilo sopro ao longo da parede rochosa até que a depositou gentilmente em uma relva florida, onde adormeceu. Ao despertar, no meio de um bosque de árvores frondosas e com uma fonte de ondas de vidro translúcida, viu um palácio real, edificado por arte divina. Ao adentrar e desbravar o palácio, foi recebida por vozes que se apresentaram como escravas que a serviriam no que fosse necessário. No cair da noite, quando foi se deitar, surgiu o seu marido desconhecido. Que subiu no leito e fez de Psiquê sua mulher, porém, antes que surgisse a luz do dia, partiu.

Certa noite, embora invisível, dirigiu-se a Psiquê o seu marido, pedindo-a para que não respondesse as irmãs caso elas chegassem, mesmo que escutasse os lamentos, pois isso causaria grande dor, além de trazer o pior dos desastres. Ela concordou, mas, ao ficar solitária,

pôs-se a chorar, pois sentia-se em uma prisão privada de todos os contatos e relações com seres humanos. Não se alimentou, tomou banho ou algo que restaurasse as forças, apenas chorava. Ao vê-la nessa grande melancolia, Eros disse-a para fazer o que desejava e satisfizesse os desejos do coração. No entanto, deveria lembrar das sérias advertências recebidas para que não se arrependesse depois.

Com o passar do tempo, vivendo em extrema felicidade, pois era casada com o melhor dos esposos que a fazia sentir-se profundamente amada, decidiu arrancar do marido a permissão para ir visitar as irmãs. Recebeu a permissão, embora a lembrou dos augúrios dos Oráculos e de suas próprias advertências.

Zéfiro novamente foi o meio de transporte para o rochedo onde encontrou anteriormente a Psiquê abandonada. Ali, encontrou suas irmãs em grande sofrimento e lágrimas pelo temível fim que poderia ter sofrido a jovem. Foi um momento de grande alegria onde o pranto foi cessado e o motivo do luto abraçado. Uma vez mais, transmitindo a ordem do marido ao Deus do Vento Oeste, Psiquê foi conduzida com suas irmãs ao seu palácio. Durante a estadia das irmãs ali, seus corações encheram-se de inveja, transbordando-a de perguntas sobre a identidade do seu marido.

Embora tenha Eros imposto a condição de que ela nunca poderia vê-lo, caso o fizesse, o perderia para sempre. Psiquê acaba convencida pelas irmãs, sendo enchida de curiosidade de vê-lo e admirá-lo. Então, quando a noite chegou, Psiquê tinha tudo preparado para finalmente poder conhecer aquela criatura que a desposou. Após os primeiros combates de Vênus, enquanto o marido mergulhava em profundo sono, se pôs Psiquê a pegar a lâmpada e a navalha que havia escondida para realizar seu objetivo. Não sabia ela que se depararia com o Cupido em pessoa, o deus formoso, fera selvagem, dulcíssimo, um adorável monstro. De amor pelo amor caiu Psiquê.

Na busca por desbravar a beleza do amado, cada parte do corpo, cada encanto, deixa Psiquê cair no amado uma gota de óleo fervente da lâmpada na espadua direita do Deus. Sentindo sua fé traída e maculada, o marido arranca-se dos beijos e dos braços da sua infeliz amada e voa em silêncio. As irmãs, responsáveis pelo maléfico plano contra o Deus Eros, não ficaram sem receber o devido castigo. Foram procuradas por Psiquê e enganadas, acabando por jogarem-se do penhasco desejando os braços de Eros e os ventos de Zéfiro. Acabaram por mortas, oferecidas como pasto as aves de rapinhas e as feras.

Após esses tristes acontecimentos, se pôs Psiquê a vagar pelo mundo sozinha e infeliz, sendo perseguida pela Deusa da Beleza. Embora procurando a ajuda de outras deusas, delas

não recebeu nada. Ao ser encontrada por Vênus, é submetida a realizar vários desafios e sofrimentos, fruto da vingança pelos ciúmes e por ter ferido a seu filho. No entanto, ao despertar cicatrizado e convalescente, Eros já não podia suportar a ausência de sua amada, sobe aos céus para implorar a misericórdia do Pai dos Deuses. Esse o escute e conceda-os o direito ao casamento e a permanecerem juntos, transformando-a em uma imortal, tornando suas núpcias perpétuas. Nasce, assim, como fruto desse amor a Volúpia.

3 O animê

Referência para o contexto do cinema da animação global, o animê deixou de ser, há muito tempo, um produto cultural puramente oriental. Caracterizado por um estilo narrativo e estético particular, este se tornou um produto relevante para a cultura ocidental, através do seu discurso e do seu marcado investimento no campo do entretenimento mundial.

A palavra animê, abreviação de animation (animação), é o termo utilizado pelos japoneses para qualquer produção de desenho animado, produzido dentro ou fora do Japão. No entanto, no ocidente, é o termo utilizado para designar as produções puramente japonesas, país que muito exporta animações para o mundo inteiro (BARROS e HORA, 2013).

Sobre o animê no Brasil, segundo Luyten (apud FARIA, 2008), este surge em meados da década de 80 por meio da transmissão televisiva de obras como “*SpeedRacer*”, “*Zillion*” e “*CandyCandy*”, entretanto, as obras aclamadas foram os seriados tokusatsu como “*Jaspion*”, “*Changeman*”, “*Jiraiya*” etc. Séries que foram transmitidas, em sua grande maioria, pela extinta Rede Manchete. Além disso, na década de 90, através da exibição do animê “*Os Cavaleiros do Zodíaco*”, também pela Rede Manchete, a animação japonesa ganhou verdadeiro espaço nas telinhas, possibilitando a abertura das portas para grandes sucessos japoneses como “*SailorMoon*”, “*Dragon Ball*”, “*Digimon*” etc. É a partir daí, até os dias atuais, que as emissoras televisivas abertas e fechadas começaram a investir fortemente nas exibições dos animês (FARIA, 2008).

A popularidade do animê japonês, anteriormente caracterizado como um produto destinado ao público infanto-juvenil, devido a sua visão infantilizada, possibilita a percepção da mudança do cenário fílmico mundial, através de produções de longas metragens. Obras que possuem enredos mais inteligentes e adultos, cativaram plateias de diversas gerações, rompendo com a visão anteriormente propagada. Além disso, nomeações como o Oscar para produções de estúdios nipônicos, possibilitam a percepção da inserção do animê oriental no contexto cinematográfico mundial.

É nesse contexto de expansão dos animês no contexto mundial que surgem grandes

estúdios e grandes diretores. Como exemplo, está o Studio Ghibli, empresa fundada em 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata. A empresa é responsável por produzir notáveis obras, como longas, séries de TV e OVAs (animês produzidos para distribuição em vídeos) se destacando *Meu Amigo Totoro (Tonari no Totoro)* de 1988, *O serviço de entregas de Kiki (Majo no Takkyubin)* de 1989, *Ponyo - Uma amizade que veio do mar (Gake no uw no Ponyo)* de 2008, etc. No ocidente, o diretor Hayao Miyazaki recebeu reconhecimento devido a duas de suas grandes obras: *A Viagem de Chihiro (Sem to Chihiro no Kamikakushi)* do ano de 2001 e *O Castelo Animado (Hauru no Ugoku Shiro)* de 2004. Ambas obras concorreram ao Oscar, reconhecimento da excelência na arte da produção cinematográfica, nos respectivos anos na categoria de melhor animação, porém apenas o primeiro levou a estatueta (BARROS e HORA, 2013).

3.1 A construção histórica do animê

No Brasil, embora a história da animação japonesa seja recente, surgindo em meados da década de 80, com a transmissão televisiva de algumas obras, o animê está constituído por uma história longa, sendo necessário retornarmos ao início das artes gráficas japonesas e do mangá, comumente conhecido como histórias em quadrinhos.

Segundo Moliné (2004 apud FARIA, 2008), o marco inicial do mangá, criado pelo sacerdote xintoísta Toba (1053 – 1140), ocorre no século XI, com *choujugiga* (caricaturas de animais antropomorfos). De acordo com Luyten (2000, apud FARIA, 2008), os *Ê-Makimono*, muito abundantes no século XI e XXI, desenhos pintados que contavam histórias, sobre temas aparecidos gradativamente a medida em que se era desenrolado, são considerados a origem do mangá japonês. Além disso, segundo Faria (2008), devido ao analfabetismo da maior parte da população, ao que se refere ao *kanji*, um dos três alfabetos japoneses, surgem os desenhos de linhas simples e estilizada, com personagens olhos grandes, de influência chinesa, para melhor transparecer os sentimentos dos protagonistas sem a necessidade de recorrer ao uso de ideogramas.

Durante o período Edo, entre os anos 1600 e 1867, época de isolamento do Japão, devido a uma política ante estrangeiros adotada por Tokugawa Hidetada, general do império japonês, se desenvolveram novos suportes gráficos, além de um aprimorando das técnicas de gravação. De início, as gravuras eram, em grande maioria, de temáticas religiosas com indicação para ajudar a meditação, como os *zenga*; além dos pequenos amuletos portáteis budistas, denominados de *otsu-e*, devido a sua venda na cidade de Otsu, localizada na

prefeitura de Shiga. Os *nanban*, biombos caricatos que retratavam a chegada europeia no Japão, são criados na mesma época, porém um pouco mais tarde que os anteriores. E os *ukiyo-e*, “gravuras feitas a partir de pranchas de madeira, geralmente de temática cômica e algumas vezes erótica, tiveram uma boa recepção na época” (MOLINÉ, 2004, p.18 apud FARIA, 2008, p. 3).

No ano de 1814, com a produção/desenvolvimento de sucessões de 15 desenhos, encadernados e batizados de *Hokusai Manga*, pelo pintor KatsuraHokusai (1760 – 1849), obras *ukiyo-e*, que se utiliza pela primeira vez a palavra mangá.

Em 1853, com a chegada ao Japão do almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry, com o objetivo da criação de laços de amizade entre aquele país e os Estados Unidos da América, é que acontece o fim do isolamento nipônico do resto do mundo. Abertura consolidada durante a Era Meiji, com início no ano de 1868 e o fim em 1912. Com a abertura japonesa para o mundo, o desenvolvimento do desenho humorístico sofre influências principalmente do trabalho de Charles Wirgamn, inglês, e Georges Bigot, francês, ambos estudiosos estabelecidos no Japão, além de terem publicações realizadas em revistas satíricas nos anos de 1862 e 1887 (FARIA, 2008).

É ainda com a influência das tiras americanas, *trips*, que os japoneses começam a produção das histórias em quadrinhos. Para Moliné (2004 apud FARIA, 2008), foi *A Viagem a Tokyo de Tagosaku e Morukubei*, (*TagosakutoMorukubei no TokyoKenbutsu*) criado em 1901 por RakutenKitazawa, que surge a primeira história nipônica com personagens fixos.

Os desenhos animados, graças ao cinema, são conhecidos em 1910 pelos japoneses (SATO, 2015). Em 1913, SeitaroKitayama se aventura na área e produz o primeiro curta-metragem, *A Luta entre o Caranguejo e o Macaco* (*Saru Kani Kassen*), a partir de desenhos com papel e nanquim baseado em fábulas infantis. O mesmo autor, no ano de 1920, experimenta o uso de tons de cinza, considerado um luxo devido a maior quantidade de nanquim nas animações. Com o fim de baratear a produção nipônica, OtenShimokawa experimenta o uso da fotografia em desenhos de giz numa louça (FARIA, 2008).

Este mesmo ano é marcado pela grande evolução técnica da animação nipônica, devido a produção do primeiro desenho sonoro, *O Inspetor de Estação* (*Osekisho*), por NoburoOfuji. No entanto, este autor no parou por aí, tendo produzido, no ano de 1937, a primeiro desenho japonês em cores, *A Princesa Katsura* (*KatsuraHime*). Outro produtor que merece destaque é YasujiMurata, que no ano de 1927 produz, também pela primeira vez, um animê nos mesmos métodos que os americanos, desenhos sobre celuloide e *full animation*,

por meio da fotografia de 24 imagens por segundo, a obra se chama *Os Ossos do Polvo (Tako no Hone)* (SATO, 2005).

O Japão, durante a década de 30, entra em guerra contra a China, refletindo nas produções cinematográfica que se voltam ao exibicionismo de filmes e animações de cunho militar. Segundo Sato (2005), o período militar, que se estendeu até a Segunda Guerra Mundial, apesar da censura e a perda da liberdade de expressão, a animação japonesa evoluiu tecnicamente devido ao incentivo financeiro governamental para a produção de material. Com o fim da guerra mundial, o estrangeirismo começa a adentrar as terras japonesas influenciando desde os costumes até o idioma. Esta influência ocorre também na nomeação do estilo nipônico, antes conhecido como *douga*, imagens em movimento, utilizados para filmes e desenhos animados, que sofre influência da palavra inglesa *animation*, surgindo a palavra *animê* para referir-se a desenhos animados. Essa mudança acontece na década de 50 (SATO, 2005). Mais tarde, *animê* torna-se a palavra que designará os desenhos animados nipônicos, sagrando-se como estilo próprio (FARIA, 2008).

É também nos anos 50 que acontece a revolução do mangá e do animê, por meio do desenhista Osamu Tezuka. A revolução acontece através da ênfase aos olhos grandes e brilhantes dos personagens e a junção aos quadrinhos das técnicas cinematográficos de enquadramento e animação influenciados por Walt Disney e Max Fleischer. É a partir daí que os personagens, na maioria dos animês e mangás, começam a ser desenhados com os grandes olhos, uma característica que se torna marca nas animações orientais. Para Moliné (2004 apud FARIA, 2008), essas características seriam para uma maior facilidade de transmissão de emoções sinceras e de profundidade psicologia. Tezuka é, ainda, um marco para a história do mangá e do animê, recebendo o título de o “Deus do mangá”, devido ao estabelecimento do recorde de 150 mil páginas de mangá, divididas entre os 600 títulos e 60 trabalhos de animação (FARIA, 2007;2008). Para Gravett (2006 apud FARIA, 2008), Tezuka é o principal agente de transformação do mangá,

graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, à nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça (p. 28).

Segundo Brito e Gushiken (2011), os animês só chegam as televisões japonesas no ano de 1963, formatados como séries. A primeira obra reproduzida foi *Astro Boy (TetsuwanAtomu)* do produtor Osamu Tezuka. Neste mesmo período, surgem diversas produções independentes, nomeadas de animação, com um cunho mais pessoal e

experimental, para públicos adultos mais sofisticados, em resposta as produções anímicas voltadas para crianças no contexto japonês. Ainda segundo os autores, durante a década de 70, há a consolidação como ramo da indústria do entretenimento japonês e, desde então, obtém índices admiráveis de crescimento, muitas vezes superiores a setores como a indústria e a automobilística. Na década de 80, com a popularização de produções de ficções científicas, exibidas nos canais japoneses, este gênero se expande para o mundo a partir dos Estados Unidos, onde os seus fãs passam a consumir avidamente as animações, uma novidade no gênero *sci-fi*. É só na década de 90 que acontece o boom do animê pelo mundo, popularizando series para a televisão como Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball.

Nos anos 2000, devido à difusão da *Internet* pelo mundo, o animê sofre uma impulsão a níveis inéditos de consumo. Segundo Brito e Gushiken (2011), o consumo de produções nipônicas no Brasil ocorre majoritariamente por meio desta via, o motivo é a inconsistência de um mercado do gênero no país, além da relativa liberdade para usufruir/adquirir a este gênero e a outros conteúdos gratuitamente online.

3.2 O Castelo Animado

O filme “*O Castelo Animado*” é um dos mais aclamados longas-metragens produzidos pelos estúdios Ghibli, sendo exibido em diversos eventos de animação japonesa, além de ser um dos filmes mais famosos dirigidos por Miyazaki no ocidente. Segundo Barros e Hora (2013), a animação levou mais de 2 milhões de espectadores ao cinema na Europa.

Baseado no romance de Diana Wynne Jones, de 1986, do mesmo nome, o filme é a narrativa sobre a vida de Sophie. Uma jovem de 18 anos que, embora jovem, apresenta um coração de uma velha razinza e rabugenta. Passa seus dias trabalhando entediada na chapelaria que herdou da família. Certo dia, quando decide ir visitar a sua irmã mais nova, envolve-se acidentalmente com o mago Howl, famoso por devorar o coração de garotas bonitas. O mago fugia da perseguição que sofria de soldados.

Na chapelaria, Sophie é visitada por uma figura intimidadora que se apresenta como a Bruxa das Terras Abandonadas. Após uma discussão, devido às críticas recebidas sobre o seu local de trabalho, a jovem é amaldiçoada a se tornar uma velha de 90 anos. Além disso, não será capaz de revelar sua maldição a ninguém.

No dia seguinte, desesperada, junta seus poucos pertences e parte da chapelaria, sem deixar nenhuma notícia. Estava decidida a ir às Terras Abandonadas em busca da cura. No caminho, encontra o espantalho Cabeça de Nabo preso em uma pedra, ajudando-o a libertar-

se. Como recompensa, o espantalho lhe ajuda a encontrar a um lugar para passar a noite e descansar. Sendo levada ao Castelo de Howl. Naquele local, conhece o demônio do fogo, Calcifer, responsável pelos movimentos do Castelo. Com ele, Sophie realiza um pacto, ajudá-lo a conseguir a liberdade em troca da quebra da maldição.

Além do Calcifer e de Howl, vive também no Castelo o aprendiz a feiticeiro Mark, que logo se afeiçoa a Sophie. O mago, ao se deparar com a mulher, questiona-se o motivo de sua presença em sua residência, porém a aceita como faxineira, sem muitas perguntas. O que todos não sabiam é que havia, no bolso de Sophie, uma carta da Bruxa das Terras Abandonadas, contendo uma maldição para o mago. A velha Sophie se vê intrigada, porém, devido à maldição, não pode falar nada sobre o assunto. Assim, Sophie passa a viver no Castelo como faxineira e cozinheira para os demais. Enquanto Sophie não é ambiciosa e sua autoestima é baixa, Howl é egoísta, mesquinho e narcisista, ao ponto de alegar que não pode viver sem ser belo. No fim, os quatro enfrentarão diversos perigos, desde novos ataques mágicos a uma eminente guerra entre os países, onde precisarão superar diversos obstáculos, quebrar maldições e buscar em seus corações forças dos sentimentos mais nobres para juntos vencerem os inimigos.

4 Análise comparada

Nesta seção, analisamos quais os elementos do mito grego que estão presentes no filme *O Castelo Animado*, por meio das características dos deuses e suas relações com humanos, comparando, mais especificamente, com o mito de Eros e Psiquê. Para tanto, iniciamos apresentando quais as características do mito atualizadas na obra e, em seguida, qual a relação entre o divino e o humano.

Abaixo, para ilustrar, imagem dos personagens principais da obra *O Castelo Animado*, de Hayao Miyazaki e, posteriormente, obra de Bourguereau com os personagens do mito grego Eros e Psiquê.

Imagem 1 –Howl eSophie



Fonte: <https://www.kpbs.org/news/2005/jun/11/howls-moving-castle/>Acesso em 28 de fevereiro de 2019

Imagem 2 – Eros e Psiquê(detalhe de *A abdução de Psiquê*, Bourguereau, 1895)



Fonte: <https://www.1st-art-gallery.com/William-Adolphe-Bouguereau/William-Adolphe-Bouguereau-oil-paintings.html>Acesso em 28 de fevereiro de 2019

4.1 Psiquê e Sophie

De acordo com o Dicionário Etimológico da Mitologia Grega (p.295), Psiquê é o “nome da Alma, concebida como uma forma incorpórea que mantém os traços e a voz do indivíduo (...) que aparece representada como uma jovem virgem, nobre, esposa de Eros”; a terceira filha de um monarca de “beleza tão rara, tão brilhante, tinha tal perfeição que, para celebrá-la com elogio conveniente, era pobre a língua humana” (APULEIO, 2019, p.71). Tão bela que chegava a ser atribuída como uma nova Afrodite. No entanto, a mortal sofria com duas grandes consequências: não conseguia se casar, pois era vista como divindade, portanto nascida acima das medidas dos seres humanos; foi amaldiçoada pela a biles ciumenta da deusa da beleza. Forçada a casar-se com um monstro que causaria medo até nos deuses e nas águas do Tártaro.

Sophie, do grego *Sophia* e que significa sabedoria, embora jovem, vive seus dias dedicando-se ao trabalho na chapelaria da família, herança do pai, onde vive sem ambições. Como Psiquê, esta, devido aos ciúmes da Bruxa das Terras Abandonadas, acaba sendo amaldiçoada. Condenada com a aparência da sua alma, ou seja, se torna uma velha, conformada e sem perspectivas, visto que era uma jovem ranzinza e sem a menor alegria de viver, com isso, Sophie passa a aparentar uma senhora de 90 anos, a idade da sua alma.

4.2 Eros e Howl

Eros, nos tempos primitivos, era considerado um dos grandes princípios do Universo. Alguns considerando-o como o mais antigo dos deuses. É a representação da força poderosa, aquele que gera atração uns entre os outros, além de ser o responsável pela perpetuação de todas as espécies. É um poder que está além da natureza viva e animada, pois é capaz de unir os minerais, os líquidos e os fluídos. É a divindade invencível, visto que nenhum outro ser divino pode escapar da sua influência e força. Os autores da antiguidade o representam como o filho de Afrodite, já que é muito natural que Eros (o amor) seja filho da Beleza. É representado como um belo jovem alado com um arco e flecha, seus símbolos mais importantes. O Dicionário Etimológico da Mitologia Grega (p.120) explica que o nome Eros “significa, com efeito, "amor", termo pertencente à família do verbo ἔραμαι, “amar”.

O nome da personagem Howl, provavelmente, deriva da palavra inglesa *owl*, coruja noturna, animal associado a deusa Athena que se tornou símbolo da sabedoria. O personagem está caracterizado como um jovem mago, dono de um castelo encantado caminhante, que usa diversos nomes para desviar da perseguição da Bruxa das Terras Abandonadas. Além disso,

se recusa a trabalhar para o rei durante a guerra. Egoísta e mulherengo, é representado como aquele que rouba corações das mais belas moças para devorá-lo. A verdadeira forma do mago é um pássaro preto, um monstro, uma fera, que só aparece quando se sente ameaçado. Como a aparência de uma idosa para Sophie, a fera é a imagem de Howl, fruto das experiências traumáticas que teve durante sua vida, é seu modo de lidar com a realidade, um mecanismo de autodefesa. É importante ressaltar que essa forma monstruosa consome muito da sua energia, como também é incontrolável, além disso, como Howl se preocupa muito com a aparência, prefere esconder essa forma horrenda, evitando sempre permanecer nela.

4.3 Amor e Sabedoria

Em ambas as narrativas, as duas personagens principais, Sophie e Psiquê, são jovens que se lançam em uma jornada rumo à maturidade. A viagem, ao qual ambas são submetidas, é a experiência que culminará no “conhecer a ti a mesmo”. Enquanto Psiquê enfrenta diversas provas em busca do amor perdido, Sophie também trilha um caminho duro de autoconhecimento e, ao mesmo tempo, da busca pela alteridade, o seu duplo andrógino, o Mago Howl.

Ambas as personagens femininas são sujeitas ao destino sobrenatural, no entanto, sem poderes mágicos, elas devem agir por meio da astúcia, dominando as forças divinas. Não é à toa que Sophie tem aparência de uma anciã, enquanto Psiquê chega ao fim da sua jornada, perdendo parte da sua beleza física. Dentro da estrutura mítica, a velhice é arquétipo da sabedoria, da experiência sofrida. Somente, através da astúcia, elas podem enfrentar as forças mágicas. É o caso da velha Sophie que domina Calcifer, um demônio de fogo, através da argumentação: uma forma prometeica de dominar o fogo. No decorrer da narrativa, descobre-se que a chama que não se pode apagar, o demônio Calcifer, é o próprio coração do Mago Howl.

Imagem 3 –Encontro de Sophie e Calcifer



Fonte: <http://animatedviews.com/wp-content/uploads/2013/06/howl06.jpg> Acesso em 28 de fevereiro de 2019

Outro ponto comum, está relacionado ao movimento da dita para a desdita, que é fundamental para o desencadeamento da maturidade das personagens. A catábase das personagens é uma jornada do conhecimento, uma vez que mergulhar no submundo é, por extensão, mergulhar no interior de si mesmo, isto é, na sua própria psiquê. No mito de Eros e Psiquê, esta é oferecida àquele como uma oferenda, um sacrifício. O cortejo nupcial de Psiquê confunde-se com o seu próprio funeral. Ela é oferecida a um desconhecido, sem identidade, ou aparência. Eros aparece para Psiquê como uma sombra idealizada do amor e “é na redescoberta do verdadeiro outro que irá gerar o processo de amadurecimento interior” (SANTANA; DUTRA, 2010, p. 20).

Por sua vez, Sophie também sofre sua própria desdita. Ao ser transformada em uma velha com aparência de 90 anos, Sophie sente seu corpo caducar, cair: uma catábase física, já que seu corpo se encurva. Sem poder contar para alguém sua desgraça, por força do feitiço, ela foge de casa. O único lugar onde encontra abrigo é no Castelo Animado cujo senhorio, o Mago Howl, que tem a fama de seduzir as jovens para depois abandoná-las ou devorá-lhes os corações. No entanto, Sophie não se importa com o perigo, pois se apresenta a Howl como uma velha criada, afinal: “o bom de se estar velha é que não se tem nada a perder” (O CASTELO ANIMADO, 2004). No entanto, com o desenvolver da história, Sophie testemunha uma determinada brandura e um tom pacificador nos atos do jovem mago. A medida que Sophie consegue enxergar a realidade, ela se apaixona por Howl. Este amor pela figura iluminada de Howl, cujo coração é uma estrela cadente, é uma alegoria do ofício da filosofia em busca da verdade. Quando mais Sophie se aproxima da verdade, mas ela vai se libertando da sua maldição.

Em resumo, ambas as personagens aprendem com as suas jornadas e suas experiências um conhecimento, antes oculto às suas percepções (sensoriais). Com o passar do tempo, através de um processo de amadurecimento ou de uma catábase do indivíduo, elas conseguem acessar uma realidade, através da sabedoria pragmática. Somente, através da busca desta sabedoria, personificada nas personagens de Psiquê e Sophie, é que se instaura a salvação do amor ao saber (filosofia), representado nas imagens de Eros e Howl.

5Considerações finais

Com este trabalho, nos propomos a uma leitura fílmica do *Castelo Animado* comparando com o mito grego de Eros e Psiquê. Como aporte teórico, ressaltamos a importância de nos familiarizarmos com o conceito de mito, seu propósito e o seu modo de conservação e transmissão. Em seguida, realizamos uma discussão sobre a literatura comparada, uma área da Teoria da Literatura. Finalizando o primeiro momento com um breve resumo do mito grego, presente na obra de Apuleio: *O Asno de Ouro*.

Seguimos o trabalho dedicando nossa atenção sobre o animê, apresentando elementos desde a sua origem até o seu formato atual de produção. Além das adaptações e influências sofridas durante o século XX até o momento, sem a pretensão de esgotar o assunto, mas de apresentar um pequeno percurso histórico. Apresentamos, também, um breve resumo da obra fílmica a ser analisada, com o contexto e os personagens, para fins de melhor leitura e visualização.

A segunda parte do trabalho, após os esclarecimentos teóricos metodológicos, serviu para responder definitivamente sobre quais os aspectos da mitologia grega estão presentes no filme e como o mito é atualizado na obra, por meio da análise do conteúdo da produção nipônica. É possível perceber como o mito grego se atualiza na obra em questão, através da utilização dos personagens com características de Eros e Psiquê, como também na ilustração do cenário e no desenvolvimento da obra. Além disso, a relação entre o ser mortal e a deidade também foi analisada, percebida na relação entre os personagens.

Concluimos o presente trabalho ressaltando o valor cultural verificado na obra fílmica *O Castelo Animado* de Hayao Miyazaki, como também em suas demais obras, ricas fontes de conhecimento para produções de pesquisa no cruzamento entre Cinema e Literatura. Acreditamos que a força deste trabalho está na costura feita entre o pensamento greco-romano e o pensamento nipônico, delineado a partir do “o amor pelo saber”, o que chamamos, *lato*

sensu, de filosofia. Por fim, acreditamos que este trabalho é apenas o início de uma longa jornada rumo a sabedoria pragmática. Este saber “invisível aos olhos” só é conquistado através do tempo, da experiência, da viagem, por isso encerramos, de forma oracular, com os versos do poeta inglês John Donne (1572-1631), presentes no livro homônimo do filme *O Castelo Animado*:

Se foste nascida para estranhas visões,

Coisas invisíveis aos olhos,

Ande dez mil dias e noites

Até o dia em que teus cabelos se tornem brancos.

(*Apud* JONES, 2007, p. 103)

Referências

APULEIO. O Asno de Ouro. Tradução de Ruth Guimarães. São Paulo, Editora 34, 2019.

BARROS, M.S.S; HORA, R. D. Studio Ghibli: A consolidação do animê como produto de consumo. In: Intercom, 2013, Mossoró. XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região do Nordeste, 2013.

BRANDÃO, Juanito de Souza. Mitologia grega. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

BRITO, I. G.; GUSHIKEN, Y. Animê: o mercado das animações japonesas. In: Intercom – XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro – Oeste, 2011, Cuiabá. Quem tem medo da pesquisa empírica? 2001.

CARVALHAL, T. M. F. Literatura Comparada. São Paulo: Ática, 4 ed, 2006.

DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO DA MITOLOGIA GREGA. Disponível em: <http://demgol.units.it/pdf/demgol_pt.pdf>. Acesso em 25 de fevereiro de 2020.

ELIADE, Mircea. Mito e realidade. Tradução de PolaCivelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FARIA, Mônica Lima de. História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês. In: Actas de diseño, Buenos Aires, v.5, p.150-157, jul/agosto. 2008.

GUYARD, Marius-Francois. Objeto e método da literatura comparada. In: COUTINHO, Eduardo F., CARVALHAL, Tania Franco. Literatura Comparada. Textos fundadores. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

JONES, Diana Wynne. O Castelo Animado. São Paulo: GaleraRecord. 2007.

O CASTELO animado. Dir. HayaoMiyazaki..StudioGhibli, 2004. Filme (119 min.).

SANTANA. P. M. S.; DUTRA, R. L. A maturidade como psicopompo feminino no mito de Eros e Psiqué e no conto “Os desastres de Sofia” De Clarice Lispector. Revista Eletrônica PolidisciplinarVôos, v. 02, p. 12 – 23, 2010.

SANTOS, D. A. A intertextualidade nos romances engajados de língua portuguesa. NAU LITERARIA, v. 13, p. 48 – 64, 2017.

SATO, Cristiane. A Cultura Popular Japonesa: Animê. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê. São Paulo: Hedra, 2005. p. 27 – 42.

VERNANT, Jean-Pierre. Mito e religião na Grécia Antiga. Trad. de CostançaMarcondes César. Campinas: Papirus, 1992.