

# A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FÍLMICO NAS OBRAS DE HAYAO MIYAZAKI E PETE DOCTER: REFLEXÕES EM PSICOLOGIA POSITIVA E OS ARQUÉTIPOS JUNGUIANOS<sup>1</sup>

Anna Sophia Poncinelli Garcia Rodrigues<sup>2</sup>  
Camilla Souza Monteiro<sup>3</sup>  
Caroline Medeiros Andrade<sup>4</sup>  
Hificlis Lopes Coutinho<sup>5</sup>  
Isabela Marangon Couri<sup>6</sup>  
Júlia Xavier Fajardo<sup>7</sup>  
Nicholas Emanuel Rodrigues Reis<sup>8</sup>  
Rachel de Queiroz<sup>9</sup>  
Rayane de Cássia Rezende<sup>10</sup>  
Tarcísio Correia de Brito<sup>11</sup>  
Tatiana da Silveira Madalena<sup>12</sup>

## RESUMO:

O presente artigo visa analisar a abordagem do sentido da vida em duas perspectivas diferentes, nas produções cinematográficas ocidentais e orientais, pelo viés da psicologia positiva e da psicologia analítica, respectivamente. Tem por objetivo a diferenciação e análise das produções cinematográficas aplicadas à cada cultura, no desenvolvimento das obras de Hayao Miyazaki e Pete Docter, buscando aprofundar a construção de ideias e estética das já citadas produções fílmicas. Nesta revisão narrativa foram utilizadas as seguintes bases de dados: Biblioteca Digital de Teses e de Dissertações; SciELO; Microsoft Academic Search; Academia; Scribd; Repositório Institucional do CES/UniAcademia. Visando observar alguns recursos técnicos-cinematográficos presentes na criação das obras de cada diretor no contexto cultural de sua vivência, como o modo de produção, sonoridade, experiência criativa, entre outros, observando a diferença entre suas percepções e afinidades encontradas. Constatou-se, desse modo, que ambos refletem a visão cultural em que estão inseridos em sua estética fílmica, conectados à psicologia positiva, mantendo seus valores e abordando a ideia de dor inserida em cada cultura, buscando conforto e identificação àqueles que o assistem.

---

<sup>1</sup>Artigo de trabalho de Projeto de Extensão do curso de Graduação em Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora

<sup>2</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: annasponcinelli@gmail.com

<sup>3</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: smonteiro.camilla@gmail.com

<sup>4</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: carolmedeiros08@gmail.com

<sup>5</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: hificlis@gmail.com

<sup>6</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: isa\_bela\_mc@hotmail.com

<sup>7</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: jxfjxf11@gmail.com

<sup>8</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: nicholasemanuelmendes@hotmail.com

<sup>9</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: rachelqueiroz9@gmail.com

<sup>10</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: rayanecrez@gmail.com

<sup>11</sup>Discente do curso de Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: tarcisiocb@hotmail.com

<sup>12</sup>Docente do curso de Graduação em Psicologia do UniAcademia - Juiz de Fora. E-mail: tatianamadalena@uniacademia.edu.br

Palavras-chave: Psicologia Positiva. Psicologia Analítica. Estética Oriental. Estética Ocidental. Animação.

## **THE CONSTRUCTION OF THE FILM UNIVERSE IN THE WORKS OF HAYAO MIYAZAKI AND PETE DOCTER: REFLECTIONS IN POSITIVE PSYCHOLOGY AND THE JUNGIAN ARCHETYPES**

### **ABSTRACT:**

This article aims to analyze an approach to the meaning of life from two different perspectives, in Western and Eastern film productions, from the perspective of positive psychology and analytical psychology, respectively. Its objective is the differentiation and analysis of film productions applied to each culture, in the development of works by Hayao Miyazaki and Pete Docter, seeking to deepen the construction of ideas and aesthetics of the mentioned film productions. In this narrative review, the following databases were used: Digital Library of Theses and Dissertations; SciELO; Microsoft Academic Search; Academia; Scribd; Institutional Repository of CES/UniAcademia. In this narrative review, some technical-cinematic resources present in the creation of the works of each director were observed in the cultural context of their experience, such as the mode of production, sound, creative experience, among others, observing the difference between their perceptions and affinities found. It was found that both reflect the cultural vision in which they are inserted in their filmic aesthetics, connected to positive psychology, maintaining their values and addressing the idea of pain inserted in each culture, seeking comfort and identification with those who watch it.

Keywords: Positive Psychology. Analytical Psychology. Oriental aesthetics. Western aesthetics. Animation.

### **1 INTRODUÇÃO**

A linguagem fílmica é uma sucessão de escolhas não arbitrárias, por meio de operações linguísticas que veicula uma forma de pensamento por imagens. As representações imagéticas performam nossos incômodos e nossas peculiaridades. Mesmo os recursos técnico-cinematográficos carregam em si discursos e vivências de determinadas culturas, que uma vez percebidos nos afetam enquanto espectadores. O cinema é uma experiência aberta, em constante redescoberta, na qual tanto elementos afetivos quanto páticos acabam por nos auxiliar a apreender o mundo, enquanto encaminhamento experiencial – enquanto experiência estética a partir da qual passamos a compreender a nós mesmos e ao mundo (CABRERA, 1999).

A proposta do estudo é apreender a filmografia selecionada de H. Miyazaki e Pete Docter, com base na psicologia positiva e na psicologia analítica. O artigo, portanto, perpassa pelas temáticas das obras, do modo de produção, da sonoridade

utilizada e da experiência criativa nos determinados contextos geográficos dos cineastas. Essa revisão narrativa realizou um levantamento bibliográfico sobre as temáticas “linguagem cinematográfica”; “psicologia positiva”; “estética oriental dos filmes de H. Miyazaki”; “estética ocidental dos filmes de Pete Docter”; “espíritos”; “natureza”; rituais”; “feminino”; “autoconhecimento”; “bem estar”; “propósito de vida”; “características morfológicas infantilizadas”; e, “emoções”.

As publicações consultadas passaram por uma rigorosa análise e foram selecionadas as mais apropriadas para desenvolver o tema proposto e para compor esse estudo. Foram igualmente selecionados e analisados alguns filmes que compõem a filmografia de ambos os diretores pesquisados.

## **2 A OBRA DE PETE DOCTER**

As animações produzidas pelo cineasta Pete Docter são traduzidas para o cinema ocidental a partir da relação de identificação do autor com suas vivências pessoais e interpessoais. López-Pedraza (2010) descreve em seu artigo que:

[...] escrever sobre emoções é difícil, pois qualquer escrito tende a ser racional e isso já é conflitivo porque, ao tratarmos de nos aproximar do mundo emocional a partir da razão, torna-se evidente que existe uma grande diferença entre esses dois aspectos da natureza humana”. (LÓPEZ-PEDRAZA, 2010, p. 9)

Pete traz para suas obras experiências vivenciadas por ele durante sua vida, podendo ser experiências atuais, como o nascimento e a criação de seus filhos, mas também experiências passadas, a respeito de sua infância (Extraído do vídeo Pixar's Pete Docter's 5 Rules for Animators. Tradução livre a partir de legenda). Com esse mecanismo de produção, o diretor consegue estruturar suas animações de acordo com as regras estabelecidas pela Pixar (Extraído do vídeo Pixar's Secret Formula For Making Perfect Films | The Art Of Film. Tradução livre a partir de legenda).

Por trás de cada produção criada na Pixar, há um estudo minucioso da temática abordada no filme a fim de entender a estrutura da história e sua complexidade. Em suas produções Docter transfere para as telas do cinema, temas intensos que demonstram as multiplicidades do ser humano e suas introspecções.

No filme UP: Altas Aventuras (2009) o cineasta trabalha o luto em seu personagem principal, após a perda de sua companheira de vida. De acordo com

Gesser e Reker (1988) para obter um significado na vida é necessário ir atrás de objetivos, havendo simultaneamente um sentimento de plenitude para o indivíduo. A partir desse conceito, o filme demonstra o amadurecimento de Karl em relação aos seus conflitos e objetivos de vida.

Em *Divertida Mente* (2015) Docter trabalha as emoções e os conflitos gerados pelas mesmas quando há mudanças em nossas vidas. Segundo Nunes (2007) as emoções ocorrem através de uma resposta breve e intensa, provocando no indivíduo mudanças em suas expressões faciais. Podendo ser associada a uma específica tendência de ação.

*Soul* (2020) demonstra em sua história que a vida possui conflitos e empecilhos que quebram a expectativa do protagonista a respeito da conquista de seu maior objetivo. (Extraído do vídeo Pete Docter *Explains the Inspiration Behind Pixar's Latest Film, 'Soul' | The Breakdown*. Tradução livre a partir de legenda). Segundo Nunes (2007) encontrando um sentido para a vida conseguimos também encontrar um sentido para a morte, o que nos leva a enfrentar o fim da vida com mais tranquilidade. Diferente do personagem principal Joe Gardner, que sofre uma grande angústia ao perceber que um acidente o levou ao seu fim.

Em uma entrevista sobre sua produção recente *Soul* (2020) Pete revela que os filmes realizados na Pixar possuem camadas diferentes de acordo com a faixa etária do espectador (Extraído do vídeo Pete Docter *Explains the Inspiration Behind Pixar's Latest Film, 'Soul' | The Breakdown*. Tradução livre a partir de legenda). De Oliveira (2014) demonstra em seu artigo que os filmes proporcionam ao espectador uma ideia que promove uma empatia com o que está sendo passado na tela.

Os adultos absorvem o que é retratado nas animações de uma forma diferente das crianças. A partir disso, encontramos camadas distintas produzidas pelos indivíduos que estão assistindo, para uma mesma animação. Para verificar isso, Duarte (2009) coordenou uma pesquisa a fim de estudar o que as crianças veem, como veem, assim como suas emoções a respeito do que está sendo transmitido. A exposição das crianças a produções homogênea e hegemônica demonstraram que as mesmas são impedidas de perceber propostas de linguagens, sendo incapazes de avaliar o que veem. Por outro lado, Vigotski (2009), expressa que a soma de nossas experiências com o real é preservada em nossa memória, fazendo uma recombinação com o imaginário, a fim de criar o que não existe. Com

isso, um adulto que já experienciou diversas memórias e imaginações consegue interpretar o filme de uma maneira distinta das crianças.

Dentro das regras criadas pela Pixar para auxiliar o diretor em sua produção, há um conceito de que os personagens devem passar para o público a ideia de ser real (Extraído do vídeo *Pixar's Secret Formula For Making Perfect Films | The Art Of Film*. Tradução livre a partir de legenda). A partir disso, Pete cria em suas animações diálogos com os personagens, a partir de opiniões verdadeiras e complexas, incitando emoções reais no espectador. Segundo Fischer (2001), a mídia possui estratégia para captar o público em seus filmes. A partir disso demonstra:

Em outras palavras, o que temos constatado é que estudar a linguagem da televisão, pesquisando as diferentes formas de se estruturarem os textos, imagens, sons, trilhas sonoras, edição, uso de luz e cor, para atingir os vários públicos, têm permitido compreender um pouco da complexidade dos artefatos culturais, na medida em que estes se constituem como foco de atenção de intensas e cotidianas lutas de poder, de disputas e negociações em torno de significações e representações e, ao mesmo tempo, como forma de a sociedade falar aos sujeitos sociais e individuais (FISCHER, 2001, p. 78).

Em suas obras, há “coincidências” que colocam seus personagens em situações de conflito, levando-os a se adaptar e enfrentar as mudanças. A Pixar sempre demonstra em seus filmes uma mudança na vida do protagonista, gerando o enredo da produção. (Extraído do vídeo *Pixar's Secret Formula For Making Perfect Films | The Art Of Film*. Tradução livre a partir de legenda). O que leva o personagem principal a conviver com seu oposto, um outro personagem que possui opiniões e atitudes distintas. Para esse Estúdio, os indivíduos aprendem valores através da convivência com pessoas que possuem opiniões diferentes. (Extraído do vídeo *Pixar's Secret Formula For Making Perfect Films | The Art Of Film*. Tradução livre a partir de legenda).

Segundo Zerbatto (2007), os opostos trazem o conceito de entendimento das emoções. Nos dias atuais, há uma ideia de que a emoção alegria deve ser supervalorizada, principalmente nas redes sociais. Em meio a essa necessidade de estar sempre feliz, a compreensão de outras emoções como a tristeza, por exemplo, deve ser feita de forma igualitária em nossa concepção. Com isso, Pete traz personagens que possuem essa dualidade, como em *Divertida Mente* (2015).

### **3 A OBRA DE HAYAO MIYAZAKI**

As animações do diretor nipônico Hayao Miyazaki expressam a filosofia oriental a partir do viés metafísico e transcendental - questões estas que exalam a essência do humano no Oriente que se transfigura nos simbolismos dos elementos naturais e contemplam a materialização do sagrado e espiritual no enredo de sua obra fílmica. Isso permite com que ele consiga estabelecer uma relação mais íntima e subjetiva com o espectador. Segundo Ferreira (2018) na relação entre símbolos e estados de consciência humana:

[...] há um constante contato do ser humano com a matéria, no qual são formadas relações complexas fundadas nos sentidos – não somente a visão, mas também o tato, a audição, etc. Essas relações privilegiam modos e estados específicos da consciência humana: o sonho, o devaneio, a poesia; pois, para compor afinada cadeia de pensamentos, emoções, imagens – uma *poiesis* –, os estados suspensos, isolados, íntimos dão vazão à presença dos elementos, que se manifestam como símbolos (FERREIRA, 2018, p.7).

O co-fundador do Studio Ghibli destaca em sua produção cinematográfica a sutileza dos traços e de cenas contemplativas da natureza, a partir do estudo minucioso dos fenômenos naturais como o movimento da água, a enérgica sensação de acolhimento do fogo numa lareira ou de um cenário no campo que atinge sua perfeita sensação de amplitude, calma e liberdade através dos ventos que animam o gramado e as árvores. Estes momentos são destinados à introspecção de quem assiste suas criações. Vale ressaltar que esse cuidado criativo acaba por nos permitir experimentar uma espécie de sensação tal qual é conhecida no Japão como *Ma*, entendida como vazio - momento de reflexão e de ponderação da trajetória fílmica e, também, dos aspectos que tocam ao íntimo da pessoa. Por outro lado, quando nos atentamos às animações ocidentais algo nitidamente se destoa do pensamento oriental, principalmente, no que diz respeito à atitude mais extrovertida e imediatista da linguagem fílmica, como defende Rohden (2008).

A proposta do artigo é apreender as nuances do caráter técnico das animações dirigidas e produzidas por Miyazaki, atentando-se aos elementos das cenas, do comportamento dos personagens, dos diálogos, das transições narrativas e do destino para o qual a história se finda. Tudo isso vinculado e determinado pela concepção filosófica oriental que norteia a obra desse cineasta nipônico e as

devidas dissonâncias desta produção em relação ao pensamento e processo criativo ocidental.

Hayao Miyazaki, em seus filmes, perpassa por diversos temas que contribuem para a singularidade e a importância de suas obras. Exemplo disso pode ser atribuído à questão da consciência e do inconsciente em *Meu Amigo Totoro* (1988), e em *Princesa Mononoke* (1997), com a ameaça ao mundo oriental, com um Japão com forte apelo à industrialização (RICHTER; DAMIAO, 2012). Também, Miyazaki traz transições entre cenários tradicionais e esotéricos, assim como em *A Viagem de Chihiro* (2001), que, por intermédio de uma estética híbrida, consegue discutir sobre a ação humana, a consciência e o ambiente (HORTA; NUNES, 2018).

Como analisado por Pessel (2009), o co-fundador do Studio Ghibli, usa de suas relações e paixões para a constituição de sua cinematografia original e artesanal. Acerca de um amor de Miyazaki pelo vôo, em *A Viagem de Chihiro* (2001) e em *O Serviço de Entregas de Kiki* (1989) pode-se observar uma visão mágica do ato de voar, enquanto a doença da mãe - que foi acometida por uma tuberculose -, tornou-se grande inspiração para a personagem Ma Dola, de *O Castelo no Céu* (1986) e o filme *Meu Amigo Totoro* (1988), além de uma construção de personagens femininas corajosas, enérgicas e autônomas, provenientes da personalidade de sua progenitora.

Nesse contexto, Miyazaki (2009), em entrevista concedida ao site brasileiro Omelete, afirmou que a sua vida cotidiana era seu maior estímulo. O diretor ainda destacou sua obra *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008), reconhecendo que sua própria vizinhança foi uma inspiração, principalmente ao assistir as crianças da pré-escola (criada para os filhos dos funcionários do Studio Ghibli - ao lado de seu escritório). No entanto, curiosamente, Miyazaki foi contundente ao enunciar que há, de fato, valores em seus filmes, mas que a intenção não é torná-los mensagens.

#### **4 O MODO DE PRODUÇÃO DE PETE DOCTER**

Pete Docter, atual diretor criativo da Pixar, assina como diretor as renomadas animações *UP: Altas Aventuras* (2009), *Divertida Mente* (2015) e *Soul* (2020), obras centradas nas relações humanas e emoções. Nas três narrativas cinematográficas é perceptível, respectivamente, a abordagem de temas como luto, depressão e busca do sentido da vida, apesar de serem obras com público-alvo infantil, os filmes de

Pete costumam angariar público de diversas idades que comumente se relacionam com as temáticas abordadas em seus filmes. As obras da Pixar Animation Studios são majoritariamente desenvolvidas a partir da animação por computação gráfica em 3D e protagonizadas via dublagem por grandes nomes do cinema como Tom Hanks, Tina Fey, Will Smith, dentre outros.

O desenvolvimento das tramas estão sempre marcados por uma estética ocidental, os filmes geralmente se ambientam em alguma cidade dos Estados Unidos e se dinamizam para se ambientarem em outros lugares sejam eles físicos, como em *UP: Altas Aventuras* (2009) onde a trama nos leva a uma viagem para o Paraíso das Cachoeiras na Venezuela, ou sejam eles em lugares metafísicos como acontece em *Divertida Mente* (2015) e *Soul* (2020) onde em ambas as obras foi preciso retratar lugares que não existem no mundo material.

As cores desempenham um grande papel nas obras do estúdio Pixar, muito usadas para demarcar as emoções dos personagens, há um constante balanço entre cores quentes e frias, o filme *Divertida Mente* (2015) ficou bastante marcado por essa representação das emoções através das cores. O filme tem ambientação dentro da mente de Riley, uma adolescente sofrendo com as mudanças drásticas que ocorreram em sua vida após o pai ser transferido no trabalho e a família precisar se mudar para a cidade de São Francisco. A obra nos mostra as intercorrências na vida de Riley e as relações entre as emoções em sua mente: alegria, tristeza, raiva, medo e nojo, cada uma delas caracterizada por uma única cor. O uso das cores para representar essas emoções está atrelada a cultura ocidental e aos significados ocidentais atribuídos a determinadas cores uma vez que "na cultura ocidental, por exemplo, o "branco" está associado à luz e pureza, por se tratar da reflexão de todos os aspectos cromáticos; já no Oriente, esta "cor" é atribuída ao luto" (GUEDES; FILHO, 2015).

Uma característica bem marcante do uso das cores levando em consideração a carga cultural no filme *Divertida Mente* (2015) é o fato de que a personagem da emoção tristeza é caracterizada pela cor azul, a qual na cultura estadunidense está atrelada a estar triste existindo até mesmo o ditado "feeling blue" que na tradução livre seria "sentir-se azul", mas é usada para enunciar momentos de tristeza. Na cultura ocidental o amarelo remete ao sol, e está atrelado a coisas positivas como energia, alegria e otimismo, e a cor foi usada para justamente caracterizar a personagem da emoção alegria. A mesma técnica ocorre para a coloração da



ambientação nos filmes da Pixar Animation Studios, as cores tem o objetivo de influenciar o telespectador a se sentir de uma determinada forma, utilizando cores quentes quando necessário passar um sentimento por exemplo de alegria ou urgência e cores frias quando necessário passar um sentimento de tristeza ou calma.

Filmes da Pixar Animation Studios contam não somente com personagens extremamente bem feitos e desenvolvidos em aspectos gráficos como também um profundo desenvolvimento de suas histórias individuais e coletivas que promovem admiração e identificação por parte do público consumidor de diversas idades, como afirma Lima (2017), "os filmes Pixar são sempre repletos de beleza, alcançando cada vez mais altos níveis de realismo fotográfico. No entanto, são seus personagens que os tornam inesquecíveis, e queridos pelo público."

Essa facilidade de identificação com os personagens e a construção de uma narrativa repleta de emoções em conjunto com o alto nível de desenvolvimento gráfico dos filmes lançou a Pixar como uma das maiores produtoras de animações e deixou sua marca registrada no que tange entretenimento familiar. Pete Docter utiliza em seus filmes recursos cotidianos que podem ser facilmente relacionáveis com o público.

Nós tentamos não pensar nos filmes como filmes de criança, mas como filmes que faríamos para nós mesmos, que gostaríamos de assistir. E nós não zombamos deles. Nós tratamos esses personagens como se eles estivessem vivos de alguma forma, são personagens vivos e que respiram. Não quer dizer que não façamos piadas, mas nós os levamos a sério nesse sentido. Eles sofrem contratempos reais, e existem questões e coisas reais que eles precisam aprender e superar, do mesmo jeito que nós mesmos (Retirado da entrevista Pixar's Pete Docter in Studio Q. Tradução livre - 2015).

## **5 O MODO DE PRODUÇÃO DE HAYAO MIYAZAKI**

De acordo com Richter e Damião (2012), Miyazaki propõe uma comunicação entre os elementos ocidentais e orientais em seus filmes. Grandes autores da literatura ocidental influenciaram-no tais como Maurice Leblanc, Jonathan Swift, Antoine de Saint-Exupéry, Rosemary SutCliff, Phillipa Pearce, Diana Wayne Jones e Eleanor Farjeon (PESSEL, 2009). No entanto, segundo Horta e Nunes (2018), o cineasta nipônico não se propôs a seguir as fórmulas impostas pelo mercado dominado pelas produções ocidentais, uma vez que concordar com um tempo

exíguo e ao mesmo tempo exaustivo para a produção de filmes poderiam comprometer o próprio conteúdo de seu trabalho. Por isso ele pretende trilhar o caminho inverso, devotando tempo suficiente para criar suas produções, com o objetivo de que façam sentido para todas as idades, desde as crianças ao público adulto.

Um relevante fator valorizado em suas produções é a importância atribuída ao idioma japonês que o diretor considera valioso para o entendimento de suas obras. Um exemplo disso, está em *A Viagem de Chihiro (2001)*, em que os nomes dos personagens são dados por Yubaba a partir da sua função na casa, ou seja, cada um é denominado a partir do tipo de trabalho que exerce e não individualmente, a partir de nomes próprios. (PESSEL, 2009).

Miyazaki segue um estilo de animação voltado para o animê baseado em trabalhos originais, acarretando seus filmes, muitas das vezes, características silenciosas, simples e com extensa duração (com cerca de duas horas, considerado longo para os padrões de animação ocidentais). Nesse sentido, o diretor caminha contra às grandes produções em três dimensões a partir de computação gráfica (CG), como comumente ocorre nos filmes americanos.

A primeira obra de Hayao Miyazaki em que houve a utilização do meio digital em sua totalidade foi *A Viagem de Chihiro (2001)* - lançado 16 anos após a fundação do Studio Ghibli - e que, por sua vez, também utilizou a computação gráfica na composição de alguns cenários (PESSEL, 2009). Em entrevista para o crítico de cinema Roger Ebert do jornal Chicago Sun-Times, Miyazaki (2002) afirmou que as animações eram feitas à mão e apenas depois seriam digitalizadas, a fim de enriquecer o aspecto visual, preservando, por exemplo, as cores ditadas pelos cenários de fundo.

Além disso, na mesma oportunidade, ressaltou outra característica marcante em suas obras, o conceito de “Ma”, ou seja, o “Vazio”. De maneira intencional, o diretor estabelece momentos em que os personagens param por um momento, de maneira a dar um senso de tempo, de lugar e de reconhecimento de quem eles são. Nessa perspectiva, não existiriam bombardeamentos de ruídos e distrações, como comumente visto nas produções ocidentais, e sim marcações de emoções e sentimentos ao longo do filme. Ainda de acordo com Pessel (2009), o ganhador do prêmio de melhor filme da Los Angeles Film Critics Association, *WALL-E (2008)*,

certamente foi influenciado pelo “silêncio” proposto pelas animações japonesas, com cerca de 40 minutos ininterruptos sem diálogos.

Outro aspecto relevante observado na produção fílmica do Studio Ghibli é a existência do que é conhecido por “outros-mundos”, abordada por Andreo (2015). Ao analisar animações específicas e reconhecidas mundialmente, é possível observar a existência de mundos paralelos divergentes ao mundo ficcional considerado real na animação, como se fizessem parte dele, mas como reinos protegidos por portais ou por outros elementos. Esses mundos paralelos são chamados de “mundos secundários”, caracterizados como lugares de fantasia voltados para o sobrenatural. Dá-se, aqui, a presença do mundo voltado para o espiritual em consonância com o real.

Exemplificando, em *A Princesa Mononoke* (1997), é possível observar em seu enredo a separação entre dois mundos distintos. Há a presença do pensamento religioso dos personagens, reforçado pela mulher sábia e pelo sacerdote-mercador, onde há a predominância da magia e resta comprovada a interação entre o natural e o sobrenatural, no qual as realidades são resumidas pelo mundo secundário. Deuses e homens convivendo materialmente na mesma dimensão, onde suas ações afetam uns aos outros.

De maneira idêntica, na obra *A viagem de Chihiro* (2001), há a presença de deuses e de espíritos em seu enredo, presentes no “mundo secundário”, o que reforça o elemento espiritual nas obras de Miyazaki. Os chamados “kamis” (espíritos) vivem nesse mundo paralelo em que a personagem principal acaba adentrando, trazendo a interação entre os personagens de ambos os mundos.

## **6 ADENSANDO A ESTÉTICA OCIDENTAL DE PETE**

Seguindo um padrão, quase como uma tradição ou estereótipos, durante o desenvolvimento de personagens por Pete Docter em seus filmes, é comum que os personagens contêm um grupo de características morfológicas infantilizadas, como configuração do corpo rechonchudo, mãos e pés pequenos e grossos, testa alta e protuberante, olhos grandes, nariz e bocas pequenos, bochechas maiores, cabeça grande, isso é percebido por quem assiste, criança ou adulto, como traços atrativos e fofos, elicia um comportamento carinhoso de outros indivíduos e um extinto de proteção em adultos (BORGHI; CIRULLI, 2013; GLOCKER et al., 2009;

LORENZ, 1943). Esse tipo de características em filmes é denominado de *Baby Schema*, conceito desenvolvido por Konrad Lorenz, e está presente em diversas produções, como as de Docter aqui citadas. Sendo capaz de citar Russell, personagem de *Up – Altas aventuras*, que carrega quase todas as características morfológicas que definem o *baby schema*. Vale ressaltar que, Docter em seus filmes, assim como outros, usa deste artifício em níveis para cima ou para baixo de forma a deixar determinado personagem mais atrativo ou não, como é o caso de personagens que tem o papel de vilões e mesmo assim contam com características do *baby schema* em algum nível.

Em *Divertida Mente*, há certa exceção na construção dos personagens que representam as emoções, é possível perceber neste tipo de personagens, um elevado nível de caricaturas exageradas sustentadas pelo fenômeno da pareidolia somado a características neotênicas. Esses personagens se diferenciam dos personagens “reais” através das cores e texturas das personagens humanas, sendo as cores humanas menos saturadas e com texturas menos fictícias (GRANATTO, 2018).

Um dos artifícios usado por P. Docter é a jornada do herói, um modelo para contar e produzir as histórias de formas ilimitadas e com possibilidade de variações infinitas que equivalham a diferentes situações. Sendo um padrão comumente encontrado em produções ocidentais de sucesso, adotado por grandes estúdios e produtores, como é o caso do aqui citado. Esse tipo de estrutura conta com alguns personagens que se enquadram em “arquétipos”, são eles: herói, mentor, guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra, aliado e pícaro (GRANATTO, 2018).

## **7 ESPÍRITOS, NATUREZA, RITUAIS E O FEMININO NA OBRA DE MIYAZAKI**

Em muitos de seus filmes, Miyazaki refere-se à sua “muito calorosa apreciação pelos vários rituais rurais xintoístas muito humildes que continuam até hoje em todo o Japão rural” (BOYD; NISCHIMURA, 2004), principalmente os rituais de solstício quando os camponeses invocam o *kami* local e os convida para banharem-se com eles. Segundo Newell (2013) esse diretor utiliza seus filmes para explorar o xintoísmo, sua noção de pureza; a relação da humanidade com os espíritos do mundo; e, a moderna preocupação japonesa com o meio ambiente.

Para compreendê-lo “não se pode ignorar o berço nipônico de suas criações”, afirma Newell (2013, p. 82).

Kami é representado pelo ideograma (神) e, igualmente, nas palavras 'seishin' (精神 - mente, espírito) ou 'shinsen' (神 - eremita chinês com poderes sobrenaturais), o que denota a sua vinculação com a língua chinesa. Representa um ser sobrenatural com poderes sobrenaturais, ou seja, espíritos da natureza, protetores ancestrais, divindades relacionadas à prática do xintoísmo.

Se até o século XVI, com a introdução do catolicismo no Japão, a palavra *deusu* (デウス) do latim *deus*, passou a ser utilizada para distinguir-se dos termos Kami e Buda, com a Era Meiji, prevaleceu a referência a kami. Afinal, para a cultura nipônica, compartilhamos o nosso mundo com uma variedade de deuses e de espíritos denominados kami. Para Miyazaki, portanto, a natureza não é apenas a natureza, mas parte da estrutura divina da realidade e, como tal, merece todo o nosso respeito. Essa postura acaba por contrastar com o pensamento aristotélico (natureza existente para o bem do homem) e com a ideia americana do destino manifesto e do utilitarismo submisso das coisas para o homem.

Pode-se compreender, portanto, que em vários de seus filmes Miyazaki procura apresentar a vida, incluindo os humanos e a própria natureza, como criativos e doadores de vida. Boyd, Nishimura (2004) vão referir-se à força imanente (*musubi; ki*) que harmoniosamente permeia todo o mundo fenomênico. Diz respeito, segundo avançam os pesquisadores, a um processo criativo contínuo e progressivo, não sendo arbitrário e muito menos determinístico - e que alcança tanto a natureza propriamente dita quanto os seres vivos.

Enquanto manifestação de um poder vital e generativo, pode ser experienciada como possuindo presença e potência incríveis, onde podem ser identificados, por exemplo, o sol, a lua, as montanhas, os rios, os campos, os mares, a chuva, o vento, as plantas, os animais, as personalidades, os heróis e os líderes. Entretanto, para que se possa experienciar a presença do *kami* em quaisquer de suas manifestações, impõe-se a existência de uma mente e de um coração esteticamente puros, uma condição volitiva emocional e mental que não é facilmente atingida (BOYD; NISHIMURA, 2004, p. 4).

Essa dificuldade ocorre visto que embora possamos nos vincular a esse processo interior de contemplação, frequentemente, não somos capazes de nos

conectar. Como em um espelho coberto por poeira, nossa personalidade (*kororo*), torna-se nublada e opaca. Da mesma forma que a natureza pode tornar-se poluída, à nossa mente interior e ao nosso coração podem faltar uma sensação de frescor e de vitalidade (BOYD; NISHIMURA, 2004, p. 4):

Quando poluídos, fazemos as coisas de maneira inadequada e negligente; nosso *kororo* endurece e nos voltamos contra nós mesmos - a maneira como as crianças fazem quando ficam de mau humor e se recusam a se relacionar aberta e educadamente com os outros. Portanto, precisamos agir de tal forma que possamos “nos purificar” - limpar a poluição. Isso significa literalmente nos limpar - lavar a sujeira, bem como limpar nossas atitudes e cultivar um coração são, puro e brilhante, a fim de agir com genuína “sinceridade” (*makoto* para com os outros e o mundo)” (BOYD; NISHIMURA, 2004, p. 4-5).

Compreende-se, portanto, a importância da caracterização dos personagens para o desenvolvimento dos roteiros de Miyazaki que podem parecer fantasiosos e demasiadamente oníricos para uma audiência ocidental acostumada com a linguagem da Nova Hollywood, como já mencionado.

Por exemplo, a representação do feminino na cultura japonesa moderna ainda se vincula à forte ideologia feudal que lhe estabelece uma posição social determinada, como donas de casa. Curiosamente, nas animações de Miyazaki, as mulheres não se encontram mais protegidas pelos homens como um grupo vulnerável, e, de maneira contrastante, elas sempre defenderam suas próprias ideias e metas, apresentando um caráter resoluto e uma independência no agir, assim representadas: a habilidade feminina de voar; o trabalho e a habilidade de controlar o próprio destino; e, a liderança e a coragem superiores aos homens quando submetidas a grandes dificuldades (MA, 2016).

Considerando-se o conjunto desses temas fílmicos, Pan (2020) realizou uma consistente análise da interação entre o homem e a natureza a partir dos filmes orientais, diante da força narrativa por eles instrumentalizada. Percorrendo a filmografia de Miyazaki (cujos filmes, segundo afirma esse autor, percebe-se a instilação de esperança quanto ao futuro, oportunidade na qual, o pesquisador aponta os seguintes temas recorrentes na obra do cineasta japonês: conflito entre o homem e a vida selvagem; gênero e ambientalismo; mundo pós-apocalíptico; ganância humana e consumo excessivo; bem-estar da natureza e do homem; animismo.

Os filmes de Hayao Miyazaki são um fenômeno de audiência e de crítica, mas para além disso, esse diretor é um grande ativista pelo meio ambiente. Miyazaki expõe em *Princesa Mononoke* (1997) um Japão semifeudal que vem se industrializando; o meio ambiente é devastado pela produção em larga escala. No filme vemos uma forte concepção de integração entre humano e natureza, todos vindos de um único lugar: a floresta. Há alguns anos, Galeano (2002), escrevia sobre esta relação:

Cada criança tem muitos pais, tios, irmãos, avós. Avós são os mortos e as montanhas. Filhos da terra e do sol, renegados por chuvas fêmeas e chuvas machos, somos todos parentes das sementes dos grãos, dos rios e das raposas que uivam anunciando como será o ano. As pedras são parentes das cobras e das lagartixas. O milho e o feijão, irmãos entre si, crescem juntos sem problemas. As batatas são filhas e mães de quem planta, pois quem cria é criado (GALEANO, 2002, p.335).

As palavras de Galeano se referem aos indígenas dos Andes, porém, se encaixam perfeitamente na exposição das obras de Miyazaki: o cineasta transpõe-se para além do mundo oriental, sendo que ao abordar a história do Japão, consegue retratar a história humana. Galeano completaria que: “Tudo é sagrado e nós também o somos. Às vezes nós somos deuses e os deuses são, às vezes, umas pessozinhas” (GALEANO, 2002, p. 335). Os filmes de Hayao estão inseridos intrinsecamente na relação espiritual e metafísica com o mundo, como em *Meu amigo Totoro* (1988), onde percebemos que os seres que habitam a floresta são os que acolhem, cuidam e brincam com os humanos. Os humanos, por via da percepção, se assustam e se alegram com o desconhecido do bosque.

As Crianças, enquanto personagens comuns nos filmes do cineasta, se relacionam com o mundo mítico e sagrado que há atrás das árvores e nos céus. O mundo é vivo, simbólico e transcendental, imerso em uma onda de abstração e de onirismo. As animações dirigidas pelo japonês são carregadas de afeto e de senso estético aprimorado - um ponto importante do cinema, como escreve Edgar Morin:

O cinema, ao mesmo tempo que é mágico, é estético, e ao mesmo tempo que é estético, é afetivo. Cada um destes termos pressupõe o outro. Metamorfose mecânica do espetáculo de sombra e luz, surge o cinema no discurso de um processo milenário de interiorização da velha magia das origens. O seu nascimento, numa nova labareda mágica, processa-se com os sobressaltos de um vulcanismo em vias de extinção. Há, sobretudo, que considerar estes fenômenos mágicos como os *hieróglifos de uma linguagem afetivas* (MORIN, 2018 apud XAVIER, 2018, p. 142).

Essa construção fílmica torna-se, assim, um ato performático e criador que domina os mundos criados por Miyazaki. O cineasta constrói em seus roteiros e em sua direção, um caminho além do material e do palpável. À espera da mãe adoecida ou diante da luta contra os detratores da floresta: simboliza-se uma jornada para consigo mesmo, conduzindo o espectador a escrutinar um mundo fantástico, colorido e pulsante. A beleza é o suporte da criação e da linguagem. É magia, diria Morin:

A magia é a linguagem da emoção e, como veremos, da estética. Só se pode, pois, definir os conceitos de magia e de afetividade em relação um ao outro. O conceito de estética insere-se nesta reciprocidade facetada. No estágio em que a civilização conservou o seu fervor pelo imaginário, tendo embora, perdido a fé na realidade objetiva, a estética é a grande festa onírica da participação (MORIN, 2018 apud XAVIER, 2018, p. 142).

Estamos diante de um cinema de participação. É um fazer antropológico, coletivo. Leva-se o universo das animações para todos que habitam em nosso planeta, e, para além do discurso objetivo e da narrativa conscientizada, a obra passa a pertencer a toda a humanidade quanto ao enfoque em questões que implicam todos os seres humanos e a sua própria sobrevivência.

## **8 A SONORIDADE NO ESTÚDIO PIXAR**

Nos filmes criados pela Pixar podemos observar a música como uma forma de intensificar o visual das animações (LIMA, 2017). A música presente nos filmes busca construir uma harmonia com as imagens expostas, promovendo uma evolução narrativa além de acrescentar valores aos significados presentes na tela, tornando a compreensão do espectador mais abrangente (GORBMAN, 1987).

Chion (2011) revela que, diferente das concepções existentes sobre essa temática, o som não é um elemento independente da imagem, nem seu suporte obrigatório. A partir desse preceito o autor revela que o som "*l'image sonore du son imagé*", em tradução livre "a imagem sonora do som imaginado". Durante a construção da narrativa, é notado que o som é conduzido de forma simétrica com a imagem, havendo uma complementação durante a composição de um filme (CHION, 2011, p. 24).



Diferente do Estúdio Disney, a Pixar raramente utiliza da música como contexto narrativo. Diante das múltiplas maneiras de utilizar música dentro das animações da Pixar, não há utilização acentuada, como é feito em musicais, assim como interrupção de diálogos para expressar os sentimentos através da música (LIMA, 2017).

Em meio às produções de Pete Docter, é observado conceitos estratégicos do audiovisual como a diegese e o leitmotiv. O conceito de diegese possui grande importância para que se estabeleça uma definição a respeito do uso de som e sua relação com a imagem, em contextos narrativos lineares e não lineares (BASBAUM, 2007). De acordo com Gorbman (1987) a música diatéctica pode ser observada nos filmes quando há um aparato físico dentro da narrativa, por exemplo, um instrumento musical ou uma pessoa cantando, a música não diatéctica é realizada do lado e fora do filme e a música meta diatéctica aparece na mente dos personagens, sendo expostas entre dois planos que foram anteriormente opostos.

Basbaum (2007) demonstra que leitmotiv é a combinação de música ou fragmento melódico com um personagem ou uma situação. Realizada por Richard Wagner, é uma técnica essencial para o cinema. Para Granatto (2018) o termo leitmotiv pode ser traduzido como “motivo condutor” é utilizado pelos produtores em momentos que os personagens, fatos ou situações surgem na filmografia, com o intuito de representá-la de forma acústica.

Michael Giacchino é responsável por várias trilhas sonoras na Pixar, como UP: Altas Aventuras (2009) e Divertida Mente (2015). Para retratar os conflitos emocionais de Karl Fredricksen, Giacchino utiliza em UP: Altas aventuras (2009) músicas retiradas de seu musical “Tema de Eddie”, que se baseia em um simples acorde maior com a 7°. Através das músicas escolhidas podemos observar o uso de diegese, para representar as diferentes emoções transmitidas ao longo da animação. Diante de cenas felizes para o protagonista, por exemplo, o casamento com Ellie, o músico utiliza uma sonoridade alegre, como a música “Married Life” para representar o sentimento de Karl (Extraído do vídeo Psychology and Music in Up. Tradução livre a partir de legenda).

Em Divertida Mente (2015) Giacchino produz músicas agradáveis e hilariantes, assim como músicas comoventes e reflexivas a partir do uso de leitmotiv, para expressar as emoções conflitantes de Riley Andersen na animação (GRANATTO, 2018). No filme Soul (2020) a voz do protagonista é realizada pelo

músico Jamie Fox, enquanto John Batiste foi convidado para dar vida ao piano. O músico é líder da banda no programa de Colbert e teve papel importante na produção do protagonista Joe, ajudando Docter de forma não intencional a criar o roteiro, por meio de sugestões que auxiliaram o diretor (Extraído do vídeo Pete Docter Explains the Inspiration Behind Pixar's Latest Film, 'Soul' | The Breakdown. Tradução livre a partir de legenda).

## 9 A SONORIDADE NO STUDIO GHIBLI

Bellano (2012) recorda que durante a produção de uma nova animação, Miyazaki trabalha ouvindo música (especialmente, do gênero clássico) o que repercute em sua inspiração para organizar a trilha do álbum de imagens de seus filmes. Schafer (2011a) vai defender que cada compositor se utiliza de valores básicos como agudo (forte, curto, rápido) e grave (suave, longo, lento) para criar uma obra específica que têm o poder de afetar o ouvinte de muitas maneiras diferentes, o que pode influenciar tanto nas formas quanto nas cores da representação pictórica (SCHAFER, 2011a, p. 33). Para ele, inclusive, a paisagem sonora rural é hi-fi em que os sons separados são claramente ouvidos em razão do baixo nível de ruído ambiental, gerando perspectiva de figura e de fundo, à diferença do sistema lo-fi que prevalece nas cidades (SCHAFER, 2011b, p. 71).

A fonte da criatividade artística, assim como de qualquer experiência criativa, é o próprio viver. Todos os conteúdos expressivos na arte, quer sejam de obras figurativas ou abstratas, são conteúdos essencialmente vivenciais e existenciais. [...] Embora os acasos representem momentos em si específicos, tanto nas circunstâncias em que ocorrem como nas referências íntimas à pessoa que os percebe, mesmo assim eles haverão de transcender essa especificidade, reportando-se, ulteriormente, a vivências gerais (OSTROWER, 2013, p. 30-31).

Vale destacar que a utilização de uma orquestração criativa para remodelar a música do álbum de imagens e para construir uma relação pertinente audiovisual persiste como um importante dispositivo da música fílmica do Studio Ghibli.

[...] na verdade, a re-orquestração passa a ser acompanhada por uma intervenção mais profunda na própria estrutura da música: uma peça de álbum de imagem não é apenas reordenada do ponto de vista instrumental, mas também sofre um processo de variação musical (BELANO, 2012, p. 9-10).

Não se pode negligenciar o papel da música na criação da imagem, tanto para Miyazaki quanto para a arte em geral, inclusive no ocidente. Mesmo um pintor tão controverso como Kandinsky procurava reproduzir em cores, matizadas essa paisagem sonora que saboreava em seu percurso em direção à abstração:

Em janeiro de 1911 o artista viajou a Munique para ouvir a música atonal do controverso compositor vienense Arnold Schoenberg (1874-1951). Profundamente comovido pelo que ouvira, Kandinsky começou nessa noite a pintar *Impressão III* (concerto) em resposta. Dois dias depois o trabalho estava concluído, revelando o impacto do concerto de Schoenberg (GOMPertz, 2013, p. 174-175).

De acordo com Simon Frith (1986, p. 65, apud TURNER, 1997, p. 64), "a música amplifica o estado emocional ou a atmosfera, e também tenta transmitir a 'importância emocional' de uma cena: os 'verdadeiros sentimentos 'reais' das personagens envolvidas"". Para isso, o Studio Ghibli, desde o filme *Nausicaa* (1984) até *O Castelo Animado* (2004), com algumas exceções, usou de sua parceria com o japonês Joe Hisaishi na composição das trilhas sonoras das animações, lançando, inclusive, cd's com as canções dos filmes, além da realização de concertos que reuniram 400 cantantes e 200 instrumentistas apresentando tais músicas (PESSEL, 2009).

Como proposto por Pessel (2009), a importância da atmosfera criada pela música pode ser observada explicitamente nos trabalhos de Miyazaki. Exemplo disso está na célebre obra *A Viagem de Chihiro* (2001): em uma das cenas em que a garota está descendo uma escada externa na casa de banhos, um som agudo é atribuído a cada passo dado, outorgando à cena, além de determinado humor, uma visão de medo designado à personagem. Também, à medida que o espectador espera uma visão grandiosa da casa de banho, sons graves são incluídos na cena. Dessa forma, a trilha sonora contribui para todo um desenvolvimento da trama e dos personagens, uma vez que "[...] Chihiro vai crescer e aprender ao longo do filme. Da menina assustada, frágil e mimada do início, vemos uma jovem capaz de encarar os problemas no final" (PESSEL, 2009, p. 47).

## **10 AUTOCONHECIMENTO, BEM ESTAR, PROPÓSITO DE VIDA – TEMAS DA PSICOLOGIA POSITIVA NAS OBRAS DE DOCTER E DE MYAZAKI**

Segundo Monfries (2009) o estudo da interação entre psicologia positiva e cinema acabou por incluir tanto filosofias budistas e kantianas quanto pesquisas desenvolvidas por Seligman, Sternberg, Erikson e Snyder, explorando como pontos principais: a sabedoria e o conhecimento encarados como forças cognitivas; a coragem apreendida como força emocional; a humanidade como força interpessoal; a justiça como força cívica; a temperança enquanto fonte de proteção; e, a transcendência como força espiritual (MOFRIES, 2009, p. 32). Niemiec (2007) inclusive defenderá que uma boa representação de um filme de psicologia positiva deve observar quatro elementos: um retrato equilibrado do personagem com pelo menos 1 dos 24 pontos fortes, como criatividade, vitalidade, justiça, humildade e esperança; uma representação dos obstáculos e dos desafios ou conflitos que o personagem enfrenta para alcançar ou para maximizar a força; uma concepção de um personagem que demonstra como superar obstáculos, construir e manter a força; e, um tom edificante ou inspirador no filme. Esses elementos contribuem para que se possa evidenciar a existência de diferentes perspectivas sobre o que vem a ser felicidade, enquanto processo, algo a ser buscado, e nunca, um ponto final estático (idem, p. 7).

Filmes com a temática da psicologia positiva podem influenciar no processo de “libertar-se”, auxiliando os indivíduos a encontrar meios para se desprender de suas próprias amarras – incapacidade de resolver-se, de perdoar-se e de reinventar-se “a partir das adversidades da vida (FORTUNATO; SCHWARTZ, 2019, p. 1). Segundo esses últimos autores, a superação a si mesmo é uma forma de “[...] conquistar uma vida plena de bem-estar e felicidade [...] (a partir da) metáfora da vida-trilho como meio para reconhecer a procura da felicidade” (FORTUNATO; SCHWARTZ, 2019, p. 17). Para Fortunato; Schwartz (2019) o cinema aprimora concretamente a possibilidade das experiências existenciais reais, retratando sutilezas dos pensamentos, das emoções, dos instintos e dos comportamentos humanos. “Com isso, as aventuras e desventuras vividas pelos personagens do cinema, potencialmente criam, recriam, ampliam e/ou reduzem significados já cristalizados e, portanto, os modificam” (FORTUNATO, SCHWARTZ, 2019, 86). É o próprio Niemiec (2020) quem entende que o caráter de determinados personagens pode contribuir para inspirar mudança, significado e validade da

personalidade dos expectadores, permitindo-lhes explorar suas melhores qualidades e descobrirem oportunidades para o crescimento pessoal.

“A construção do julgamento da satisfação com a vida está intrinsecamente relacionada com as vivências pessoais, exercendo um impacto sobre tais relatos e refletindo diferentes momentos” como afirma Barros (2020, p. 141). Ao lado da qualidade de vida não se pode perder de vista a função da gratidão como uma das modalidades de intervenção mais benéficas entre as técnicas de intervenção da Psicologia Positiva, como reconhece Léon (2020):

A gratidão tem sido considerada, ao mesmo tempo, uma virtude e uma emoção positiva, sendo amplamente permeada por outras virtudes e permeando da mesma forma outras virtudes e emoções. Para a Psicologia Positiva, a gratidão é um dos principais modos de aumentar as emoções positivas que se vinculam ao passado, influenciando da mesma maneira as visões acerca do presente e do futuro (LÉON, 2020, p. 145).

Se é possível indagar se determinados recursos cognitivos podem proporcionar um aprendizado de bem-estar nos indivíduos (SILVA, 2020), reconhece-se que a autoestima possui grande parcela de responsabilidade sobre as construções vivenciais dos indivíduos (GALDINO, 2020), sendo, inclusive, o propósito de vida um dos componentes fundamentais do bem-estar psicológico, segundo apontam Machado, Matsumoto (2020). Inclusive, se pode perceber na obra da escritora brasileira Clarice Lispector, tal como analisada na tese de doutoramento de González (2006) uma inegável matriz do “ser como presença”, tão cara ao Ocidente, para um descentramento, uma descontinuidade a partir de estruturas a-cêntricas, como os mitos, com os quais partilha uma epifania (GONZALEZ, 2006, p. 6) destacando alguns elementos da sabedoria oriental por ela visitados em suas obras:

[...] questionamento do pensamento dicotômico (pensamento dualista); tratamento das inter-relações entre objeto e sujeito a partir da perspectiva da complementaridade e abandono do binarismo opositivo; minimalismo estilístico-discursivo e simplicidade da expressão como hábeis instrumentos para alcançar verdades fundamentais; negação da tradição cartesiana e do conceito de razão instrumental; reflexão baseada no não-saber como via para alcançar o conhecimento; descentramento do sujeito cartesiano enquanto totalidade e origem de um saber absoluto; ruptura da individualidade e unidade do sujeito em prol de uma instância narrativa relacional; elaboração narrativa metamórfica, [...]; intenção narrativa representacional e não descritiva; valorização do fragmento (GONZALEZ, 2006, p. 46-47).

Para Seligman (2009), a busca da felicidade deve ser constante, e possível de ser atingida, quando as pessoas procuram exercitar o bom-humor, a gentileza, e as situações agradáveis do cotidiano. Sendo assim, a abordagem procura evidenciar a resiliência do indivíduo, firme e adaptativa, evitando-se os pensamentos negativos, conduzindo o equilíbrio entre corpo físico e corpo mental. Para atingir esse nível de felicidade, os indivíduos devem olhar para dentro de si mesmos, buscando as melhores qualidades que possuem e que adquiriram ao longo da vida. O objetivo é trazer mudanças para os indivíduos, tendo como foco o seu direcionamento para responsabilidade, tolerância, altruísmo e trabalho ético (SELIGMAN, 1998 apud PORTELLA, 2011).

Nesse contexto, a psicologia nipônica que atravessa a obra de Miyazaki acaba por fundir seus pressupostos em uma filosofia de vida que procura racionalizar as emoções, canalizando-as de um mundo espiritual que prescinde da comunidade, da família – valoriza-se o respeito ao outro e a confiança gregária. Nesse sentido, a partir da análise dos filmes selecionados de Miyazaki torna-se evidente que um dos principais aspectos é a maneira pela qual se busca gerenciar o comportamento público (*tatemae*) – a partir da mesura, do equilíbrio e do respeito mútuos – e como são liberadas as emoções de maneira privada (*honne*), fundindo-se as referências budistas e taoístas (SABATER, 2018). É possível perceber que a confiança intergrupar conduz a uma noção precisa de coletividade e de laço social, um eu social que permite a colaboração entre os indivíduos que compõem o grupo em busca de benefícios comuns. Como problematiza Sabater (2018) essa vinculação acaba por tornar evidente a aceitação (*arugama*) e a atenção, enquanto confiança centrada em si mesmo – desenvolvimento da consciência quanto às próprias experienciais internas, formas de suportar o sofrimento e a frustração, maneiras de vencer o medo e a ansiedade, por exemplo.

Da mesma forma, existe na maioria dos filmes de Pete Docter uma estrutura que se apoia nesses pilares. Suas animações procuram salientar o fluxo das emoções positivas corroborando numa melhor satisfação da experiência dos espectadores. Indo mais além, o diretor expõe, com frequência, em suas produções, que cada indivíduo deve buscar, dentro de si, valores e virtudes, para encontrar no final da trama, a felicidade. Quando estamos felizes, transbordamos esse sentimento e passamos, de certa forma, essa felicidade aos que estão à nossa volta.

Analisando os projetos, percebemos que o filme *Divertida Mente* (2015) vende ao público uma abordagem da psique humana, representando sentimentos em versão mais humanizada e destaca os valores tanto da lembrança quanto do esquecimento. Pete Docter dá um passo adiante ao investigar em que circunstâncias nosso espírito se dissocia do corpo, para além da morte. Enquanto *Up: Altas Aventuras* (2009) apostava no comovedor drama familiar e *Divertida Mente* mergulhava na psicologia cognitiva, *Soul* (2020) seguiu pela filosofia, questionando o sentido da vida e nosso propósito no planeta. O diretor também abrandou a carga sentimental esperada da trama, privilegiando a meditação etérea sobre si mesmo. *Soul* desfecha alguns diálogos explicativos como (“Você me mostrou o que era propósito e paixão”), sugerindo que nosso papel na vida supera a função pragmática (o impacto de nosso trabalho, por exemplo) e os traços que deixaremos na comunidade, o que condiz com a abordagem da psicologia positiva.

Por último, não menos importante, *Soul* procura de uma forma isenta abordar as almas como equivalentes em um espaço não material, dando a entender que somos iguais em essência, enquanto preservam características de origem (asiáticos, nórdicos etc.). Assim, conseguiram respeitar a especificidade das culturas e ainda valorizar as identidades do ser humano.

## **11 OS ARQUÉTIPOS NO UNIVERSO DO STUDIO GHIBLI – JUNG E MIYAZAKI: HÁ SENTIDO OU NÃO?**

Carl Gustav Jung (2013), em seus textos sobre arte, identificou duas características fundamentais em obras artísticas: a arte psicológica e a arte visionária. Por um lado, Jung (2013) definia a arte psicológica como algo perceptível, que havia uma criação consciente e um porquê para se apontar o que ela dizia. Essa se encontrava entre a racionalidade e o fazer, dando-lhe forma e sentido. Por outro lado, havia a arte visionária, que não possuía um único sentido, ou seja, era uma arte inesgotável, que não só dizia sobre a psicologia do sujeito e do ato manifesto, mas de uma história antiga, de temas vivenciados pela humanidade em sua brevidade.

A arte visionária estava para além, um além inimaginável, que tocava a todos por não haver sentido explícito, não se era dada pela palavra racional ou a

intelectualização, ela apenas retrata, de forma brilhante, o presente (este que é invadido pelo futuro e o passado). Jung (2013) ainda mencionava que:

A forma visionária, à qual já nos referimos, rasga de alto a baixo a cortina na qual estão pintadas as imagens cósmicas, permitindo uma visão das profundezas incompreensíveis daquilo que ainda não se formou. Trata-se de outros mundos? Ou de um obscurecimento do espírito? Ou das fontes originárias da alma humana? Ou ainda do futuro das gerações vindouras? Não podemos responder a essas questões nem pela afirmativa, nem pela negativa (JUNG, 2013, p. 99).

Portanto, dadas as definições, indaga-se: é possível afirmar que a obra Miyazakiana é uma obra visionária? Suspeita-se que sim, visto que apesar da mesma estar impregnada de sentidos vários, a obra do japonês consegue tocar toda a humanidade e falar, não só de temas conscientes, políticos e estéticos, mas do futuro. O futuro, este que está em jogo, é retratado no conjunto de seus filmes.

Alberto Acosta (2016), expõe em sua obra sobre sociedade, natureza e política, que o diálogo entre a natureza e a modernidade é fundamental, sobretudo porque esta segunda, acaba por exterminar os povos originários do mundo. E o futuro, assim como a tradição e a história, estão em risco: Em suas palavras tem-se que “negamos inclusive nossas raízes históricas e culturais para nos modernizar imitando os países adiantados” (ACOSTA, 2016).

Ou seja, as animações dialogam profundamente com a luta pela sobrevivência da tradição, da cultura minoritária, da selva, dos povos originários e para além, há muitos temas profundos discutidos por Miyazaki, que não se esgotam em compreensões ou em explicações rasas. Trata-se de uma obra futurista - o espírito da época que se vive, o espírito da floresta e a eutopia. E da utopia inimaginável, e às vezes repugnantes aos racionalistas, como apontava Jung (2013), ela é incômoda e, por vezes, desacreditada.

A obra de Miyazaki não é explicada racionalmente, apontando-se para alguns sentidos, mas outros encontram-se para além, inimagináveis em um mundo fortemente racionalista. A beleza também choca os acostumados à tragédia e à finitude. E o próprio Carl Gustav, escrevia que:

Quando nos defrontamos com o tema da obra de arte psicológica nunca sentimos a necessidade de inquirir em que consiste e o que significa. Mas no tocante às experiências visionárias, essas questões se impõem por si mesmas. Há uma exigência óbvia de comentários, explicações; sentimo-nos surpreendidos, desconcertados, confusos, desconfiados ou, o que é pior,



chegamos a experimentar repugnância. Elas nada evocam do que lembra a vida cotidiana, mas tornam vivos os sonhos, as angústias noturnas, os pressentimentos inquietantes que despertam nos recantos obscuros da alma (JUNG, 2013, p. 100).

Percebemos, pois, na obra do diretor, tanto uma visão psicológica pelos pontos levantados quanto visionária por ser infinita de sentidos, irracional e viva. Os filmes de Miyazaki estão na eternidade, vão diretamente ao fundo da alma e não se comprometem com explicações fáceis, mas com sensações, com experiências irreais da fantasia e da alma - está que nos torna criativos e capazes de perceber o mundo à nossa volta.

O Bem Viver - teoria política e sociológica que busca a vida humana em harmonia com a natureza, pregando a união entre os povos, o respeito aos indígenas e o convívio coletivo – acaba por pautar não só as relações humanas, mas as atividades comercial e produtiva, como defende Acosta (2016). Estabelece-se um diálogo direto com a obra miyazakiana, que abarca seu campo político entre o direito da natureza, a guerra e o trabalho humano. O Bem Viver em sua estrutura representa:

[...] a vida em pequena escala, sustentável e equilibrada, como meio necessário para garantir uma vida digna para todos e a própria sobrevivência da espécie humana e do planeta. O fundamento são as relações de produção autônomas, renováveis e autossuficientes. O Bem Viver também se expressa na articulação política da vida, no fortalecimento de relações comunitárias e solidárias, assembleias circulares, espaços comuns de sociabilização, parques, jardins e hortas urbanas, cooperativas de produção e consumo consciente, comércio justo, trabalho colaborativo e nas mais diversas formas do viver coletivo, com diversidade e respeito ao próximo (ACOSTA, 2016, p. 15).

Os personagens dos filmes de Miyazaki transbordam a fantasia e inserem-se em batalhas de avião, batalhas míticas e guerreiam com sede por seus direitos em defesa da terra e de sua própria vida. Em alguns momentos, percebemos certo pacifismo nas obras, porém, há luta em todos os filmes de Hayao. E os espaços cotidianos são tomados pela cooperação, pela desigualdade, pela tristeza, pela alegria e pela harmonia. O mundo, mesmo que silencioso, canta aos homens para que vivam em consonância com os outros seres:

A natureza é o corpo inorgânico do homem, a saber, a natureza enquanto ela mesma não é corpo humano. O homem vive da natureza significa: a

natureza é o seu corpo, com o qual ele tem de ficar num processo contínuo para não morrer (MARX, 2004, p. 84).

Então, percebemos que a teoria de Acosta (2016) preza não só pela ideologia marxista, mas também pela defesa da ecologia. Portanto, o humano representado pelo diretor japonês, converge entre a crítica, a defesa, a luta e a vida em pequenas vilas ou em grandes cidades, sempre em busca de si e da paz entre a tecnologia e o meio ambiente. É uma tentativa inesgotável para viver e preservar.

Pessel (2009) comenta sobre a aplicação dos arquétipos nos filmes do Studio Ghibli, em específico, em *A Viagem de Chihiro (2001)*. Concomitantemente a isso, Nise da Silveira (1981, p.69) reflete o conceito de arquétipo empregado por Carl Gustav Jung, sendo este: “[...] possibilidades herdadas para representar imagens similares, são formas instintivas de imaginar”; comum a todos os seres humanos, funcionando, então, como determinada forma de concentração de energia psíquica.

Para isso, no filme, não são utilizados personagens fixos, sendo as funções exercidas atribuídas a diferentes sujeitos da história, em diferentes momentos. A função “herói” é a primeira identificada, conferida, na maior parte do tempo, por Chihiro, que enfrenta seres estranhos no mundo que está a conhecer, salvando seus pais e voltando para a casa. A menina não é um herói convencional, sendo demonstrada como frágil desde a primeira cena do filme, em que aparece pulando entre os pacotes no carro em movimento. Frequentemente, o diretor opta por mostrá-la de corpo inteiro, ressaltando sua fragilidade, além de utilizar uma trilha sonora que compõe a visão de um personagem medroso (PESEL, 2009).

A função de “mentor”, ao longo da trama, é desempenhada por diversos personagens, como Yubaba, Kamaju e a bruxa Zeniba, que guiam Chihiro em sua jornada. Como “guardião”, que representa os obstáculos, dependências e limitações do herói, e “arauto”, induzindo o personagem à mudança, há Haku. Este, adverte, ao início do filme, que a menina deveria ir embora daquele mundo, ao passo que também a leva para a casa de banho. Como “sombra”, isto é, aquele que desafia o herói, cria conflitos, favorecendo o crescimento do personagem, podem ser identificados Yubaba e o monstro Sem Face (PESEL, 2009).

Além disso, Pessel (2009) identifica que a intercalação dessas funções pode favorecer uma característica comum nas obras do Studio Ghibli: o monstro, que se apresenta enquanto vilão, altera-se de status no decorrer da trama, podendo se

tornar amigo da personagem, impedindo a criação de um maniqueísmo entre bem e mal ou certo e errado, com os grupos humanos/monstros se confundindo.

## **12 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Filmes comumente retratam e nos fazem sentir fortes emoções, seja porque conseguimos nos relacionar de alguma forma com aquela narrativa ou simplesmente porque o diretor conseguiu nos envolver nela de tal forma que criamos sentimentos pelas personagens dos filmes, ao analisarmos a influência da psicologia positiva, as obras cinematográficas ocidentais e orientais e as produções de Pete Docter e Hayao Miyazaki, vemos que em ambas há uma relevância aos sentimentos dos personagens e a tentativa de criar um universo de identificação com o público alvo. Em ambas as filmografias, se tornam evidentes as forças de caráter defendidas pela Psicologia Positiva, destacando-se nas histórias vitais a reflexão de vários personagens sobre as próprias sagas existenciais que são relacionadas com a natureza ou com um percurso de superação pessoal.

Nesse sentido, nota-se a importância das técnicas cinematográficas, das equipes responsáveis por essas produções e principalmente o ideal de representação em que essas obras são concebidas. O cinema, de forma crítica e a fim de proporcionar um retrato da realidade, mesmo que com temas difíceis como dor, luto e eventos de extrema carga emocional, mostra a importância da cultura, das crenças e de aspectos sociais que são indubitavelmente certos para a formação de um ser humano.

Se a busca da felicidade é um dos objetivos da Psicologia Positiva, que não se restringe a alcançar estados subjetivos momentâneos, se encontra nessa discussão igualmente a ideia de uma vida autêntica, por intermédio do pleno exercício de forças pessoais na obtenção de gratificação e do desenvolvimento de emoções positivas (PORTELLA; MATSUMOTO, 2020), a partir das virtudes, metas, motivação e força de caráter. Trata-se do aprimoramento de uma visão apreciativa das capacidades humanas – o que fica evidente na análise das características dos personagens de Miyazaki e Docter e do entorno físico e espiritual no qual se aprimoram – na construção de repertórios físicos, sociais, intelectuais, comportamentais e emocionais. Na própria problematização quanto à construção arquetípica de Jung, a partir dos engajamentos e da assunção de

comprometimentos, que complementa a reflexão, se percebe a importância das noções de adaptação e de inserção para a prevenção da saúde, auxiliando-nos nos modos de enfrentamento das patologias.

Além disso, através desse viés da psicologia, a ciência e a sociedade coexistem com equidade, valorizando a psique humana, suas experiências e aprendendo com elas. Ademais, a subjetividade humana é a chave para que tanto a psicologia positiva quanto produções cinematográficas sejam complementares. E, inclusive, o desenvolvimento de comportamentos adaptativos se torna essencial frente às adversidades de ordem econômica, social, biológica e psicológica que acompanham os indivíduos em seus processos de interação e de aprendizagem social.

A filmografia de Miyazaki e Docter permite aos espectadores explorarem suas melhores qualidades e descobrirem oportunidades de crescimento em benefício próprio e de outros. Suas respectivas obras, produzidas na transição entre técnicas tradicionais e modernas de computação gráfica, arremessam os espectadores em um universo reflexivo e inspirador, permitindo vivências, sentimentos, dramatizações, padecimentos, encantamentos enquanto experiências singulares e transformadoras. Trata-se de um elemento experiencial único, de redescoberta da própria multidimensionalidade do ser humano, por intermédio da abertura que se faz pela mitologia da natureza e das forças de caráter embaladas por sons únicos.

Filmes com a temática da psicologia positiva podem influenciar no processo de “libertar-se”, auxiliando-nos a encontrar meios para nos desprendermos de nossas limitações – incapacidade de resolver, de perdoar e de reinventar na vida. O caráter de determinados personagens pode contribuir para inspirar mudança, significado e validade da personalidade dos espectadores. É possível afirmar que as animações dirigidas/produzidas por H. Miyazaki e Pete Docter são atravessadas por qualidades estéticas que refletem os contextos socioculturais em que se encontram inseridos, a partir de temas que podem ser problematizados pela psicologia positiva, dentre os quais destacam-se: o bem-estar subjetivo, a satisfação com a vida; a gratidão e o otimismo; a apreciação pela vida; a autoestima e a autoaceitação; a esperança e a autocompaixão.

## REFERÊNCIAS

A VIAGEM de Chiriho. Produzido por Toshio Suzuki. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Rumi Hiiragi, Miyu Irino, Mari Natsuki et al. [S.l.]: Studio Ghibli, c2001. 1 DVD (125 min), color.

ACOSTA, Alberto. **Bem Viver**: uma oportunidade para imaginar outros mundos. São Paulo: Elefante. 2016.

ANDREO, Marcelo C.. Os outros-mundos na animação de Hayao Miyazaki: Totoro, Mononoke, Chihiro e Ponyo. In: Visalli, Angelita Marques; Pelegrinelli, André Luiz Marcondes; Godoi, Pamela Wanessa. (Org.). **Anais do V Encontro Nacional de Estudos da Imagem e do II Encontro Internacional de Estudos da Imagem**. Londrina, 2015, v. 2, p. 17-28.

ANIMATION HUSTLE. **Pixar's Pete Docter's 5 Rules for Animators**. (6m53s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3tWXsAeVH30&t=143s>. Acesso em: 3 dez. 2021.

BARROS, Luciana Paes de. Satisfação com a vida e qualidade de vida. In MACHADO, Leonardo; MATSUMOTO, Lina Sue. **Psicologia positiva e psiquiatria positiva**. A ciência da felicidade na prática clínica. Barueri: Manole, p. 131-143, 2020.

BASBAUM, Sérgio. Interação música-imagem. **São Paulo: PUC-SP**, v. 14, 2007.

BELLANO, Marco. From albums to images. Studio Ghibli's image albums and their impact on audiovisual strategies. **Revista transcultural de música**, v. 16, p. 1-16, 2012. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/340649625\\_From\\_Albums\\_to\\_Images\\_Studio\\_Ghibli's\\_Image\\_Albums\\_and\\_their\\_impact\\_on\\_audiovisual\\_strategies/link/5e9711ac4585150839de9cd8/download](https://www.researchgate.net/publication/340649625_From_Albums_to_Images_Studio_Ghibli's_Image_Albums_and_their_impact_on_audiovisual_strategies/link/5e9711ac4585150839de9cd8/download). Acesso em: 3 jul. 2021.

BORGI, M.; CIRULLI, F. Children's Preferences for Infantile Features in Dogs and Cats. [S. l.], v. 1, p. 1–15, 2013. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Children%27s-Preferences-for-Infantile-Features-in-Borgi-Cirulli/36f50954ad5559c51fefa0f18fa8fe72db91feb8>. Acesso em: 1 dez. 2021.-'

BOYD, James W. NISHIMURA, Tetsuya. Shinto perspectives in Miyazaki's anime film "spirited away." **Journal of religion & film**, v. 8, p. 1-14, 2004. Disponível em: <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol8/iss3/4/>. Acesso em: 4 jun. 2021.

CABRERA, CABRERA, Julio. **O cinema pensa**: uma introdução à filosofia através dos filmes. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

CHION, Michel. **A Audiovisão**: Som e imagem no cinema. 1. ed. Lisboa: Texto & Grafia, p. 176, 2011.

DIVERTIDA Mente. Produzido por Jonas Rivera. Dirigido por Pete Docter. Roteiro por Meg LeFauve, Josh Cooley e Pete Docter. Música de: Michael Giacchino. Intérpretes: Kaitlyn Dias, Amy Poehler, Lewis Black et al. [S.l.]: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, c2015. 1 DVD (94 min), color.

DUARTE, Rosália. **Cinema e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

FERREIRA, Victor Franco da Mata. **A poética da água em “A Viagem de Chihiro”, de Hayao Miyazaki**. 2018. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado e Licenciatura em Letras Português)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/23169>. Acesso em: 4 nov. 2021

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Midia, estratégias de linguagem e produção de sujeitos. In: VVAA. **Linguagens, espaços e tempos no ensinar e aprender**. Rio de Janeiro: DP&A, p. 75-88, 2001.

FORTUNATO, Ivan; SCHWARTZ, Gisele Maria. Cinema, psicologia positiva e a resiliência do corpo: superar para a felicidade. **Psicologia em estudo**, v. 24, p. 1-16, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/XxL33g6xRz6mJNqFKRZL54b/>. Acesso em: 3 jun. 2021.

GALEANO, Eduardo. **De pernas pro ar: a escola do mundo avesso**. Porto Alegre: L&PM, 2002.

GESSER, Gina; WONG, Paul TP; REKER, Gary T. Death attitudes across the life-span: The development and validation of the Death Attitude Profile (DAP). **Omega-Journal of Death and Dying**, v. 18, n. 2, p. 113-128, 1988.

GLOCKER, Melanie L.; LANGLEBEN, Daniel D.; RUPAREL, Kosha; LOUGHEAD, James W.; GUR, Ruben C.; SACHSER, Norbert. Baby Schema in Infant Faces Induces Cuteness Perception and Motivation for Caretaking in Adults. **Ethology : formerly Zeitschrift fur Tierpsychologie**, v. 115, n. 3, p. 257–263, 2009. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22267884>. Acesso em: 3 dez. 2021.

GOMPERTZ, Will. **Isso é arte?** 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

GORBMAN, Claudia. **Unheard melodies: Narrative film music**. Bloomington: Indiana University Press, p. 186, 1987.

GONZÁLEZ, Yhana Mialagros Riobueno. **Descentramentos e umbrais: um sopro de vida (pulsações)**, de Clarice Lispector. 2006. 163 f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/7450/000544683.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 23 jul. 2021.

GRANATTO, Danilo César. **Análise das Correlações entre Narrativa, Estética, Música e Estereoscopia, em Divertida Mente**. 2018.139f. Tese ( Mestrado em

Imagem e Som). Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2018. Disponível em:  
<[https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/10779/GRANATTO\\_Danilo\\_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/10779/GRANATTO_Danilo_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y)>. Acesso em: 3 dez. 2021.

GUEDES, Gustavo Nery Dutra; FILHO, Tarcísio Bezerra Martins. A Comunicação das Cores em *Divertida Mente*, filme da Disney/Pixar *Animation Studios*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXVIII, 2015, Rio de Janeiro. Anais eletrônicos...Fortaleza: Intercom, 2015. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2909-1.pdf>>. Acesso em 3 Dez. 2021.

HORTA, Lillia; NUNES. Mônica Rebecca. A estética híbrida do cinema de animação de Hayao Miyazaki. In: Eric de Carvalho. (Org.). **Comunicação e Cultura Geek**. São Paulo: Casper Líbero, v. 1, p. 62-75, 2018.

INSIDER. **Pixar's Secret Formula For Making Perfect Films | The Art Of Film**. (9m20s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y34eshkxE5o>. Acesso em: 3 dez. 2021.

JUNG, Carl Gustav. **O espírito na arte e na ciência**. Petrópolis: Vozes, 2013.

LÉON, Aline Caldas. Gratidão e otimismo. In MACHADO, Leonardo; MATSUMOTO, Lina Sue. **Psicologia positiva e psiquiatria positiva**. A ciência da felicidade na prática clínica. Barueri: Manole, p. 144-150, 2020.

LIMA, Felipe Souza Gomes. Os cativantes personagens da Pixar: Um estudo sobre as técnicas de desenvolvimento de personagens dentro da Pixar Animation Studios. 2017.

LISTENING IN. **Psychology and Music in Up**. 2019. (9m47s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YRM3HwFM9Yc>. Acesso em: 3 dez. 2021.

LÓPEZ-PEDRAZA, Rafael. **As emoções no processo psicoterapêutico**. Petrópolis: Vozes, 2010.

LORENZ, Konrad. Die angeborenen Formen möglicher Erfahrung. **Zeitschrift für Tierpsychologie**, v. 5, n. 2, p. 235–409, 1943. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1439-0310.1943.tb00655.x>. Acesso em: 3 dez. 2021.

MA, XiangFei. Research on female character shaping in Hayo Miyazaki's animation film. **Advances in social science, education and humanities research**, v. 87, p. 417-419, 2017. Disponível em: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icemeet-16/25869146>. Acesso em: 3 maio 2021.

MACHADO, Leonardo; MATSUMOTO, Lina Sue. **Psicologia positiva e psiquiatria positiva**. A ciência da felicidade na prática clínica. Barueri: Manole, 2020.

MARX, Karl. **Manuscritos econômicos-filosóficos**. São Paulo: Boitempo, 2004.

MEU Amigo Totoro. Produzido por Toru Hara. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki e Cindy Davis Hewitt. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Chika Sakamoto, Noriko Hidaka e Hitoshi Takagi. [S.l]: Studio Ghibli, c1988. 1 DVD (86 min), color.

MIYAZAKI, Hayao. **Hayao Miyazaki Interview**: entrevista [12 set. 2002]. Entrevistador: Roger Ebert. Chicago: RogerEbert.com, 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 23 maio. 2021.

MIYAZAKI, Hayao; LASSETER, John. **Omelete Entrevista John Lasseter e Hayao Miyazaki na Comic-Con**: entrevista [29 jun. 2009]. Entrevistador: Nico/Omelete. São Paulo, 2009. Disponível em <https://www.omelete.com.br/filmes/omelete-entrevista-john-lasseter-e-hayao-miyazaki-na-comic-con>. Acesso em: 23 maio. 2021.

MONFRIES, Melissa. Positive Psychology at the movies: using films to build virtues and character strengths. Book Review. **Australian Journal of educational & developmental Psychology**. Sidney: [s.n.], v. 9, p. 32-33, 2009. Disponível em: [https://www.newcastle.edu.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0011/100316/v9-Monfries-2.pdf](https://www.newcastle.edu.au/__data/assets/pdf_file/0011/100316/v9-Monfries-2.pdf). Acesso em: 3 de maio. de 2021.

NAUSICÁ do Vale do Vento. Produzido por Isao Takahata. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Sumi Shimamoto, Goro Naya, Yoji Matsuda et al. [S.l]: Topcraft, c1984. 1 DVD (117 min), color.

NEWELL, Charles. The films of Hayo Miyazaki: shinto, nature and the environment. **Education about Asia**, v. 18, n. 3, p. 82-83, 2013. Disponível em: <https://www.asianstudies.org/publications/ea/archives/the-films-of-hayao-miyazaki-shinto-nature-and-the-environment/>. Acesso em: 23 maio. 2021.

NIEMIEC, Ryan M. What Is a Positive Psychology Film? **PsycCRITIQUES**, v. 52, n. 38, 2007. Disponível em: <http://access.portico.org/stable?au=phzmjgpb>. Acesso em 20 maio. 2021.

\_\_\_\_\_. Character strengths cinematherapy: using movies to inspire change, meaning, and cinematic elevation. **Journal of Clinical Psychology**, v. 76, n. 4, p. 1-16, 2020. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/jclp.22997>. Acesso em: 23 maio. 2021.

NUNES, Patrícia. Psicologia positiva. Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, Portugal, 2007.

O CASTELO Animado. Produzido por Toshio Suzuki. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Chieko Baisho, Takuya Kimura e Akihiro Miwa. [S.l]: Studio Ghibli, c2004. 1 DVD (119 min), color.

O CASTELO No céu. Produzido por Isao Takahata. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Mayumi Tanaka,



Keiko Yokozawa, Kotoe Hatsui e Minoru Terada. [S.l]: Studio Ghibli, c1986. 1 DVD (124 min), color.

OLIVEIRA, Aridelson Joabson Almeida De. **Uma análise sobre a relação intergeracional na animação up - altas aventuras**. Anais I CINTEDI. Campina Grande: Realize Editora, 2014. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/9291>>. Acesso em: 01 dez. 2021.

O SERVIÇO de Entregas da Kiki. Produzido por Hayao Miyazaki. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Minami Takayama, Rei Sakuma, Kappei Yamaguchi. [S.l]: Studio Ghibli, c1989. 1 DVD (103 min), color.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Campinas: Unicamp, 2013.

PAN, Y. Human–Nature Relationships in East Asian Animated Films. **Societies**, v. 10, n. 2, p. 35, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.3390/soc10020035>. Acesso em: 23 maio. 2021.

PESSEL, Matheus Silveira. **O cinema de animação de Hayao Miyazaki**. 2009. 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/22685>. Acesso em: 15 jul. 2021.

PONYO: Uma Amizade Que Veio do Mar. Produzido por Toshio Suzuki. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Tomoko Yamaguchi, Kazushige Nagashima, Yuki Amami et al. [S.l]: Studio Ghibli, c2008. 1 DVD (101 min), color.

PORTELLA, Mônica. **Ciência do bem-viver: propostas e técnicas da psicologia positiva**. Rio de Janeiro: CPAF-RJ, 2011.

PRINCESA Mononoke. Produzido por Toshio Suzuki. Dirigido por Hayao Miyazaki. Roteiro por Hayao Miyazaki. Música de: Joe Hisaishi. Intérpretes: Yoji Matsuda, Yuriko Ishida, Yuko Tanaka et al. [S.l]: Studio Ghibli, c1997. 1 DVD (133 min), color.

Q ON CBC. **Pixar's Pete Docter in Studio Q**. (20m32s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dr8rR2trN9A>. Acesso em: 3 dez. 2021.

RICHTER, Lorena; DAMIAO, Maddi Junior. **Os filmes de animação de Hayao Miyazaki e o conceito de imaginação em C.G.Jung**. Juiz de Fora: CES Revista, v. 26, p. 173-185, 2012.

ROHDEN, Huberto. **O espírito da filosofia oriental**. São Paulo: Martin Claret, 2008.

ROLLING STONES. **Pete Docter Explains the Inspiration Behind Pixar's Latest Film, 'Soul' | The Breakdown**. (18m20s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-TOKslAWfFg>. Acesso em: 3 dez. 2021.

SABATER, Valéria. As cinco chaves da psicologia japonesa. In: SABATER, Valéria. **Blog Pensar contemporâneo**, 2018. Disponível em: <https://www.pensarcontemporaneo.com/as-5-chaves-da-psicologia-japonesa>. Acesso em 3 jul. 2021.

SCHAFER. R. Murray. **A afinação do mundo**: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente. A paisagem sonora, São Paulo: Unesp, 2011.

\_\_\_\_\_. **O ouvido pensante**. São Paulo: Unesp, 2011.

SELIGMAN, Martin E.P. Felicidade autêntica: usando a nova psicologia positiva para a realização permanente. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

SILVA, Erika Cristiane. Savoring: apreciando a vida. In MACHADO, Leonardo; MATSUMOTO, Lina Sue. Psicologia positiva e psiquiatria positiva. A ciência da felicidade na prática clínica. Barueri: Manole, p. 151-159, 2020.

SILVEIRA, Nise da. **Jung**: Vida e Obra. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

SOUL. Produzido por Dana Murray. Dirigido por Pete Docter. Roteiro por Pete Docter, Mike Jones e Kemp Powers. Música de: Trent Reznor e Atticus Ross. Intérpretes: Jamie Foxx, Tina Fey, Questlove et al. [S.I]: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, c2020. 1 DVD (101 min), color.

TURNER, Graeme. **O Cinema como Prática Social**. São Paulo: Summus, 1997.

UP - Altas Aventuras. Produzido por Jonas Rivera. Dirigido por Pete Docter. Roteiro por Pete Docter e Bob Peterson. Música de: Michael Giacchino. Intérpretes: Edward Asner, Christopher Plummer, Jordan Nagai e Bob Peterson. [S.I]: Pixar Animation Studios, c2009. 1 DVD (96 min), color.

VIGOTSKI, Lev S. Imaginação e criação na infância. São Paulo: Ática, v. 1930, 2009.

WALL-E. Produzido por Jim Morris. Dirigido por Andrew Stanton. Roteiro por Andrew Stanton e Jim Reardon. Música de: Thomas Newman. Intérpretes: Ben Burtt, Elissa Knight, Jeff Garlin et al. [S.I]: Pixar Animation Studios, c2008. 1 DVD (98 min), color.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 2018.

ZERBATTO, Bárbara Prado. Divertidamente: Um olhar analítico. 2016.