



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA

---

THEREZA CRISTINA DE OLIVEIRA E SILVA

**O TEMPO ENTRE EXPERIÊNCIAS E EXPECTATIVAS: A  
ANIMAÇÃO *NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO*, DE HAYAO  
MIYAZAKI (1984)**

---

Londrina  
2024

THEREZA CRISTINA DE OLIVEIRA E SILVA

**O TEMPO ENTRE EXPERIÊNCIAS E EXPECTATIVAS: A  
ANIMAÇÃO *NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO*, DE HAYAO  
MIYAZAKI (1984)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Estadual de Londrina – UEL, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Richard Gonçalves André.

Londrina  
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Silva, Thereza Cristina de Oliveira e .

O tempo entre experiências e expectativas: : a animação Nausicaã do Vale do Vento, de Hayao Miyazaki (1984) / Thereza Cristina de Oliveira e Silva. Londrina, 2024.

199 f. : il.

Orientador: Richard Gonçalves André.

Dissertação (Mestrado em História Social) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História Social, 2024. Inclui bibliografia.

1. Animação - Tese. 2. Japão - Tese. 3. Hayao Miyazaki - Tese. 4. História contemporânea - Tese. I. André, Richard Gonçalves . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História Social. III. Título.

CDU 93

THEREZA CRISTINA DE OLIVEIRA E SILVA

**O TEMPO ENTRE EXPERIÊNCIAS E EXPECTATIVAS: A ANIMAÇÃO NAUSICÁÄ  
DO VALE DO VENTO, DE HAYAO MIYAZAKI (1984)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Estadual de Londrina – UEL, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Prof. Dr. Richard Gonçalves André  
Universidade Estadual de Londrina

---

Prof. Dr. Carolina Amaral de Aguiar  
Universidade Estadual de Londrina

---

Prof. Dr. Michiko Okano Ishiki  
Universidade Federal de São Paulo

Londrina, 23 de agosto de 2024.

À Kiyoko Saheki,  
que se tornou oceano.

## AGRADECIMENTOS

Ao Fabrício, pela companhia, pela infinita paciência, por toda ajuda e pelo senso de humor maravilhoso.

Aos meus pais, por todo apoio, por amarem as artes e por falarem que “chuva e sol é casamento de raposa”. Agradecimento especial à minha mãe, pela revisão e pelas contribuições feitas ao texto.

À Ana, por tudo que imaginamos junto.

Ao Yuki, pela alegria de todos os dias.

Ao Richard Gonçalves André, por todas as conversas e por ter orientado esta pesquisa com rigor e leveza.

À Lina Saheki, por amar contar histórias e pela generosidade, sem a qual esta dissertação não existiria.

À Jacqueline Morissugi, por ter traduzido as diversas passagens em *nihongo* que integram este trabalho e por tornar o aprendizado da língua japonesa possível e divertido.

À Simone Gomes, pelo incentivo, pelas trocas e pelo apoio.

À CAPES, por viabilizar a máxima dedicação a esta pesquisa.

Às professoras Carolina Amaral de Aguiar e Michiko Okano Ishiki, pela leitura atenta, pelas considerações apresentadas e por suas produções que, direta ou indiretamente, permeiam esta pesquisa.

À banca de qualificação, José Rodolfo Vieira e André Azevedo da Fonseca, pelas questões que fizeram com que este trabalho se tornasse o que se tornou.

Aos professores da UEL, especialmente Luciana de Fátima Marinho Evangelista, pela alegria de aprender e ensinar; e Fabrício Antônio Antunes Soares, por insistir em afirmar: “a estrada é maior do que se vê” e “ousem saber”.

À professora Beatriz Avila Vasconcelos, pela disciplina *Imagem, Cultura e Sentido no Cinema e nas Artes do Vídeo*, da UNESPAR, que me abriu portas para repensar

relações entre animais e humanos, e pela proposição de pensamento por montagem, que me levou a uma epifania.

Às professoras Marilda Lopes Pinheiro Queluz, Luciana Martha Silveira e Marinês Ribeiro dos Santos, pela disciplina *Imagem e Tecnologia*, da UTFPR, que me possibilitou rever visões de mundo.

A todos os colegas, pelas trocas, risadas e companhia, mas especialmente ao Roberto, à Ingrid e à Giovanna, na UEL; às Reginas, na UTFPR; e à Ju Choma e ao amigo Chico, na UNESPAR.

Ao Anthuan Baraquetti, pela amizade, por ter me emprestado uma fita do Akira (em 98-99!), por ler e por fazer perguntas.

Ao Christian Costa, pela amizade e por ter trazido o Jameson de volta à esta pesquisa.

Ao Thiago Mendes, por ter me apresentado o Studio Ghibli e tantas outras maravilhas.

Ao Tiago Rafael M. Dallegrave, por ter feito parte da minha vida.

Ao ZLibrary, sem cujo acervo este trabalho não teria ido longe.

À Ana Cláudia Soares Costa, cuja escuta ainda hoje me permite viver melhor.

À Palmyra Ponzio Forcato, pelo carinho e pela simplicidade.

Ao Hayao Miyazaki, por tanta beleza.

A todos vocês, muito obrigada ♥

*O conceito de progresso age como um mecanismo protetor  
para nos resguardar dos horrores do futuro.*

(Frank Herbert, Duna)

*Nada é mais difícil que entender os mortos, conforme eu descobri;  
mas nada é mais perigoso que ignorá-los.*

(Margaret Atwood, O assassino cego)

*Negar o passado é negar o futuro.*  
(Ursula K. Le Guin, A última margem)

## RESUMO

SILVA, Thereza Cristina de Oliveira e. **O tempo entre experiências e expectativas: a animação *Nausicaä do Vale do Vento*, de Hayao Miyazaki (1984)**. 2024. 199f. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade Estadual de Londrina, 2024.

Esta pesquisa investiga o filme *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) a partir dos seguintes conceitos propostos por Reinhardt Koselleck: espaço de experiência, horizonte de expectativa e seus pares antitéticos (interno-externo, superior-inferior e anterior-posterior). O objetivo foi estudar a questão temporal do filme, com foco na década de sua realização (anos 1980), empregando as metodologias propostas por Marcos Napolitano e Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété. Por meio da análise dos territórios e personagens que compõem o enredo, foi possível estabelecer correlações entre a animação e os seguintes aspectos: a tragédia de Minamata, que tornou o meio ambiente tóxico, devido ao descarte indevido de mercúrio no mar, e, desta, com a experiência atômica do Japão; os desdobramentos da Guerra Fria no país nipônico, que viveu o medo difuso de uma aniquilação nuclear e atuou de modo a viabilizar as guerras da Coreia e do Vietnã; e o papel das mulheres naquela sociedade, que se modificou na medida em que se processaram mudanças econômicas e políticas. Por fim, observou-se que o enredo opera elementos do passado para propor outras possibilidades de existência, construindo um elogio da coexistência entre os diferentes, sejam eles territórios, papéis hierárquicos, ou formas de vida.

**Palavras-chave:** animação; Japão; Hayao Miyazaki; história contemporânea.

## ABSTRACT

SILVA, Thereza Cristina de Oliveira e. **Time between experiences and expectations: Hayao Miyazaki's animation *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984)**. 2024. 199f. Dissertation (Masters in Social History) – State University of Londrina, Londrina, 2024.

This research investigates the animated film *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) based on the following concepts proposed by Reinhardt Koselleck: space of experience, horizon of expectation, and his antithetical pairs (internal-external, superior-inferior and previous-subsequent). The objective was to study the temporal dimension of the movie, focusing on the decade in which it was produced (1980s), using the methodologies proposed by Marcos Napolitano and Francis Vanoye and Anne Goliot-Lét. By analyzing the territories and characters that feature in the plot, it was possible to establish correlations between the animation and: the Minamata tragedy, which made the environment toxic due to the improper disposal of mercury in the sea, and, from that, with Japan's atomic experiment; with the unfolding of the Cold War in Japan, that experienced the diffuse fear of nuclear annihilation and acted to make the Korean and Vietnam wars possible; and the role of women in that society, which changed as economic and political changes took place. Finally, it was observed that the plot uses elements from the past to propose other possibilities of existence, building praise of coexistence between different people, territories, hierarchical roles, or ways of life.

**Keywords:** animation; Japan; Hayao Miyazaki; contemporary history.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> – Nausicaä no Mar Podre .....	38
<b>Figura 2</b> – Adentrando o Vale do Vento .....	42
<b>Figura 3</b> – Dentro do Vale do Vento.....	43
<b>Figura 4</b> – Torumekia toma o Vale do Vento .....	49
<b>Figura 5</b> – Naves de Torumekia.....	54
<b>Figura 6</b> – Ataque às naves de Torumekia.....	54
<b>Figura 7</b> – Pejite .....	58
<b>Figura 8</b> – Imagem de <i>ōmu</i> .....	64
<b>Figura 9</b> – Imagem de <i>ōmu</i> .....	64
<b>Figura 10</b> – Imagem de <i>ōmu</i> .....	65
<b>Figura 11</b> – Imagem de Kushana.....	67
<b>Figura 12</b> – Imagem de Kushana .....	67
<b>Figura 13</b> – Imagem de Nausicaä.....	72
<b>Figura 14</b> – Imagem de Nausicaä.....	73
<b>Figura 15</b> – Imagem de Nausicaä.....	74
<b>Figura 16</b> – Nausicaä e o <i>ushiabu</i> (parte 1 de 5).....	94
<b>Figura 17</b> – Nausicaä e o <i>ushiabu</i> (parte 2 de 5).....	96
<b>Figura 18</b> – Nausicaä e o <i>ushiabu</i> (parte 3 de 5).....	97
<b>Figura 19</b> – Nausicaä e o <i>ushiabu</i> (parte 4 de 5).....	99
<b>Figura 20</b> – Nausicaä e o <i>ushiabu</i> (parte 5 de 5).....	100
<b>Figura 21</b> – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 1 de 7).....	102
<b>Figura 22</b> – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 2 de 7).....	104
<b>Figura 23</b> – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 3 de 7).....	106
<b>Figura 24</b> – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 4 de 7).....	107
<b>Figura 25</b> – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 5 de 7).....	109
<b>Figura 26</b> – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 6 de 7).....	111
<b>Figura 27</b> – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 7 de 7).....	112
<b>Figura 28</b> – Memória da infância de Nausicaä (parte 1 de 6).....	114
<b>Figura 29</b> – Memória da infância de Nausicaä (parte 2 de 6).....	115
<b>Figura 30</b> – Memória da infância de Nausicaä (parte 3 de 6).....	116
<b>Figura 31</b> – Memória da infância de Nausicaä (parte 4 de 6).....	118
<b>Figura 32</b> – Memória da infância de Nausicaä (parte 5 de 6).....	120

<b>Figura 33</b> – Memória da infância de Nausicaä (parte 6 de 6).....	121
<b>Figura 34</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 1 de 10) .....	123
<b>Figura 35</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 2 de 10) .....	125
<b>Figura 36</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 3 de 10) .....	126
<b>Figura 37</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 4 de 10) .....	129
<b>Figura 38</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 5 de 10) .....	130
<b>Figura 39</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 6 de 10) .....	132
<b>Figura 40</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 7 de 10) .....	134
<b>Figura 41</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 8 de 10) .....	136
<b>Figura 42</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 9 de 10) .....	137
<b>Figura 43</b> – O sacrifício de Nausicaä (parte 10 de 10) .....	138

## LISTA DE TABELAS

<b>Gráfico 1</b> - Curva em M da inserção das mulheres no mercado de trabalho no Japão .....	88
---	----

## NOTA AO LEITOR

No decorrer da presente pesquisa, foram adotadas algumas convenções de escrita, que serão aqui apresentadas, para evitar que o texto tenha que ser interrompido com tais explicações.

Todas as obras citadas e/ou analisadas foram demarcadas pelo uso de itálico. Uma vez que este estudo foi desenvolvido integralmente no Brasil, optou-se por empregar a versão nacional dos títulos dos filmes, mesmo quando houver diferenças em relação ao original (como é o caso de *Meu vizinho Totoro*, cuja tradução brasileira é *Meu amigo Totoro*). Da mesma forma, será utilizado *Nausicaã do Vale do Vento* (ao invés de *Naushika do Vale do Vento*), pois essa é a grafia utilizada na literatura consultada, tanto brasileira quanto anglófona.

As palavras estrangeiras também foram escritas em itálico e, no caso do idioma japonês, empregou-se o sistema Hepburn tradicional, exceto quando houver uma versão brasileira dicionarizada da palavra (como, por exemplo, haraquiri), ou no caso de nomes de cidades populares no Ocidente (como, por exemplo, Tóquio).

Em determinados momentos da pesquisa, foi feita uma comparação entre a legenda em português e o idioma original – em tais casos, foi inserida a transcrição em japonês em nota de rodapé, empregando-se os sistemas de escrita desta língua. Nas citações diretas de textos em inglês, optou-se por inserir uma tradução livre no corpo de texto e a versão original em nota de rodapé.

Por fim, embora a maneira corrente de escrever nomes completos no idioma japonês seja seguindo a ordem sobrenome nome, aqui foi empregada a norma brasileira, indicando-se primeiro o nome e depois o sobrenome.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	16
<b>CAPÍTULO 1 – ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DO FILME: TERRITÓRIOS E PERSONAGENS</b> .....	28
1.1 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE .....	29
1.2 RESUMO, PARTES E SUBPARTES .....	31
1.3 TERRITÓRIOS E SEUS PRINCIPAIS REPRESENTANTES .....	35
1.4 ANÁLISE DE TRÊS PERSONAGENS .....	60
<b>CAPÍTULO 2 – TÓPICOS DA HISTÓRIA DO JAPÃO: TRAGÉDIA DE MINAMATA, GUERRA FRIA E PAPEL DAS MULHERES NA SOCIEDADE</b> .....	76
2.1. DA TRAGÉDIA DE MINAMATA À QUESTÃO ATÔMICA .....	76
2.2 DESDOBRAMENTOS DA GUERRA FRIA NO JAPÃO .....	81
2.3 PAPEL DAS MULHERES NA SOCIEDADE JAPONESA .....	86
<b>CAPÍTULO 3 – NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO À LUZ DE ESPAÇO DE EXPERIÊNCIA, HORIZONTE DE EXPECTATIVA E DOS PARES ANTITÉTICOS</b> .....	92
3.1 SEQUÊNCIA 1 – NAUSICAÄ IMPEDE QUE UM INSETO ( <i>USHIABU</i> ) SEJA MORTO .....	93
3.2 SEQUÊNCIA 2 – LORD YUPA DESCOBRE O LABORATÓRIO SECRETO DE NAUSICAÄ .....	101
3.3 SEQUÊNCIA 3 – A MEMÓRIA DOURADA .....	113
3.4 SEQUÊNCIA 4 – O SACRIFÍCIO DE NAUSICAÄ .....	123
3.5 <i>NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO</i> A PARTIR DOS PARES ANTITÉTICOS ..	140
<b>CAPÍTULO 4 – CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	151
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	155
<b>FONTES</b> .....	162
<b>APÊNDICES</b> .....	163
<b>Apêndice A</b> – Ficha técnica de <i>Nausicaä do Vale do Vento</i> .....	164
<b>Apêndice B</b> – Resumos de pesquisas acadêmicas brasileiras que abordam <i>Nausicaä do Vale do Vento</i> e outras obras de Hayao Miyazaki .....	166
<b>Apêndice C</b> – Descritivo dos eventos de <i>Nausicaä do Vale do Vento</i> .....	169
<b>Apêndice D</b> – Decupagem das sequências apresentadas no capítulo 3 .....	182

## INTRODUÇÃO

*Nausicaä do Vale do Vento* (1984) é um longa-metragem de animação roteirizado e dirigido por Hayao Miyazaki (1941- ). O enredo desdobra-se mil anos após o colapso da civilização industrial, em um mundo progressivamente tóxico, em que a vida humana está ameaçada pela expansão de uma floresta venenosa denominada Mar Podre. A narrativa desenvolve-se em quatro territórios: o Vale do Vento, um vilarejo habitado por agricultores que utilizam energia eólica para a subsistência; Pejite, uma cidade localizada no deserto; Torumekia, uma nação composta por militares; e o Mar Podre, habitado por insetos de diferentes espécies, sendo os *ōmu* artrópodes de grandes proporções que têm papel decisivo no desenvolvimento da história. Conforme o título da obra sugere, a protagonista é Nausicaä, princesa do Vale do Vento, uma personagem carismática e corajosa, que defende todas as formas de vida, e luta pela coexistência pacífica entre humanos e destes com os outros seres que coabitam aquele universo.

A trama desenrola-se a partir da iniciativa dos torumekianos de roubar o último Guerreiro Gigante, uma arma com forma humanoide e poder de destruição em massa que atuou no evento que é sumariamente mencionado (mas não explicado) como Sete Dias de Fogo – e que levou ao fim da civilização industrial. Tal guerreiro encontrava-se em forma embrionária no subsolo de Pejite e habitantes desta sociedade decidem desenterrá-lo para tentar combater o Mar Podre. Ato contínuo, Torumekia rouba o referido embrião e, durante seu transporte, a nave que carregava o item saqueado cai sobre o Vale do Vento, sendo a partir dos encontros e desencontros destes grupos, e deles com os seres do Mar Podre, que a narrativa será construída.

O filme é a fonte primária deste estudo e a pesquisa apoiou-se na versão legendada do longa-metragem, disponível no serviço de *streaming* Netflix. *Nausicaä do Vale do Vento*<sup>1</sup> foi lançado no Japão, em 1984, resultado de uma adaptação do mangá<sup>2</sup> homônimo e do mesmo autor. A primeira versão da obra começou a ser publicada em 1982, na revista *Animage*, do conglomerado editorial Tokuma Shoten Co. Ltda., e só foi concluída em 1994<sup>3</sup>, sendo composta por 59 capítulos distribuídos

---

<sup>1</sup> A ficha técnica da fonte consta no apêndice A, em que se podem verificar as informações essenciais do filme (Napolitano, 2008).

<sup>2</sup> Mangá pode ser vagamente adaptado como histórias em quadrinho japonesas, mas o termo merece problematizações que não cabem neste estudo. Para mais, vide Sugimoto (2009).

<sup>3</sup> Para mais sobre as diferenças entre o mangá e o audiovisual, vide Figueiredo (2020).

em sete volumes, sendo os dois últimos destes ainda inéditos no Brasil<sup>4</sup>. No entanto, a animação e o mangá têm histórias diferentes e apenas a primeira será abordada neste estudo.

Conforme o minidocumentário *The birth of Studio Ghibli* (1998), o Tokuma Shoten aceitou financiar a realização do filme em 1983 devido ao sucesso alcançado pelos primeiros volumes do mangá<sup>5</sup>. Segundo a mesma fonte, quando o longa foi lançado no Japão houve filas nos cinemas e o público registrado foi de 914.767 pessoas, faturando 742 milhões de ienes. Tamanho sucesso viabilizou a fundação do Studio Ghibli em 1985, por Miyazaki<sup>6</sup>, Isao Takahata (diretor, assim como Miyazaki), Toshio Suzuki (produtor) e Yasuyoshi Tokuma (da Tokuma Shoten). Percebe-se, portanto, que *Nausicaã do Vale do Vento* é anterior à fundação do estúdio e do reconhecimento que ele veio a ter.

O hoje aclamado Studio Ghibli é responsável pela realização de 24 longas-metragens<sup>7</sup>, dentre os quais incluem-se os premiados *Meu Amigo Totoro* (1988, também de Miyazaki) e *O Conto da Princesa Kaguya* (2013, de Takahata). Posteriormente o Studio Ghibli adquiriu os direitos sobre o filme *Nausicaã* e ele integra o acervo da companhia, embora tenha sido realizado antes de sua fundação.

Assim, *Nausicaã do Vale do Vento* foi produzido em um contexto bastante diverso do que se tornaria possível ao Studio nos anos seguintes. O interesse do conglomerado Tokuma Shoten pela realização do filme implicava em disponibilidade de verba, mas não de infraestrutura, equipamentos ou mesmo da equipe necessária, pois o mercado de atuação da empresa era o editorial. Por este motivo, foi firmada uma parceria com o estúdio Topcraft, de Toru Hara<sup>8</sup>, que forneceu uma equipe completa, de mais de 60 pessoas com experiência na área, e uma estrutura com equipamentos de alta qualidade (Hu, 2010, p. 118). Hara era amigo e antigo colega de Miyazaki e Takahata, do tempo em que todos trabalharam na Toei Animation Studio,

---

<sup>4</sup> A Conrad Editora do Brasil publicou os volumes 1 e 2 em 2006, o volume 3 em 2007, o volume 4 em 2008 e o volume 5 em 2009. A Editora JBC, selo da Companhia das Letras, publicou o volume 1 da série em 2022 e os volumes 2 e 3 em 2023.

<sup>5</sup> Dani Cavallaro (2006) afirma que o Studio Ghibli se tornou uma empresa independente da Tokuma Shoten em março de 2005. Em setembro de 2023, o Studio foi comprado pela Nippon TV (Yeung; Annio, 2023).

<sup>6</sup> Sempre que o sobrenome Miyazaki for mencionado, será em referência a Hayao Miyazaki.

<sup>7</sup> Para filmografia completa, vide: <https://studioghlibli.com.br/filmografia/>.

<sup>8</sup> Toru Hara (1935-2021) fundou o estúdio Topcraft, que atuou de 1972 a 1985. Posteriormente, Hara atuou na produção de vários filmes do Studio Ghibli: *O Castelo no Céu* (1986), *Túmulo dos Vagalumes* (1988), *Meu Amigo Totoro* (1988), *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989) e *Memórias de Ontem* (1991). O estúdio fechou em 1985.

estúdio responsável pelo primeiro longa-metragem japonês de animação, *A Lenda da Serpente Branca* (1958, dirigido por Taiji Yabushita) (Hu, 2010).

Miyazaki é formado em Economia Política pela Universidade Gakushūin e em 1963 ingressou na Toei Animation Studio, onde atuava como *inbetweener* (artista responsável por desenhar todos os quadros entre os *frames*<sup>9</sup> principais, desenhados pelo animador) (Berton, 2020). Lá, ele e Takahata começaram a trabalhar juntos, parceria que durou até o fim da vida deste, falecido em 2018. Durante os anos 1960, Takahata, era um jovem diretor em ascensão e Tze-yue Hu (2010) aponta que Miyazaki destacava-se por suas habilidades com desenho, entusiasmo por *storyboard*<sup>10</sup> e pelo desenvolvimento de histórias.

No início dos anos 1970, a animação para TV tornava-se cada vez mais popular no Japão, e Miyazaki, Takahata e outros optaram por sair da Toei para trabalharem como autônomos. Em 1979, Miyazaki dirigiu seu primeiro longa-metragem, *O Castelo Cagliostro*, que, embora tenha sido laureado com o prêmio Ofuji Noburo<sup>11</sup>, que reconhece excelência e inovação em animações japonesas, foi um fracasso comercial. Talvez esta premiação, junto com a experiência no mercado da animação e o sucesso dos mangás de *Nausicaã do Vale do Vento*, tenha sido decisiva para que o Tokuma Shoten se dispusesse a financiar a produção do audiovisual em questão.

Hu (2010) afirma que, no Japão, poucos animadores têm oportunidade de trabalhar de maneira independente, mas o mercado dos mangás costuma ser mais receptivo a tais iniciativas. Por isso, é bastante comum que animês<sup>12</sup> e outros audiovisuais sejam realizados como desdobramento de quadrinhos que tiveram sucesso comercial (Hu, 2010; Poitras, 2008). A mesma autora, Hu (2010), informa que “em retrospectiva, a fundação do Studio Ghibli também foi o resultado direto do esforço inicial de Miyazaki na publicação de mangás”<sup>13</sup> (Hu, 2010, p. 112).

---

<sup>9</sup> *Frame* é o termo, em inglês, usado para referir-se a um quadro isolado de um filme.

<sup>10</sup> *Storyboard* “[...] consiste em desenhos dispostos numa espécie de tira de histórias em quadrinhos, contendo planos individuais, ou fases de um plano, com descrições embaixo de cada quadro” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 751).

<sup>11</sup> O prêmio Ofuji Noburo faz parte do Mainichi Film Contest, que acontece anualmente desde 1946 “com o objetivo de contribuir para a promoção da indústria cinematográfica japonesa e transmitir amplamente a alegria do cinema ao público” (Mainichi Shinbun, s.d.).

<sup>12</sup> Animê é uma palavra que vem sendo empregada para referir-se a animações realizadas no Japão. Entretanto, tal termo está longe de ser simples ou neutro, pois abarca obras realizadas em outros países e faz referência direta a produções feitas para a televisão, com baixos orçamentos e cronogramas apertados. Por esses motivos, este termo não será empregado ao longo desta pesquisa. Para mais sobre o assunto, vide Silva (2023) e Severiano e Silva (2023).

<sup>13</sup> Tradução livre. No original: “*In retrospect, the founding of Studio Ghibli was also the direct result of Miyazaki’s initial endeavor in manga publishing.*” (Hu, 2010, p. 112).

No documentário realizado pela emissora japonesa NHK, *10 Years with Hayao Miyazaki* (2019), episódio 3, o narrador diz:

Aos 42 anos [portanto, em 1982], Hayao Miyazaki estava em uma conjuntura crucial. O primeiro filme que ele havia dirigido [*O Castelo Cagliostro*] tinha sido um fracasso de bilheteria. Agora, ele estava apostando tudo na criação de seu próprio filme original [*Nausicaä do Vale do Vento*]. Seria tudo ou nada em sua carreira.<sup>14</sup>

Em uma entrevista concedida por Miyazaki pouco depois do lançamento do seu segundo longa-metragem, ele disse: “Eu realmente quero que este filme seja um sucesso. Ele é um modelo de um tipo de abordagem para a produção de filmes. Se *Nausicaä* for um sucesso, talvez eu possa realizar projetos sérios de um ponto de vista diferente”<sup>15</sup> (Miyazaki, 2021, p. 351). Verifica-se, assim, que, no início dos anos 1980, Miyazaki estava distante da fama que viria a adquirir ao longo das décadas subsequentes. O ponto que se pretende estabelecer com tais argumentos é que *Nausicaä* representa um ponto de virada na carreira de Miyazaki, e não apenas dele, mas de todos os envolvidos na subsequente fundação do Studio Ghibli. Por tais circunstâncias de produção e de momento na carreira do diretor, entende-se que o filme em questão é uma obra importante, pois foi ele que abriu as portas para a possibilidade de trabalho autônomo e autoral que depois se consolidou no Studio. Ademais, de acordo com as informações disponibilizadas no site brasileiro do Ghibli, trata-se da única obra de Miyazaki do gênero “aventura e fantasia científica” – todas as demais são “aventura” e/ou “fantasia” ou “drama”. Além de aventura ou fantasia científica, o filme é uma distopia, gênero que não voltou a se repetir na filmografia do diretor.

Segundo Gregory Claves, “o adjetivo *distópico* implica em futuros temíveis em que o caos e a ruína prevalecem”<sup>16</sup> (Claves, 2017, p. 5) e “romances distópicos são futuros imaginários em que muita coisa deu errado, embora algumas vezes soluções sejam indicadas”<sup>17</sup> (Claves, 2017, p. 296). O autor afirma que, após a Segunda Guerra Mundial, as obras de distopia foram dominadas por cinco temas, dos quais os primeiros três tocam o filme em questão: a capacidade humana de destruir-se

<sup>14</sup> Transcrição da legenda em português.

<sup>15</sup> Tradução livre. No original: “*I really want this film to be a hit. It’s a model of one approach to filmmaking. If Nausicaä becomes a hit, it might be possible for me to make serious projects from a different point of view.*” (Miyazaki, 2021, p. 351).

<sup>16</sup> Tradução livre. No original: “*The adjective dystopian implies fearful futures where chaos and ruin prevail.*” (Claves, 2017, p. 5).

<sup>17</sup> Tradução livre. No original: “*Dystopian novels are imaginary futures where much has gone wrong, though sometimes ways out are indicated.*” (Claves, 2017, p. 296).

completamente, em decorrência do advento das bombas atômicas; a degradação ambiental e seu potencial catastrófico; o avanço da mecanização, a subordinação dos humanos às máquinas e a crescente diminuição das fronteiras entre humanos e máquinas; a degeneração cultural, levando à senilidade intelectual e à submissão a um etos hedonista; e ansiedades relacionadas com a Guerra ao Terror (Clayes, 2017, p. 447). Como podemos verificar, em certa medida, as distopias traduzem o espírito de seu tempo, no que se refere a temores e ansiedades (Clayes, 2017, p. 498).

Utopia e distopia podem ser pensadas como irmãs avessas: a primeira é resultado da união do prefixo grego *ou* (de negação) com a palavra de mesmo idioma *topos* (de lugar), de modo que designa um não-lugar, uma sociedade tão excelente que, exatamente por isso, não existe; a segunda, por sua vez, resulta da união do prefixo grego *dys* (de doente, mal e anormal) com *topos*, significando “más utopias, sociedades imaginárias nas quais as condições de existência são muito piores do que aquelas que vigoram nas sociedades reais” (Matos, 2017, p. 229).

Pensar utopias e distopias como realizações de desejos históricos e coletivos permite lançar luz sobre as circunstâncias que conduziram a determinadas fantasias em particular, pois elas decorreriam de interrogações e questionamentos urgentes sobre o porvir. Tratando especificamente do universo da ficção-científica, que Fredric Jameson (2005) compreende como um tipo de utopia, o autor faz uma ressalva de que este gênero não trata de pensar o futuro *per se*, ou mesmo de criar imagens do futuro, como se pode comumente afirmar, mas de tornar a experiência do presente estranha, ou seja, não-familiar, ao situá-la em outra temporalidade e, com isso, permitir outras percepções sobre a contemporaneidade.

Nessa mesma direção, Eric S. Rabkin argumenta<sup>18</sup> que a ficção científica é um dos gêneros da fantasia, especificamente o gênero fantástico que se pergunta acerca do que significam para nós as mudanças que a ciência e a tecnologia estão imprimindo sobre o mundo e, por consequência, qual é o mundo em que nós vamos viver, em que queremos viver ou no qual tememos viver. É desde a perspectiva de que as utopias e distopias permitem lançar luz sobre os medos e desejos de um determinado tempo histórico que propomos analisar a temporalidade em *Nausicaä do Vale do Vento*, investigando o que as noções de futuro apresentadas pelo filme comportam do

---

<sup>18</sup> Afirmação referente ao curso *Fantasy and Science Fiction – the human mind, our modern world*, ministrado em 2014 por meio do Coursera, plataforma de educação *on-line*.

presente e do passado do Japão (entendendo-se aqui por presente o período da realização do filme, ou seja, os anos 1980).

A proposta não é discutir os gêneros apresentados – utopia, distopia, fantasia e ficção científica – e sim situar o filme em relação a um corpo de produções com temáticas ou abordagens semelhantes. *Nausicaã do Vale do Vento* passa-se em um futuro distante e caótico, em um ambiente tóxico, e aborda a capacidade humana de se destruir, mas também de se salvar. A obra dialoga, portanto, com outras produções de sua época e com uma tradição narrativa voltada à reflexão sobre os caminhos e descaminhos dos avanços tecnológicos e seus impactos sobre a vida das pessoas.

Assim, o objetivo desta pesquisa é estudar a questão temporal no filme, e as perguntas que balizam as investigações são: como o passado, aqui pensado como conjunto de experiências já consolidadas, e o futuro, aqui entendido como possibilidades apresentadas em temores e esperanças, são representados no filme? Como as diferentes gerações são caracterizadas pela narrativa? E o que tais construções permitem pensar sobre os anos 1980 do Japão?

Para responder às questões, procedemos a uma análise fílmica e histórica com base em referenciais teóricos propostos por Reinhardt Koselleck (2006; 2021) e articulados à história japonesa. Tais elementos serão agora apresentados.

A análise fílmica, conforme proposta por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012), deve ser realizada com um propósito específico, não sendo um fim em si mesma. Para os autores, primeiro é necessário decompor o conjunto fílmico em seus elementos constitutivos para, depois, buscar elos que articulem estes itens isolados. Ou seja, depois os componentes são identificados e descritos, deve-se perguntar como eles são relacionados e que significados são assim produzidos. Para isso, Vanoye e Goliot-Lété (2012) sublinham que é preciso sempre retornar ao filme, em um fluxo centrípeto que evite “interpretações selvagens” (Vanoye; Goliot-Lété, 2012, p. 15) ou fabulações e que garanta coerência entre a fonte estudada e os achados subsequentes.

Em sintonia com tais proposições, Marcos Napolitano (2008) afirma que a análise histórica deve partir do próprio filme e de sua significação interna, pois as questões que presidirão o exame devem emergir da análise da fonte. Assim, é necessário ir ao audiovisual repetidas vezes, buscando compreender o que a obra diz, e como o diz, dedicando-se atenção aos diversos elementos que compõem o filme. A partir desta decomposição, deve-se proceder à análise do seu contexto de produção,

visando estabelecer correlações entre o momento histórico e a obra analisada. Trata-se de interrogar a fonte sobre o que ela fala acerca do presente de sua produção. “Reflexo ou recusa, o filme constitui um *ponto de vista* sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo” (Vanoey; Goliot-Lété, 2012, p. 52), argumento este que é complementado pelos mesmos autores quando afirmam que “o filme preenche uma função na sociedade que o produz: testemunha o real, tenta agir nas representações e mentalidades, regula as tensões ou faz com que elas sejam esquecidas” (Vanoey; Goliot-Lété, 2012, p. 59).

Nessa mesma direção, Napolitano (2008) sustenta que a sociedade é encenada nos audiovisuais e que, mais relevante que verificar se uma narrativa é precisa do ponto de vista histórico, é questionar como o filme traduz o presente de sua realização: “a fonte é uma evidência de um processo ou de um evento ocorrido, cujo estabelecimento do dado bruto é apenas o começo de um processo de interpretação com muitas variáveis” (Napolitano, 2008, p. 240). Assim, é necessário articular os códigos internos de funcionamento da fonte audiovisual com as representações históricas que nela estão contidas, questionando acerca de quais eventos, personagens ou processos históricos podem estar ali encenados, identificando os discursos que a obra constrói sobre a sociedade.

De um ponto de vista mais amplo, Carolina Amaral de Aguiar e Ignacio del Valle-Dávila (2022) afirmam que filmes, séries e programas de televisão “são parte essencial na construção, promoção e consolidação da cultura midiática de uma época e dos imaginários socialmente nela compartilhados” (Aguiar; Valle-Dávila, 2022, p. 7). Os autores indicam, ainda, que as práticas e culturas audiovisuais são fundamentais para a consolidação da dimensão imaginária, tanto de nações quanto de grupos específicos, relacionando-se com a transmissão de memórias e, por isso mesmo, podendo ser vistas como um espaço de disputa de narrativas. Assim,

O cinema e o audiovisual interessam para o pesquisador como construção cultural, como agente social, como indústria cultural, como olhar de uma época, como interpretação e reelaboração do mundo, como contribuição para o desenvolvimento de imaginários e, evidentemente, como arte. Isso significa, necessariamente, uma preocupação pelas formas cinematográficas, pelo estilo e pela estética. (Aguiar; Valle-Dávila, 2022, p. 9).

A fundamentação teórica será assentada sobre dois grupos conceituais de Koselleck: seus pares antitéticos (2021) e as categorias temporais (2006). Os pares antitéticos foram propostos pelo historiador como parâmetros de determinação de

diferença, que descrevem possibilidades de ação. O primeiro par é interno-externo, refere-se às políticas de inimizade e questões territoriais e investiga como se dão as relações relativas à determinação de fronteiras. O segundo é o par superior-inferior, que trata da dimensão hierárquica e apresenta-se nas organizações humanas, mesmo naquelas que apontam para a liberdade e a igualdade de suas partes. Já o terceiro e último par é anterior-posterior, que aborda a questão geracional e reflete acerca dos vínculos ou atritos entre mais jovens e mais velhos, refletindo, portanto, sobre aspectos que marcam de modo mais direto as diferentes temporalidades das relações humanas.

As categorias temporais são *espaço de experiência* e *horizonte de expectativa*. Koselleck (2006) afirma que experiência e expectativa entrelaçam passado e futuro e dirigem as ações concretas do movimento social e político. O espaço de experiência é saturado de realidade e refere-se ao passado atual, que é transmitido por gerações e instituições e contém em si tanto as possibilidades realizadas quanto as que falharam. Para o autor, embora as experiências já estejam no passado, elas podem continuar se modificando ao longo do tempo, pois elas se superpõem, impregnam-se uma das outras e sofrem a ação da esperança e de novas expectativas.

Se o espaço de experiência é o passado no hoje, o horizonte de expectativa, por sua vez,

[...] é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que apenas pode ser previsto. Esperança e medo, desejo e vontade, a inquietude, mas também a análise racional, a visão receptiva ou a curiosidade fazem parte de expectativa e a constituem. (Koselleck, 2006, p. 310).

De modo complementar, em um capítulo sobre a obra de Koselleck, Thamara de Oliveira Rodrigues (2021) formula que, enquanto o espaço de experiência abriga no presente heranças que articulam modos de viver e compreender, o horizonte de expectativa é configurado pelo que “[...] ainda não foi experimentado, mas pode ser intuído ou desejado. Envoltos pela imaginação e pela curiosidade [...] determina igualmente as decisões tomadas no presente” (Rodrigues, 2021, p. 33).

Percebe-se, assim, que espaço de experiência e horizonte de expectativa entrelaçam passado e futuro, sem nunca se encontrarem totalmente. Esta diferença temporal, o modo de percebê-la e de se relacionar com ela, são, no entendimento de Koselleck (2006), adventos específicos da modernidade, pois, até determinado momento histórico, as mudanças sociais e os avanços tecnológicos se davam de

modo tão lento e vagaroso que não provocavam rupturas nas vidas das pessoas. Gradativamente, as experiências do presente foram se desvinculando das do passado, em um processo cujo ápice o autor situa na Revolução Francesa, pela descontinuidade que caracterizou o depois em relação ao antes deste evento. Tal lacuna entre o passado conhecido e o futuro cada vez mais imprevisível recebeu o nome de “progresso”.

A ideia de progresso, da maneira com Koselleck a compreende, indica que as experiências do passado e as expectativas do futuro não apenas não se correspondem, como se distanciam continuamente. Assim,

[...] as expectativas para o futuro se desvincularam de tudo quanto as antigas experiências haviam sido capazes de oferecer. [...] A partir de então, o espaço de experiência deixou de estar limitado pelo horizonte de expectativa. Os limites de um e de outro se separaram. (Koselleck, 2006, p. 318).

No século XX, quando da realização do filme aqui analisado, tal afirmação parece ainda válida, uma vez que a ciência e a tecnologia avançavam de modo cada vez mais acelerado e rumo a lugares que talvez apenas a ficção científica seja capaz de intuir. Em *Nausicaã do Vale do Vento*, este avanço toca o limite do possível com o colapso da civilização industrial, a precarização das condições de vida dos humanos e o esgotamento de um modo de viver pautado pelo conflito e pela guerra.

Koselleck (2006; 2021) enfatiza que a realidade histórica nunca coincide com o que se articula ou se produz como fonte sobre ela – há sempre algo a mais e/ou a menos naquilo que se produz em relação ao que de fato se passou. Por isso o historiador defende o estudo de fontes ficcionais ou oníricas, pois elas comportam em si dados de realidade e tanto são condicionadas pela realidade quanto influem sobre a mesma. Na apresentação do livro *Futuro Passado*, Marcelo Jasmin (2006) afirma que a história conceitual de Reinhart Koselleck, em que se incluem espaço de experiência e horizonte de expectativa, é “uma pesquisa da consciência humana no seu enfrentamento com as condições de possibilidade da existência, daquilo que se é e daquilo que se pode vir a ser” (Jasmin, 2006, p. 12). Dentro destes parâmetros, desenvolveremos reflexões em torno do filme selecionado.

Antes de iniciar a discussão específica desta pesquisa, será apresentado um panorama bibliográfico de produções acadêmicas nacionais que abordam Miyazaki e/ou o filme *Nausicaã do Vale do Vento*. Foram identificados 21 trabalhos de 2010 a 2022, desde monografias a uma tese de doutorado, incluindo-se também capítulos,

artigos e trabalhos apresentados em eventos. Percebe-se que existe um constante crescimento destas produções e que, de 2017 a 2022, houve ao menos uma dissertação por ano sobre Miyazaki e suas obras. Foi incluído um resumo de todas essas pesquisas, organizadas por tipo de publicação, como apêndice B.

O primeiro aspecto que chama atenção neste conjunto de trabalhos é a diversidade de áreas nas quais eles foram desenvolvidos:

- Arquitetura e Urbanismo: um mestrado, de Almeida (2021);
- Ciências Sociais: um trabalho de conclusão de curso, de Jaime (2021);
- Comunicação: dois mestrados, de Horta (2017) e Novaes (2018); dois capítulos em livros, de Horta e Nunes (2018) e Novaes (2019); e uma apresentação de trabalho em evento, de Horta (2021);
- Design de moda: um trabalho de conclusão de curso, de Maia (2018);
- Educação: um mestrado, de Pereira, A. (2022);
- História: dois mestrados, de Batista Neto (2020) e Figueiredo (2020); um capítulo de livro, de Santos e Sawada (2020); e uma apresentação de trabalho em evento, de Souza (2018);
- Letras: uma tese de doutorado, de Oliveira (2016); um mestrado, de Orgado (2010); um capítulo em livro, de Orgado (2020); um artigo, de Chaves e Torres (2017); e uma apresentação em evento, de Orgado e Rodrigues (informação verbal)<sup>19</sup>, sendo que o segundo autor é formado em Biologia e estava, na ocasião, cursando Psicologia;
- Música: um mestrado, de Pereira, R. (2019);
- Psicologia: um artigo, de Galdino e Borges (2022);
- Sistemas e mídias digitais: uma monografia, de Lima (2019).

Verifica-se que as áreas de maior concentração de estudos e publicações sobre Miyazaki e sua filmografia são Comunicação (com cinco trabalhos) e Letras (idem), seguidos de História (com quatro trabalhos). Outros tópicos que chamam a atenção são: o maior volume de estudos está no âmbito de mestrado; os capítulos de livros foram redigidos majoritariamente por pessoas que fizeram a pós-graduação sobre o

---

<sup>19</sup> Sessão de exibição e debate do filme *Nausicaä do Vale do Vento*, realizada em 11 de outubro de 2018, no Auditório "Elke Hering" da Biblioteca Central da UFSC, com Gisele Tyba Mayrink Redondo Orgado e Leandro Luís Rodrigues. Áudio disponível em: <https://cinemamundo.cce.ufsc.br/2018/10/projeto-cinema-mundo-realiza-sessao-comentada-de-nausicaa/>

tema, o que sugere que as pesquisas tiveram desdobramentos após a conclusão do ciclo acadêmico; e que, segundo o que foi levantado, existe apenas uma tese de doutorado acerca das obras de Hayao Miyazaki.

Do ponto de vista do recorte, vê-se que nove trabalhos foram dedicados a conjuntos de filmes, enquanto doze tomaram apenas um longa-metragem como tema de estudo. As animações mais estudadas são: *Nausicaã do Vale do Vento* (abordado em treze trabalhos), *A viagem de Chihiro* (abordado em oito trabalhos), e *O Castelo no Céu* e *Princesa Mononoke* (ambos abordados em sete trabalhos). O filme mais estudado de modo isolado, ou seja, tomado como única fonte primária, é *Nausicaã do Vale do Vento*, constando em sete, dos doze, estudos sobre um filme só. Destes, um está no âmbito do mestrado (Figueiredo, 2020), em que são exploradas as diferentes adaptações do filme (do mangá para o cinema, e do mercado japonês para o mercado estadunidense, dedicando especial atenção ao mangá); dois são artigos, sendo que um analisa o filme desde o conceito de distopia (Chaves; Torres, 2017), e o outro em relação à Jornada do Herói, proposta por Joseph Campbell (Galdino; Borges, 2022); e um capítulo de livro, em que as autoras estudam a aplicação do filme em sala de aula para consecução de objetivos da Base Nacional Comum Curricular, definida pelo Ministério da Educação (Santos; Sawada, 2020).

Neste cenário, o presente trabalho pretende oferecer mais uma contribuição às reflexões que vêm sendo desenvolvidas, no Brasil, sobre o cinema de animação de Miyazaki. Pelo que se pode verificar, ainda não há nenhum trabalho que aborde a temporalidade em *Nausicaã do Vale do Vento*, especialmente a partir do referencial proposto por Koselleck (2006; 2021). Ademais, esta pesquisa propõe estudar o filme em relação à história do Japão, analisando-o a partir das elaborações de Napolitano (2008), Vanoye e Goliot-Lété (2012) e Aguiar e Valle-Dávila (2022).

Passemos, então, à explicação de como esta pesquisa foi organizada.

O capítulo 1 é dedicado à apresentação do filme, de seus arcos narrativos e dos elementos que constituem a o enredo. Ao longo da exploração das características dos territórios e das personagens que compõem o longa-metragem, foram estabelecidas correlações, destes, com a história do Japão.

No capítulo 2, partimos para o estudo de três temas sobre os quais entendemos que se assenta *Nausicaã do Vale do Vento*: a Guerra Fria e seus desdobramentos no âmbito japonês; a tragédia de Minamata, que se refere ao envenenamento da população de Minamata por mercúrio, em decorrência do descarte inadequado desta

substância no mar; e o papel das mulheres na sociedade nipônica, com foco nos anos 1970 a 1980.

O capítulo 3 contém a análise fílmica de quatro sequências do filme, a qual foi amparada nas categorias temporais *espaço de experiência* e *horizonte de expectativa* (Koselleck, 2006). Depois, abordamos a animação de modo mais amplo a partir dos pares antitéticos (Koselleck, 2021): interno-externo, superior-inferior e anterior-posterior.

Por fim, existem quatro apêndices: o primeiro, com a ficha técnica do filme; o segundo, com os resumos dos trabalhos acadêmicos sobre *Nausicaã do Vale do Vento* e outros filmes de Miyazaki; o terceiro, com a descrição dos eventos de *Nausicaã do Vale do Vento*; e o quarto, com a decupagem das sequências estudadas no capítulo 3.

Boa leitura!

## CAPÍTULO 1 – ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DO FILME: TERRITÓRIOS E PERSONAGENS

Este capítulo é dedicado ao estudo dos arcos narrativos do filme, à investigação dos territórios em que o enredo desenrola-se e de seus personagens, seja como grupo social, seja como indivíduos. Tomando como base imagens retiradas da animação, tais elementos serão explorados e correlacionados com a história do Japão, procurando-se desenvolver as discussões dentro do campo conceitual que é delimitado pelo próprio filme.

Ao utilizar fontes audiovisuais no estudo da história, Napolitano (2008) indica que é necessário articular a decodificação técnico-estética, em que se verificam os mecanismos formais mobilizados pela linguagem cinematográfica, com a realidade histórica ou social contida nas fontes. Essas duas decodificações (técnico-estética e representacional) não são feitas separadamente, mas sim, de modo simultâneo e dialógico: “à medida que analisamos a escritura específica do material audiovisual ou musical, suas formas de representação da realidade vão tornando-se mais nítidas, desvelando os ‘fatos’ sociais e históricos nela encenados direta ou indiretamente” (Napolitano, 2008, p. 238). Assim, é a partir do estudo de como o filme foi construído que se torna possível fazer leituras sobre o que ele diz, como diz ou do que ele trata.

O autor sublinha que o cotejo com informações contextuais deve ser feito na medida em que a fonte o demandar, visando responder problemas ou questões que ali possam ser identificadas. Trata-se, portanto, de recorrer à história em conformidade com o que for sugerido ou proposto pela fonte que se está analisando, e não o contrário.

Para a consecução do que Napolitano propõe, primeiramente serão apresentados os procedimentos analíticos empregados; e depois será dedicada atenção aos elementos que compõem *Nausicaä do Vale do Vento*: sua história, seus arcos narrativos, as localidades que integram o enredo e seus personagens. Tais elementos serão descritos e analisados, estabelecendo conexões entre a ficção e a história, como uma estratégia que visa investigar o sentido interno da obra.

## 1.1 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Analisaremos agora os elementos constitutivos de *Nausicaä do Vale do Vento*. Os componentes da fonte serão identificados, descritos e explorados, visando depreender como e quais sentidos eles produzem. Para tanto, partiremos do resumo do filme e depois apresentaremos os territórios que abrigam a narrativa (Mar Podre, Pejite, Vale do Vento e Torumekia), seus grupos sociais e seus principais representantes. A investigação dos territórios visa extrair informações que permitam correlacionar a obra com seu contexto de produção e identificar as diferentes linhas narrativas que compõem a história, pois compreende-se que, em *Nausicaä*, cada território representa um posicionamento diferente acerca dos acontecimentos do longa-metragem.

Além disso, Fernando Silva e Silva<sup>20</sup> afirma que uma das características das obras de Miyazaki, que constituiu uma “filosofia de criação” do diretor, é a riqueza das paisagens e mundos em que as histórias se passam:

A criação desse *onde aquilo acontece* traz à tona as características daquele espaço, traz à tona outros atores que formam aquele espaço, produzindo sempre uma paisagem rica em atividade. Esse vai ser um elemento recorrente muito importante na obra dele. (grifo nosso) (informação verbal)<sup>21</sup>.

Ou seja, para o diretor, tão importante quanto contar uma história, é mostrar aonde ela se passa, pois o universo faz parte da construção narrativa. Entretanto, como Torumekia não é mostrada em tela e Pejite é exibida por menos de dois minutos a referida análise também se pautará nos representantes desses grupos sociais. Isso não implica em dizer que os habitantes de cada espaço pensam ou agem de modo necessariamente homogêneo, mas que eles partem de premissas semelhantes para atuarem e tomarem suas decisões.

Visando trazer mais subsídios acerca da construção do longa-metragem, também será feita a investigação fílmica de três personagens (*ōmu*, Nausicaä e Kushana), que foram selecionados devido à sua importância para o desenvolvimento da história.

---

<sup>20</sup> Curso *Nem bicho, nem gente: mundos de Hayao Miyazaki*, ministrado *on-line*, em 2024, e promovido pela Associação de Pesquisas e Práticas em Humanidades.

<sup>21</sup> *Idem*.

Ao assistir à animação, é possível considerar seu enredo confuso ou truncado, como se houvesse argumento demais para ser contado no tempo disponível. Isso pode advir de uma dificuldade de adaptação do mangá para o formato audiovisual, pois cada uma das mídias tem *timings* diferentes e comportam volumes de conteúdo que raramente podem ser análogos. Também é possível conjecturar que a relativa inexperiência de Miyazaki como diretor, na ocasião, tenha se refletido no manejo e condução da narrativa, já que este é o segundo longa-metragem por ele dirigido, situado no início de uma carreira que hoje contabiliza 12 títulos. Por este motivo, foi realizada a descrição de todos os acontecimentos do filme em ordem cronológica, a qual foi incluída na íntegra como apêndice C. Uma versão suscinta deste material foi incorporada ao corpo do texto, mas sugere-se que se recorra à versão completa sempre que necessário para melhor entender a sequência de eventos.

Também foi realizada a decupagem das 415 cenas que compõem *Nausicaä do Vale do Vento*, observando-se, em cada um dos seus 1617 planos<sup>22</sup>: número da cena; quantos planos a compõem; se ela se passa em locação interna ou externa; de dia ou de noite; qual o enquadramento utilizado; se há movimento de câmera e, caso positivo, qual; se a câmera está posicionada horizontalmente ou com angulação; se há emprego de efeitos de transição nos cortes<sup>23</sup>; quais personagens participam do plano; que ações se desenrolam entre os cortes; se há elementos que chamam atenção na composição visual; se há emprego de trilha sonora e como são utilizados outros recursos sonoros. Dada a extensão deste material, só foi incorporada ao trabalho, no apêndice D, a decupagem das sequências específicas que ajudam na consecução do objetivo aqui proposto.

Durante a análise do filme, observamos que o termo *ōmu*<sup>24</sup> não foi traduzido para o português, sendo apresentado ao expectador como um som desprovido de sentido. No entanto, *ōmu* é escrito com os *kanji*<sup>25</sup> 王蟲 que, traduzidos literalmente,

---

<sup>22</sup> A unidade mínima do cinema é o plano (ou *take*), que corresponde ao conteúdo situado entre dois cortes. O conjunto de planos que se passa em uma mesma locação, constitui uma cena. Já a sequência, é um grupo de cenas que compõe a mesma unidade narrativa e em que a ação tem continuidade lógica, ainda que ocorram mudanças de locação (Gerbase, 2012).

<sup>23</sup> Além do corte propriamente dito, há outras possibilidades de passagens entre dois planos, tais como *fade-in*, em que a imagem surge do escuro; *fade-out*, em que a imagem escurece; e fusão, em que a imagem de um plano é sobreposta à do subsequente (Gerbase, 2012).

<sup>24</sup> Ao longo do texto, será empregada a palavra *ōmu* sem plural, pois não há flexão de número na língua japonesa. Tampouco há flexão de gênero, mas neste caso optou-se por adotar o gênero masculino, pois é como os seres são referidos na versão legendada em português de *Nausicaä*.

<sup>25</sup> Um dos sistemas utilizados na escrita japonesa, de origem chinesa. Os *kanji* representam ideias ou conceitos e podem ter mais de uma definição.

significam “inseto rei”. Tal informação não consta em nenhum diálogo do audiovisual, de modo que, se o espectador não conhece os *kanji*, perde-se um elemento importante da construção daquele universo.

Esta observação levou-nos à investigação de outros nomes e falas conforme são proferidos no idioma original (japonês). Em diversas circunstâncias não há diferenças significativas entre a tradução apresentada nas legendas e o japonês – este é o caso dos nomes dos territórios Pejite e Torumekia; e também dos nomes de todos os personagens humanos, para os quais optou-se por não inserir a grafia original no texto. No entanto, há situações em que há diferenças dignas de discussão, casos estes em que serão apresentadas no texto a versão da legenda em português da Netflix e uma nova tradução, incluindo-se em nota de rodapé as transcrições em japonês. Sabemos que isso não esgota as possibilidades de tradução, mas pode agregar complexidades à leitura do filme.

As falas que serão exploradas desde o japonês serão tomadas de modo isolado, sem que os demais códigos cinematográficos sejam simultaneamente abordados. Essa opção decorre da intenção de, neste momento, explorar especificamente as diferenças textuais entre os dois idiomas. No próximo capítulo, serão analisadas quatro sequências do filme, com foco sobre a linguagem cinematográfica<sup>26</sup>.

Passemos, agora, ao resumo do filme, às suas partes e subpartes, aos lugares e aos personagens. Daqui em diante, sempre que o termo *Nausicaã* for grafado em itálico, estará nomeando a forma abreviada do título do filme; enquanto Nausicaã, sem itálico, será usado para tratar da protagonista.

## 1.2 RESUMO, PARTES E SUBPARTES

### *Resumo*

A história passa-se mil anos após o colapso da civilização industrial, em um mundo progressivamente insalubre para a vida humana, devido à expansão do Mar Podre, uma floresta venenosa. O Vale do Vento é onde se passa a maior parte da história e é o local de origem da protagonista. Um dia, um avião da sociedade

---

<sup>26</sup> Esta pesquisa não se dedicará à discussão dos limites entre cinema e cinema de animação. Para mais sobre o tema, vide Beckman (2014) e Buchan (2014).

militarizada Torumekia cai sobre o Vale do Vento, enquanto transportava o embrião de uma arma de destruição em massa de forma humanoide, denominada Guerreiro Gigante. A partir da queda do avião, soldados de Torumekia invadem o Vale do Vento e subjagam seus habitantes. Kushana, a comandante de Torumekia, determina que Nausicaä a acompanhe, junto com um grupo de pessoas, até Pejite, de onde o Guerreiro Gigante foi roubado. Nessa trajetória, os aviões de Torumekia são abatidos por Asbel, príncipe de Pejite, e todos caem sobre o Mar Podre, onde Nausicaä e Asbel se conhecem. Neste encontro, eles descobrem que o Mar Podre contém em seu subsolo um ambiente de ar e água puros, de onde se conclui que a floresta atua como um filtro que está limpando o planeta, e que as toxinas são exaladas como resultado de um processo de purificação. Nausicaä e Asbel partem, então, em direção a Pejite e lá chegando descobrem que a cidade foi destruída por um ataque de insetos do Mar Podre. No entanto, o ataque não foi espontâneo, mas deliberadamente provocado por habitantes de Pejite, com o intuito de se livrar da dominação de Torumekia, que também havia subjagado esta cidade. O ataque é resultado de uma provocação: o rapto e tortura de um jovem *ōmu*, inseto do Mar Podre, que faz com que os *ōmu* fiquem cegos de ódio e aniquilem tudo o que se encontra em seu caminho. Neste ínterim, Kushana consegue retornar ao Vale do Vento, onde o Guerreiro Gigante está sendo gestado para que possa ser usado como arma efetiva. Os habitantes de Pejite, por sua vez, colocam em prática a mesma estratégia de usar os insetos para a destruição contra o Vale do Vento, com o objetivo de mais uma vez aniquilar os soldados de Torumekia e recuperar o Guerreiro Gigante. O ataque dos *ōmu*, entretanto, faz com que Kushana coloque em ação o Guerreiro Gigante, mas ele acaba por se desfazer, porque ainda não estava em sua forma completa. Após algumas desavenças e dificuldades, Nausicaä consegue recuperar o jovem *ōmu* que havia sido capturado e torturado e retornar ao Vale do Vento, mas os *ōmu* seguem em seu avanço destrutivo e atropelam a protagonista, matando-a. Quando os insetos percebem que o pequeno *ōmu* havia sido resgatado e havia sido reintegrado ao grupo, todos se juntam em uma ação curativa que permite que Nausicaä ressuscite, celebrando uma aliança pacífica entre humanos e insetos.

### *Partes e subpartes*

Ao se analisar um filme por inteiro, Vanoey e Goliot-Lété (2012) propõem que se destaquem partes e subpartes que compõem a história. Para esta segmentação,

podem ser usados como critérios o espaço, o tempo, os cortes ou a própria lógica narrativa, em que se considera que cada ato gira em torno de um ou mais acontecimentos. Tal fragmentação é útil na medida em que ajuda a depreender os arcos que compõem a animação e como cada parte se desdobra ou se relaciona com as demais. Como se pode verificar no apêndice C, o filme é composto por cinco dias, que são demarcados por sol-nascente, noite e/ou sol-poente, além de um segmento de abertura (que antecede a inserção do título *Nausicaã do Vale do Vento*) e de imagens em movimento que acompanham os créditos. Cada um destes trechos foi denominado, cronologicamente, de: ABERTURA, DIA 1, DIA 2, DIA 3, DIA 4, DIA 5 e CRÉDITOS.

Propõe-se pensar *Nausicaã* como dividido em cinco atos, os quais não necessariamente coincidem com os dias decorridos no filme. Cada ato foi nomeado, com o objetivo de facilitar a compreensão do que acontece em cada uma das partes, e refere-se a um arco narrativo da história:

- ATO 1: DAS APRESENTAÇÕES

Em que conhecemos o Mar Podre, o Vale do Vento e seus personagens.

Inclui: ABERTURA e começo do DIA 1 (cenas 1 a 21).

Duração: Início até 21min.

- ATO 2: O CONFRONTO CHEGA AO VALE DO VENTO

Em que a nave com o Guerreiro Gigante cai sobre o Vale do Vento, Torumekia invade o vale, o Rei Jihl é assassinado e a população do Vale é subjugada.

Inclui: Noite do DIA 1, DIA 2 e início do DIA 3 (cenas 22 a 79).

Duração: 21min até 45min.

- ATO 3: DAS TRAVESSIAS PARA OUTRAS TERRAS

Em que as naves de Torumekia são abatidas, Asbel e Nausicaã encontram-se e descobrem o subsolo do Mar Podre.

Inclui: DIA 3 (cenas 80 a 168).

Duração: 45min até 1h10min.

- ATO 4: OS CONFLITOS GANHAM DENSIDADE

Em que Pejite é mostrada destruída, tem início o conflito entre soldados de Torumekia e os habitantes do Vale do Vento e dá-se o confronto aéreo entre a nave de Pejite e uma nave de Torumekia.

Inclui: Noite do DIA 3 e DIA 4 (cenas 169 a 260).

Duração: 1h10min até 1h31min.

- ATO 5: CLÍMAX E DESFECHO

Em que se dá o confronto entre a turba de *ōmu* e soldados de Torumekia, o Guerreiro Gigante é usado e se desmancha, Nausicaã resgata o filhote de *ōmu* e depois é morta e ressuscitada pelos *ōmu*.

Inclui: Noite do DIA 4, DIA 5 e CRÉDITOS (cenas 261 a 415).

Duração: 1h31min até 1h57min (fim do filme).

Nota-se que cada ato tem uma duração similar, de 21 a 26 minutos, mas a quantidade de cenas envolvidas cresce significativamente: de 20 cenas no ato 1, para 57 cenas no ato 2, para 88 cenas no ato 3, para 91 cenas no ato 4 e 154 cenas no ato 5. Isso significa que a edição do filme vai se tornando cada vez mais ágil, imprimindo um ritmo crescente à narrativa, na medida em que ela se desdobra. Também é possível verificar que existe um adensamento dos próprios conflitos, que se tornam cada vez mais presentes e envolvem progressivamente mais personagens. A solução para todos estes confrontos dá-se por meio do sacrifício que a protagonista faz, ao oferecer sua vida para conter o ataque (auto)destrutivo dos *ōmu* e salvar a sua nação, o que estabelece um contraponto à maneira belicista como os grupos vinham se relacionando.

Outro aspecto que se observa é que toda a narrativa desdobra-se a partir do Guerreiro Gigante: a vida no Vale do Vento é virada do avesso depois que a nave de Torumekia, que transportava o embrião da arma, cai sobre seu território. As consequências deste evento são catastróficas, pois o Rei Jihl é assassinado, Nausicaã é deslocada de seu território para outras terras, o Vale do Vento chega perto de ser arrasado por um ataque de *ōmu* e a protagonista morre. A proposição que o filme constrói é que a arma de destruição em massa traz apenas desgraças e a vida só é possível se houver convívio pacífico entre os diferentes – sejam diferentes nações, ou mesmo diferentes espécies, tendo em vista que os *ōmu* são igualmente decisivos no desenvolvimento do enredo. A história cresce e se afasta a partir do Vale do Vento,

apenas para voltar a este mesmo território, que é justamente o ponto de origem da personagem que tem as habilidades e interesses necessários para estabelecer trocas amistosas. Vejamos, pois, como se dão essas construções.

### 1.3 TERRITÓRIOS E SEUS PRINCIPAIS REPRESENTANTES

#### *Mar Podre*

O Mar Podre é uma floresta tóxica habitada por flora e fauna variadas, sendo esta composta por diferentes insetos. O nome da localidade é escrito com os *kanji* 腐海, que podem ser traduzidos literalmente como Mar Podre, Mar da Decadência ou Mar da Decomposição. Entretanto, é indicado no letreiro da abertura do filme que a leitura empregada, ou seja, a pronúncia pela qual o Mar Podre será referido no idioma japonês, é *fukai*. Esta palavra está inserida entre parênteses, em *hiragana*<sup>27</sup>, e ao consultar seu significado no dicionário verifica-se que ela pode ser escrita com diferentes *kanji*, cada qual com significados distintos: 深い (profundo) e 不快 (incômodo, desagradável, indisposição) (Fukai, 2013). Assim, em sua origem conceitual, o Mar Podre refere-se tanto a algo podre, decadente e em decomposição, como a algo incômodo e profundo.

Consta que o Mar Podre foi inspirado na tragédia de Minamata (Studio Ghibli Brasil, s/d; Cavallaro, 2006; Harding, 2018; Berton, 2020; Tan, 2021), evento ocorrido ao longo dos anos 1950, em que pessoas foram contaminadas por mercúrio, devido ao despejo indevido deste elemento químico nas águas da baía de Minamata. Assim, pode-se inferir que o nome deste território do filme faz alusão ao referido acontecimento, em que o mar tornou-se podre, fonte de decadência e, de alguma forma, de decomposição da vida daqueles que habitavam a região. Ao situar essa experiência tóxica, parte do espaço de experiência do Japão, em outra temporalidade e com outras características, abrem-se novas possibilidades de leituras acerca dos eventos passados. Sugere-se aqui que o deslocamento figurativo do mar contaminado para uma floresta de fungos, repleta de insetos imaginários, permite que esta

---

<sup>27</sup> Um dos sistemas utilizados na escrita japonesa, composto pelo alfabeto fonético.

referência histórica seja abordada de modo mais livre, propondo outras perspectivas acerca do assunto. A tragédia de Minamata será explorada no item 1.5.

Para além do que foi identificado na literatura como fonte de inspiração para esta localidade, também considera-se pertinente estabelecer conexões entre ela e a experiência atômica do Japão. Após a rendição do país na Segunda Guerra Mundial, estabeleceu-se um Governo de Ocupação dos Estados Unidos durante 1945-1952. O tema das bombas nucleares foi censurado durante este período, de modo que se passaram anos até que este assunto pudesse ser publicamente abordado. É digno de nota que, quando as fotos do *day after* de Nagasaki (bombardeada em 10 de agosto de 1945), realizadas por Yōsuke Yamahata<sup>28</sup>, foram publicadas no início dos anos 1950, o general Douglas MacArthur, à frente do governo de ocupação estadunidense, proibiu a divulgação e mesmo a posse de qualquer material sobre os bombardeios atômicos. As fotos de Yamahata só chegaram ao público em agosto de 1952, após o fim da ocupação e da censura, sob a forma de um livro intitulado *Nagasaki bombardeada por bombas atômicas*<sup>29</sup> (Silver, 2010).

Nessa mesma esteira, Richard Gonçalves André (2019) afirma que foi apenas em 1958 que o fotógrafo Ken Domon publicou sua coletânea fotográfica *Hiroshima*, em que “são representados os efeitos ainda persistentes da bomba atômica, como paisagens destruídas, crianças cegas, pessoas fisicamente deformadas e mesmo mortes” (André, 2019, p. 31). Tais dados sugerem que a elaboração das memórias e (in)compreensões acerca da guerra distenderam-se no tempo, sendo transformadas mediante a disponibilidade de informações e a possibilidade de tratar publicamente o assunto.

Em 1954, a população nipônica foi novamente mobilizada por um evento nuclear quando

[...] a embarcação japonesa de pesca de atum *Dragão Sortudo nº 5* foi exposta à precipitação radioativa dos testes de armas nucleares *Bravo* dos EUA, no Atol de Bikini, nas Ilhas Marshall. O retorno da embarcação ao porto de Yaizu, na província de Shizuoka, com sua tripulação de 23 membros sofrendo de doença por radiação, provocou ondas de choque em todo o Japão e levou o movimento popular contra

---

<sup>28</sup> Fotógrafo que, na ocasião, estava a serviço do Escritório de Notícias e Informações do Corpo do Exército Ocidental Japonês (SILVER, 2010).

<sup>29</sup> Tradução livre. O livro é referenciado em japonês *Genbaku no Nagasaki* e em inglês *Atom-bombed Nagasaki* por Silver (2010, p. 236).

a bomba de hidrogênio para o cenário nacional e internacional.<sup>30</sup> (Brown, 2015, p. 13).

Este evento motivou a realização do emblemático filme *Godzilla*, dirigido por Ishirō Honda e lançado ainda em 1954, que é, possivelmente, o primeiro audiovisual a relacionar a aparição de um monstro com o uso de armas atômicas (Igarashi, 2000). Pensar o Mar Podre e suas criaturas sob tal ótica permite que se perceba como o indizível das bombas atômicas é repetidamente apresentado sob a forma de seres gigantes e com alto poder destrutivo. Os *ōmu*, insetos que habitam o Mar Podre e são fundamentais à construção da história do filme, serão explorados no item 1.4.

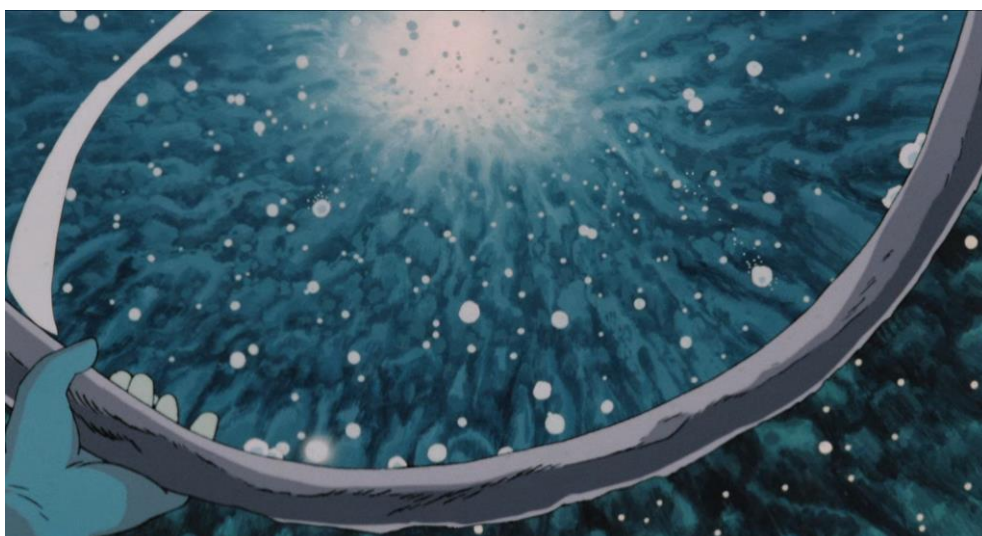
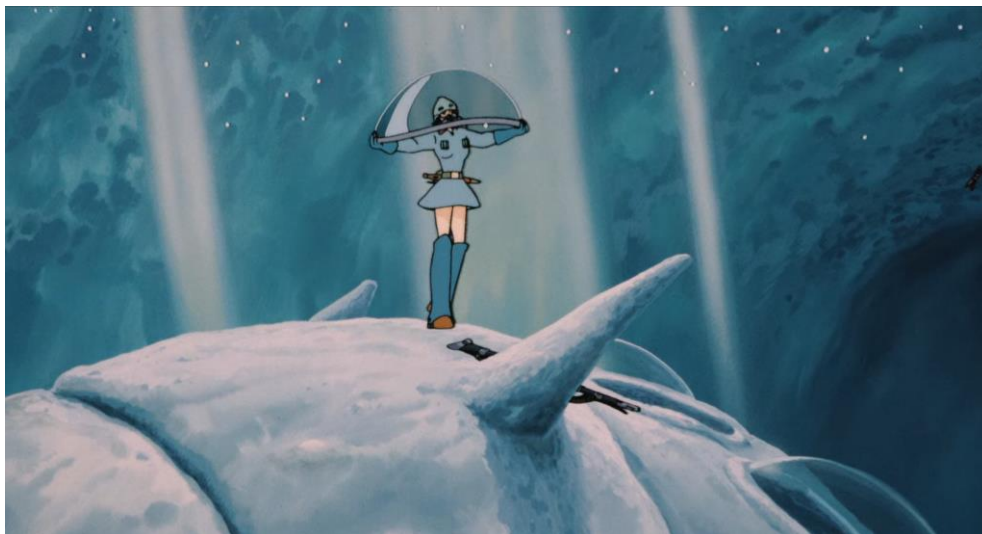
A despeito do Mar Podre ser venenoso, e a própria Nausicaä informar que cinco minutos naquele ambiente são suficientes para matar uma pessoa, ele nos é apresentado como um espaço belo e misterioso, ou seja, conforme percebido pela personagem principal. A opção por mostrar este espaço pelos olhos de Nausicaä é quase literal, pois na cena 9, ato 1, é usado o recurso de câmera subjetiva<sup>31</sup> para mostrar a chuva de esporos caindo por cima da lente de *ōmu* que a personagem acabou de coletar. O movimento dos esporos é acompanhado por uma música suave, que cativa a contemplação.

---

<sup>30</sup> Tradução livre. No original: “[...] *the Japanese tuna fishing trawler Lucky Dragon No 5 was exposed to fallout from the U.S. "Bravo" nuclear weapons tests at Bikini Atoll in the Marshall Islands. The vessel's return to the port of Yaizu in Shizuoka prefecture with its 23-member crew all suffering from radiation sickness sent shock waves through Japan and brought the popular movement against the hydrogen bomb onto the national and international stage.*” (Brown, 2015, p. 13).

<sup>31</sup> Câmera subjetiva refere-se a um recurso de linguagem cinematográfica em que a câmera assume o lugar de um personagem e passa a comportar-se segundo seu ponto de vista e suas movimentações (Gerbase, 2012).

Figura 1 – Nausicaä no Mar Podre



Nausicaä admirando os esporos (minutagem: 6min58s a 7min12s).  
Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Como vemos nos três *frames*<sup>32</sup> que compõem a figura 1, os planos tornam-se progressivamente fechados e partem de um ponto externo, que observa Nausicaä, para tomar os próprios olhos da personagem como ponto de perspectiva, o que é confirmado pela mão esquerda da personagem na lateral inferior esquerda do terceiro quadro. Com esta sequência de enquadramentos e o correspondente acompanhamento musical, o filme coloca o espectador no lugar da protagonista e comunica a maneira como ela percebe este espaço. Assim, embora o Mar Podre seja um lugar estranho e tóxico, a maneira idílica como Nausicaä percebe a localidade será sempre usada como contraponto. Percebe-se, assim, que existe uma proposição de que, por mais perigoso que este espaço seja, ele deve ser tratado com respeito e afeto. Por isso, propõe-se aqui pensar o Mar Podre como um local de memória coletiva, uma representação de um espaço de experiência que expressa não-ditos e silêncios acerca das relações dos japoneses com elementos tóxicos e de efeitos deletérios sobre as diferentes formas de vida. Na sequência do filme, por mais insalubre e temido que este espaço seja, ele não pode ser aniquilado e dele depende o futuro daquele universo.

Os principais representantes do Mar Podre são os *ōmu*, animais de grandes proporções, dotados de sete pares de olhos. Conforme explicado anteriormente, *ōmu* não é um som desprovido de sentido, mas um nome que evidencia a presença de personagens essenciais para o ecossistema do Mar Podre e mesmo para o universo em que a história se passa – inseto rei. Os *ōmu* têm dois estados de humor, que são identificados pela cor dos seus olhos: azuis ou acinzentados, quando calmos; e vermelhos, quando enraivecidos. Os *ōmu* costumam aparecer no filme em grupos e os indivíduos são desprovidos de características específicas, fazendo com que não seja possível discernir um do outro, exceto pelo tamanho. Existe, portanto, uma construção imagética de bando coeso, em que o único que se destaca é o *ōmu* filhote, que é central para o desenvolvimento do ato 5 da narrativa.

Outro personagem deste ambiente é Teto, uma raposa-esquilo que foi recolhida por Lord Yupa em um momento que não integra o filme. Yupa é um espadachim, do Vale do Vento, que circula pelos diferentes territórios que integram aquele universo.

---

<sup>32</sup> Tradicionalmente, cada segundo de filme é composto por 24 *frames* que, quando passados em sucessão, criam a sensação de movimento. No caso de *Nausicaä*, em que havia limitações orçamentárias, cada *frame* foi repetido três vezes (Cavallaro, 2006, p. 53), usando-se 8 *Frames per Second* (FPS - quadros por segundo), ao invés dos convencionais 24 FPS.

Seus deslocamentos se devem às seguintes inquietações: estará a humanidade destinada a ser destruída pelo Mar Podre? Será possível solucionar os mistérios do Mar Podre? Neste momento, não será dedicada atenção a este personagem, mas cabe indicar Yupa é alguém de destaque na narrativa do filme.

A primeira interação entre a garota e a raposa-esquilo dá-se na cena 12, ato 1, e, neste encontro, Teto mostra-se agressivo e arreado e morde o dedo de Nausicaä, ao que ela reage com serenidade, aguardando que a raposa-esquilo se acalme e perceba que não há o que temer. Deste ponto em diante, Teto permanecerá o resto do filme junto com Nausicaä, como um lembrete constante de que a protagonista é também uma representante do Mar Podre e das outras formas de vida que coabitam aquele universo.

Existe uma dimensão subterrânea e não-habitada do Mar Podre, onde o ar e a água são puros, que só é revelada na cena 163, ao final do ato 3. Essa limpidez é decorrente da ação das árvores, que atuam como filtros ao longo dos tempos, absorvendo a poluição e gerando cristais puros ao morrerem. São estes veios subterrâneos de água que tornam a vida dos humanos possível nas regiões que não são diretamente afetadas pelas toxinas do Mar Podre, o que reitera a ideia de que a floresta tóxica é, simultaneamente, perigosa e necessária. Desde a perspectiva de se pensar este espaço como uma representação de memórias, esta dimensão vertical e subterrânea é particularmente significativa, pois mostra a possibilidade de se transformar o tóxico em um substrato saudável e, de modo análogo, de extrair uma forma alternativa de existência de memórias e de não-ditos.

No Mar Podre existe um conjunto de Lagoas Ácidas, onde se passam as cenas 334 a 345, no ato 5, em que Nausicaä interage com o pequeno *ōmu* que foi capturado e torturado e com os pejitianos que estavam conduzindo o inseto para o Vale do Vento, com o objetivo de destruir este território e recuperar o Guerreiro Gigante.

Por fim, cabe explorar uma fala proferida pela sábia cega Ōbaba, do Vale do Vento, quando a líder de Torumekia diz que vai destruir o Mar Podre. A anciã retruca que não se pode fazer mal ao Mar Podre, pois:

Em seus mil anos de existência, inúmeras vezes humanos tentaram acabar com o Mar Podre. Porém, em toda vez, bandos de *ōmu* cegos de raiva tomaram a Terra como uma onda devastadora. Destruindo nações, consumindo cidades, o ódio dos *ōmu* não cessava até acabarem por morrer de fome. Logo, os esporos se enraizaram na

carne decomposta dos *ōmu* e tomaram nossas terras com esse Mar Podre. Não devem se meter com o Mar Podre.<sup>33</sup> (Nausicaä, 1984).

Uma tradução alternativa, a partir do idioma original, seria:

Desde que o Mar Podre surgiu há mil anos, as pessoas desejaram queimá-lo. Porém, em todas as tentativas, uma miríade de *ōmu* ensandecidos de fúria tomavam a terra como uma onda devastadora. Destruindo países e engolindo cidades. Os *ōmu* corriam até morrer de fome. Logo, as carcaças dos *ōmu* tornaram-se viveiros e os esporos se enraizaram. As terras foram sucumbindo. Não se deve mexer com o Mar Podre. (Nausicaä, 1984).

A mudança significativa entre as duas traduções é que a primeira, retirada da legenda da Netflix, faz menção a um ódio incessante, que não consta na fala original. Além disso, existe a compreensão de que os *ōmu* tornaram-se viveiros e que a terra sucumbiu, o que é diferente de dizer que a terra era tomada, pois na construção original não há a indicação de uma força ativa que subjuga a terra.

Percebe-se, assim, que o Mar Podre define as condições de vida do universo em que o filme se passa e os *ōmu* não apenas protegem esta localidade como contribuem diretamente para a sua manutenção e expansão. Retomando a proposição de pensar o Mar Podre como um local de não-ditos e silêncios, os *ōmu* seriam personagens capazes de articular o dentro e o fora deste espaço, emissários daquilo que não pode ser esquecido.

### *Vale do Vento*

O Vale do Vento, território que dá nome à personagem principal e ao filme, é um vale às margens do Mar de Sal (que não é nominado no filme, mas pode ser identificado no mapa que integra os mangás<sup>34</sup>) (Miyazaki, 2006) e que é poupado das emanções tóxicas do Mar Podre, devido à constante corrente de ar que atravessa o local. O Vale do Vento tem um castelo e um povoado, onde vivem aldeões que cultivam a terra e fazem uso de energia eólica para o desempenho de suas atividades. Embora a ação seja desdobrada em uma temporalidade pós-industrial, o Vale do Vento é apresentado como um espaço familiar, de convívio harmônico com a natureza. A

<sup>33</sup> No original: 「腐海が生まれてより千年いくたびも人は腐海を焼こうと試みてきたが。。。そのたびに王蟲の群れが怒りに狂い。地を埋めつくす大波となって押し寄せて来た。国をほろぼし町をのみ込み。自らの命が飢餓で果てるまで。王蟲は走り続けたやかて王蟲のむくろを苗床にして。孢子が大地に根を張り。広大な大地が腐海に没したのじゃ。腐海に手を出してはならん。」

<sup>34</sup> Embora as histórias do filme e do mangá sejam distintas, aqui estamos presumindo que o universo das duas obras é integrado e coeso.

construção desta localidade pode remeter a uma noção idealizada do Japão rural, como um território puro, intocado e atemporal (Harding, 2018).

Ideias acerca de um Japão rural romantizado foram usadas reiteradamente, e de diferentes formas, ao longo do tempo. Entretanto, especialmente a partir de 1970 isso adquiriu contornos comerciais, com investimentos de agências de viagem que propunham que se descobrisse outra “versão de si mesmo” por meio de viagens para o interior, em que seria possível encontrar um “Japão antigo”. Este tipo de discurso e campanha, alerta Harding (2018, p. 340), “sempre esteve sob o risco de ser recrutado por estratégias nacionalistas que confundiam as falhas da modernidade com a indesejável influência estrangeira – venenosa para a alma japonesa”<sup>35</sup>. O autor sugere que a construção do Vale do Vento se opõe a esse tipo de proposição nacionalista, que via a interferência estrangeira como negativa ou indesejável. Analisemos, portanto, como o Vale do Vento nos é apresentado.

**Figura 2** – Adentrando o Vale do Vento



---

<sup>35</sup> Tradução livre. No original: “[...] was always at risk of recruitment into nationalist strategies that conflated modernity’s flaws with unwelcome foreign influence – poisonous to the Japanese soul.” (Harding, 2018, p. 340).

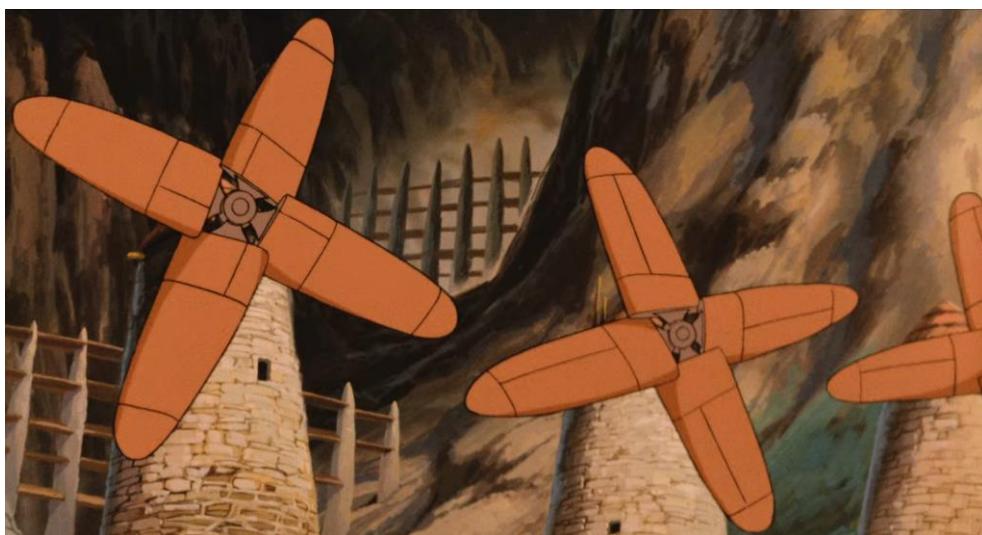


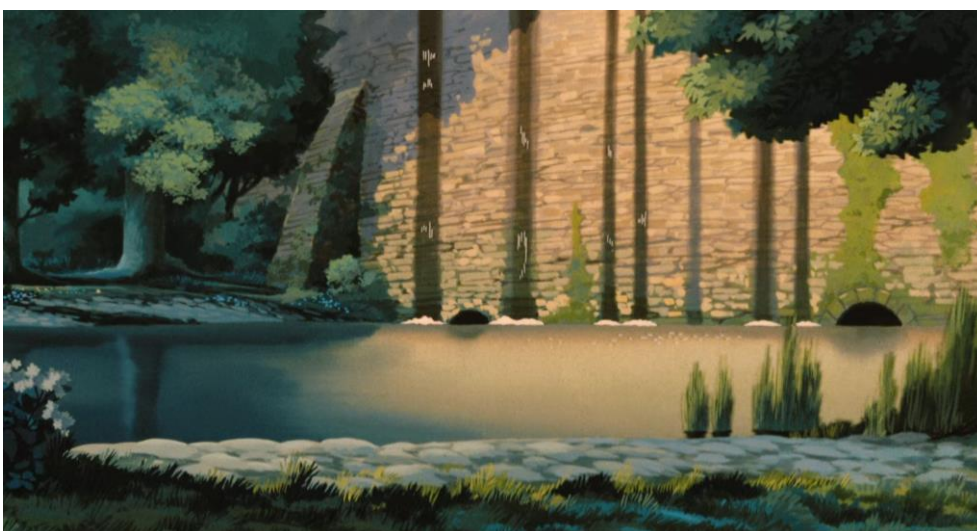
Passagem que dá acesso ao Vale do Vento (minutagem: 15min40s a 15min47s).

Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Os dois *frames* da figura 2 foram retirados da cena 13, ato 1, e referem-se aos momentos em que Lord Yupa está adentrando o vale, depois de ter interagido com Nausicaä e ela ter conhecido Teto. Existe uma ênfase visual no fluxo e nas trocas gasosas, indicadas pelo movimento das aletas anexas às colunas e pelo deslocamento de poeira no ar, que correm no sentido exterior ao Vale, indicando que o vento está saindo deste espaço.

**Figura 3** – Dentro do Vale do Vento





Apresentação do Vale do Vento por meio da chegada de Lord Yupa (minutagem: 15min48s a 15min58s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Em seguida, figura 3, retirada na cena 14, ato 1, vê-se que Yupa cruza uma barreira para adentrar ao Vale do Vento, o que sugere que, embora se possa acessar a localidade livremente, existe uma demarcação entre dentro e fora deste território. Os dois primeiros *frames* da figura 3 são do mesmo plano, em que a câmera se desloca verticalmente para baixo (em um *tilt down*) para mostrar Yupa cruzando o muro que, apesar de conter um pouco do vento, permite a passagem de veios de água que se unem para compor uma lagoa. Assim, o vento sai do vale tanto quanto a água adentra este espaço. Uma vez que se cruza o muro para dentro do vale, a cena adquire cores verdes, que remetem ao espaço rural. Nessas duas cenas, verifica-se que existe uma permeabilidade para trocas, sendo permitido o livre fluxo de vento, água ou pessoas.

A música que acompanha a sequência apresenta tom heroico, caracterizado pelo andamento acelerado, o que constrói uma sensação de avanço e descoberta. A este respeito, Renan Ventura Pereira (2019) afirma que a trilha sonora de Joe Hisaishi insere-se em uma tradição de criadores japoneses de música para cinema que produzem canções que soam como música ocidental, opção que se repete em vários dos filmes de Miyazaki, que sempre foram musicados por Hisaishi. De forma complementar, Kyoko Koizumi (2010) alega que as escolhas do referido compositor nesta obra criam uma atmosfera europeia, por recorrer a formas de composição que são usadas no velho continente desde o período medieval. Tais escolhas, em detrimento de composições marcadamente nipônicas, podem ser interpretadas como mais um indício da importância que é atribuída no filme às trocas entre diferentes sociedades.

Outro aspecto de destaque é o nome do território, que é determinado pelo fluxo contínuo de vento que permite que se viva próximo do Mar Podre, mantendo-se este espaço livre das emanações tóxicas. Existe uma dose de perigo implicada nessas trocas, pois a proximidade com a floresta de fungos tem efeitos deletérios sobre a saúde de alguns personagens, como do Rei Jihl ou do ancião Goro (como se verá adiante). No entanto, a possibilidade de viver no Vale do Vento decorre diretamente da premissa da troca, representada pelo ar em movimento. Assim, não existe uma determinação maniqueísta deste espaço, mas a percepção de que os fluxos são necessários: eles devem ser contínuos, embora possam representar ameaças.

O castelo do Vale do Vento fica separado da aldeia por uma ponte, mas não há guardas ou qualquer tipo de segurança que barre o acesso dos aldeãos a esta edificação. Além disso, o lugar tem duas hélices de vento, o que indica que a construção atende às demandas energéticas daquele grupo. Tais características, de que o castelo pode ser livremente acessado pela população e de que ele produz energia eólica, podem ser pensadas em relação a um aspecto que Michael Lucken (2017) destaca, que é a manipulação e o manejo de representações e símbolos na construção do poder. Tratando especificamente do Imperador Shōwa, que governou de 1926 a 1989 e é chamado no Ocidente de Hirohito, o autor afirma que o imperador era central para a “economia visual do Japão”. Durante os desdobramentos da Segunda Guerra Mundial, a imagem do imperador era onipresente e tal onipresença afetava a todos.

O estado japonês manipulou habilmente o *status* sagrado do *tennō* [Imperador do Japão] para construir a imagem de um ser absoluto que

era ao mesmo tempo singular e coletivo, humano e divino, fundamentalmente inimputável porque não respondia a ninguém, nem a seu povo ou a um deus.<sup>36</sup> (Lucken, 2017, p. 86).

A referida onipresença se dava por meio de construções visuais e simbólicas e dependia de certo distanciamento entre povo e imperador. A primeira vez que Hirohito falou à sua nação e, portanto, os japoneses escutaram e conheceram sua voz, foi quando ele proclamou pelo rádio a rendição do país (Igarashi, 2000), em agosto de 1945, depois de 19 anos ocupando a mais alta posição do Japão<sup>37</sup>. A mensagem foi recebida com estranhamento, produzido tanto pelo idioma japonês formal empregado quanto pela voz do imperador, que parecia fraca e incoerente com a imagem que se tinha deste importante personagem. Quando, no mês seguinte, foi divulgada uma foto de Hirohito junto ao general MacArthur, a figura do imperador mostrou-se frágil, pequena e deslocada, constituindo mais uma evidência da derrota ao lado do grande e imponente general dos EUA (Igarashi, 2000). Entre o ser absoluto antes da rendição e o homem de figura desamparada depois dela, parece sobrar pouco para lidar com o concreto da pessoa que ocupava este cargo tão importante.

A proposição adotada em *Nausicaä*, de que seus governantes podem ser livremente acessados, de que sua líder é uma pessoa que transita entre a população, ajuda nas operações cotidianas de conserto e coleta de materiais úteis, e mesmo o fato de o castelo ter um moinho de vento e, com isso, desempenhar uma função prática pró-comunidade, que é a geração de energia, oferece uma perspectiva diferente de experiências recentes do Japão com o imperador Hiroito. Percebe-se, assim, um indício de que o filme se coloca na contramão de um tipo de governo que se baseia no distanciamento físico das lideranças de seus grupos sociais, o que não impede a existência de uma dimensão hierárquica nas relações entre o grupo e seus governantes. Isso fica particularmente demonstrado na sequência 3, que será explorada no item 3.3 desta pesquisa.

---

<sup>36</sup> Tradução livre. No original: “*The Japanese state skillfully manipulated the tennō’s sacred status to construct the image of an absolute being who was both singular and collective, human and divine, fundamentally unaccountable because answerable to no one, whether to his people or to a god.*” (Lucken, 2017, p. 86).

<sup>37</sup> Depois da rendição, Hirohito continuou ocupando o mesmo cargo até seu falecimento, em, 1989, o que caracterizou o fim da Era Shōwa (1926-1989).

O castelo tem uma dimensão vertical<sup>38</sup> interna por meio da qual se acessa o quarto secreto em que Nausicaä conduz seus experimentos com plantas do Mar Podre e descobre que é possível cultivar espécimes que não exalam toxinas ao utilizar substrato e água puros. Quando Yupa desce as escadarias que levam até este laboratório, no final do ato 2, a construção imagética mostra que, nas profundezas do castelo existem armaduras, lanças, escudos e pequenas naves de guerra, o que permitem supor que tenham sido utilizados em algum momento passado. Esta sequência será explorada no item 3.2 deste trabalho.

Cabe destacar que é em um espaço contíguo aos objetos bélicos abandonados que Nausicaä desenvolve sua pesquisa e encontra uma possível solução para a ameaça que o Mar Podre oferece à vida dos habitantes daquele universo. A vizinhança de artefatos bélicos abandonados e um laboratório onde se buscam soluções pacíficas chama atenção e, por si só, comunica proposições sobre possíveis caminhos, favorecendo a pesquisa que está serviço da paz e em oposição à guerra.

No castelo vivem o Rei Jihl, acamado e com a saúde debilitada em decorrência das toxinas do Mar Podre; a anciã sábia e cega Ōbaba; e a protagonista, Nausicaä. A população do Vale é composta por adultos, crianças e idosos. Embora eles sejam mostrados no ato 1 como receptivos e acessíveis, o desenvolvimento da história demonstra que eles podem se tornar hostis, têm armas e sabem se defender quando isso se faz necessário. Nota-se ao longo do filme que os aldeãos têm identidades diferenciadas, mas funcionam como um coletivo coeso e unido, que atende prontamente às solicitações feitas por Nausicaä ou Ōbaba. Observa-se que os protagonistas desta localidade são a jovem princesa e um grupo de idosos, que estabelecem relações mútuas de troca e respeito – e a liderança da garota nunca é colocada em questão.

Os demais representantes do Vale do Vento são Lord Yupa, o já citado espadachim e ermitão que vive circulando pelas diferentes localidades do universo do filme e traz notícias do mundo para aqueles que residem no Vale; Mito, um homem maduro de bigodes pretos que atua como braço direito de Nausicaä em diversas ocasiões, e um grupo de três anciãos, dentre os quais o único que é nomeado é Goro, que acompanham e auxiliam Nausicaä em determinadas sequências do filme. Goro,

---

<sup>38</sup> A observação deste aspecto decorre das reflexões realizadas por Michael Lucken (2016) acerca de *A Viagem de Chihiro*, em que o autor explora as diferentes construções que são empregadas para as dimensões horizontal e vertical daquele universo.

por sua vez, sofre de um processo degenerativo similar ao do Rei Jihl, e explica que suas mãos estão ficando progressivamente petrificadas pelos efeitos das toxinas do Mar Podre.

Nausicaã é uma princesa querida pelos aldeãos do Vale do Vento e uma liderança estilo “mão-na-massa”, que traz matéria prima útil à comunidade, ajuda a consertar estruturas dos moinhos de vento e atende prontamente quando sua presença é solicitada, como quando Mito a chama no meio da noite, pois há algo estranho no ar. Além de ser caracterizada como uma cientista, que recolhe espécimes em tubos de ensaio para realizar experimentos no seu laboratório, Nausicaã ocupa também um papel mítico, de realização de uma lenda, que será apresentada e explorada a seguir, no item 1.4, o que estabelece uma mistura entre ciência e fantasia ou crença<sup>39</sup>.

Embora a protagonista demonstre profundo respeito por todas as formas de vida que coabitam aquele universo, ela pode tornar-se violenta em determinadas circunstâncias, o que a caracteriza como uma personagem complexa<sup>40</sup>. A análise de Nausicaã será retomada adiante, no item 1.4.

### *Torumekia*

Torumekia é uma nação militarizada cujo território que, conforme indicado, não é visualmente apresentado ao longo do filme. Por este motivo, serão analisados os elementos que compõem a materialidade desta nação, com foco em sua caracterização bélica.

Os soldados torumekianos são de três diferentes classes, as quais são denotadas por suas vestimentas: aqueles com armadura completa de aspecto metálico<sup>41</sup> e capa azul petróleo; aqueles com roupas de tecido verde escuro, luvas de couro e capacetes bicudos de aspecto metálico; e aqueles com roupas de tecido verde musgo e capacete laranja, amarelo ou, no caso do líder, branco. Os soldados são homens adultos, não têm nomes, são apresentados a maior parte do tempo armados

---

<sup>39</sup> Para mais, vide “Comentários do filme ‘Nausicaã do Vale do Vento’” (informação verbal), disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/192488>.

<sup>40</sup> Para mais, vide Horta (2017).

<sup>41</sup> As armaduras e os capacetes são referidos como sendo de cerâmica, pois é assim que eles são descritos no filme. Embora tenham aspecto de metal, deduz-se que se fale em cerâmica como decorrência do estágio de desenvolvimento tecnológico alcançado no tempo histórico em que se passa o filme, mil anos após o fim da civilização industrial. As espadas, por sua vez, são feitas de casco de *ōmu*.

e, tirando as classificações acima indicadas, são, via de regra, indiscerníveis. Hierarquicamente superiores há Kurotowa, que ocupa o segundo lugar na cadeia de comando e é chamado pelos soldados de Conselheiro; e a mandachuva Kushana, comandante da divisão da guarda da fronteira de Torumekia, que é uma mulher cujas duas pernas e braço esquerdo são de armadura dourada oca. O fato de a personagem não ter pernas e um braço não é explicado no filme. Os soldados se referem a Kushana como Alteza (殿下, *denka*), e ela é a pessoa que lidera a invasão do Vale do Vento e a subjugação daquele grupo. A análise desta personagem será retomada a seguir, no item 1.4.

Após o Vale do Vento ser tomado e o Rei Jihl ser assassinado, Kushana (cenas 62 e 63, final do ato 2) proclama um discurso sobre um tanque de guerra apontado para os aldeãos rendidos e desarmados. Esta sequência está representada na figura 4.

**Figura 4** – Torumekia toma o Vale do Vento





Discurso proferido por Kushana (minutagem: 35min03s a 35min47s).  
 Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Nesse conjunto de *frames* não-contínuos<sup>42</sup>, é possível observar que a população do Vale do Vento está reunida em um grupo sentado no chão e cercado por soldados armados. Kushana e Kurotowa estão sobre o tanque de guerra, que tem seu canhão voltado para a população desarmada, e o filme coloca os aldeãos literalmente aos pés da comandante torumekiana. A cena começa com uma trilha musical composta por diferentes andamentos, em que se escuta simultaneamente uma base mais grave e repetitiva, sobre a qual soam instrumentos mais agudos, o que compõe uma atmosfera algo dúbia. Nausicaä adentra essa cena, o que é acompanhado por um ápice da música que, em seguida, silencia, antes que Kurotowa e Kushana comecem a falar. A câmera movimenta-se nos planos sem fala, sugerindo

<sup>42</sup> Há planos que fazem parte da cena, mas que não foram incorporados à presente análise.

uma atenção que cada hora tem um foco diferente e apresentando a situação sob pontos de vista distintos.

Passemos, agora, ao discurso. Kushana diz:

Vimos unificar os povos periféricos e trazer paz a esta região. Estão à beira da extinção vivendo ao lado do Mar Podre. Abracem nosso governo e unam-se à nossa causa. Vamos acabar com o Mar Podre e trazer a Terra de volta.<sup>43</sup> (Nausicaä, 1984).

Ao que os aldeãos reagem com surpresa, questionando-se se seria possível acabar com o Mar Podre. A mesma fala pode ser traduzida direto do japonês da seguinte forma:

Nós estamos unificando os países das fronteiras. Vimos para esta terra para construir um reino. Vocês estão sendo extintos por causa do Mar Podre. Aceitem nossas ordens e participem de nosso projeto. Vamos queimar o Mar Podre e vamos ressuscitar estas terras. (Nausicaä, 1984).

Nota-se que, no idioma original, não existe menção a “trazer paz” para a região, e o discurso é mais impositivo que o apresentado na legenda da Netflix. Kushana prossegue, com satisfação: “Despertamos os dons e poderes milagrosos [o Guerreiro Gigante] que outrora permitiram que humanos dominassem a Terra. Para aqueles que se unirem a nós, prometo uma vida livre do medo de toxinas e bichos”<sup>44</sup>. A tradução a partir do original também guarda diferenças: “No passado, os humanos com conhecimento milagroso e força se reestabeleceram e permitiram ser donos dessas terras. Para aqueles que me obedecem, prometo uma vida sem medo do veneno da floresta e dos insetos”. Aqui verifica-se que a comandante de Torumekia não faz menção ao feito de sua nação, ou seja, ao fato de terem “despertado dons e poderes milagrosos”. Ao invés disso, faz referência aos humanos do passado, cujos conhecimento e força permitiram que eles se tornassem donos daquelas terras. A promessa feita ao final do discurso é a mesma, com a diferença de que no original ela cita nominalmente o veneno da floresta e os insetos.

Essa exposição realizada pela comandante de Torumekia contém ecos de um discurso imperialista difundido pelo Japão em suas colônias no início do século XX.

---

<sup>43</sup> No original: 「われらは辺境の国々を統合し。この地に王道楽土を建設するために来た。そなたたちは腐海のためにほろびに傾いている。われらに従いわか事業に参加せよ。腐海を焼き払い再びこの大地をよみがえらすのだ。」

<sup>44</sup> No original: 「かつて人間をしてこの大地の主とした。奇跡の技と力をわれらは復活させた。わたしに従う者には。もはや森のどくや蟲どもにおびえね暮らしを約束しよう。」

Em um estudo acerca da revista ilustrada NIPPON, Weisenfeld (2000) aborda uma edição especial sobre Manchukuo<sup>45</sup>, o estado implantado pelo Japão na região da Manchúria, no nordeste da China, e que durou de 1931 a 1945. A referida edição contém uma série de textos em que se apresenta o desejo de que colônia (Manchúria) e colonizador (Japão) estivessem moralmente unidos em um todo harmonioso, sob os ditames de um governo supostamente benevolente. A autora indica que alguns dos objetivos imperialistas sustentados na revista eram defesa e recuperação de terras, o que coloca em questão sobre a quem o filme está se referindo por meio de Torumekia. Assim, se por um lado pode parecer que essa nação militarizada representaria os Estados Unidos e ao período da ocupação norte-americana do Japão, não é possível excluir que se trate de uma crítica à terra do sol nascente. Afinal, além de vítimas, na Segunda Guerra Mundial os japoneses também agiram com colonizadores imperialistas (Tan, 2021).

Outra possibilidade interpretativa é que os referidos “conhecimento milagroso e força” façam alusão ao poderio nuclear. Ann Sherif (2009) explica que um dos componentes ideológicos que integrava a propaganda do período da Guerra Fria era que as duas potências, Estados Unidos e União Soviética, detinham o poder de trazer estabilidade a um mundo que estava exausto da guerra e amedrontado pela corrida armamentista. A autora defende que:

Nesse cenário, a paz assumiu um significado perverso porque os defensores da paz estavam encantados com o projeto de fetichizar e normalizar as armas termonucleares. Sob o regime nuclear, o medo se misturava com a emoção do sublime nuclear.<sup>46</sup> (Sherif, 2009, p. 9).

Na cena do filme, tanto a confiança demonstrada por Kushana, quanto a reação dos habitantes do Vale do Vento, que se mostram surpresos e interessados pela possibilidade de destruição do Mar Podre, podem ser interpretados como indicativos de um discurso que difundia o poderio bélico e o desenvolvimento de tecnologias atômicas não apenas como importantes, mas também como imprescindíveis para a conquista da paz e da estabilidade.

---

<sup>45</sup> Embora a Manchúria estivesse sujeita ao controle japonês desde 1905, em 1931 o governo nipônico estabeleceu uma ocupação armada do território e, nele, um estado nominalmente independente da China, que designou “Manchukuo”. Para mais sobre o imperialismo japonês no leste asiático, vide Matsusaka (2007).

<sup>46</sup> Tradução livre. No original: “*In this setting, peace took on a perverse meaning because the champions of peace were enthralled with the project of fetishizing and normalizing thermonuclear weapons. Under the nuclear regime, fear intermingled with the thrill of the nuclear sublime.*” (Sherif, 2009, p. 9).

A respeito do uso da energia nuclear no Japão, Daisuke Akimoto (2020) afirma que, em 1956, foi realizado um levantamento com a população nipônica, pelo Serviço de Informação dos Estados Unidos, sobre o uso de energia nuclear, e foi estimado que cerca de 60% das pessoas acreditavam que o uso pacífico desse tipo de energia era “mais uma maldição que uma bênção para a humanidade”<sup>47</sup> (Akimoto, 2020, p. 22). Apesar disso, o governo japonês firmou contratos para comprar reatores nucleares comerciais britânicos e americanos e, quando a mesma pesquisa foi repetida em 1958, constatou-se que apenas 30% dos japoneses se opunham ao uso da energia nuclear<sup>48</sup>. Akimoto (2020) atribui tal mudança de percepção como decorrência da propaganda realizada pelos Estados Unidos no país do sol nascente.

De forma complementar, Sherif (2009) explica que pouco depois dos bombardeios das cidades Hiroshima e Nagasaki começaram a aparecer, tanto na imprensa estadunidense quanto japonesa, histórias acerca dos benefícios dos usos produtivos (em oposição a usos destrutivos) desse tipo de energia, em que se incluíam curas para doenças e mesmo promessas de carros movidos a energia nuclear. Este discurso atômico, baseado no que parecia ser uma fonte de poder ilimitado, capaz de abastecer uma cidade inteira com eletricidade, fomentava um tipo de utopia atômica, que ressaltava que a energia nuclear contribuiria para o avanço da ciência e benefício da humanidade (Sherif, 2009).

Como se pode perceber, a ameaça de aniquilação nuclear coexistia com a perspectiva de um futuro brilhante, e a diferença entre um e outro dependia da maneira como esse poder nuclear seria empregado. Nesse contexto, o aspecto miraculoso indicado por Kushana pode ser uma alusão a essa complexidade de discursos que cercavam os instrumentos atômicos, e tal ambivalência pode ser uma chave para explorar a dimensão sobrenatural que caracteriza o Guerreiro Gigante<sup>49</sup>, que será mais estudado na seção dedicada a Pejite. Entretanto, este aspecto não é o foco desta pesquisa e, por isso, não será explorado em profundidade.

Retomando a sequência referida pela figura 4, as cenas indicadas constituem uma apresentação sólida desse grupo militar, o que é colocado em xeque pelo próprio

---

<sup>47</sup> Tradução livre. No original: “[...] *more of a curse than a boon to mankind*”. (Akimoto, 2020, p. 22).

<sup>48</sup> Antes do acidente de Fukushima, em 2011, 30% de toda a eletricidade do Japão era gerada por 54 reatores nucleares. Outros acidentes, de menores proporções, aconteceram em outras localidades do país em 1995, 1997, 1999, 2001 e 2004 (Akimoto, 2020).

<sup>49</sup> No cinema japonês, a correlação entre um poder análogo ao atômico com uma dimensão sobrenatural é recorrente, o que pode ser observado também em obras como *Godzilla*, *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, e *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), de Hideaki Anno.

filme. Nas figuras 5 e 6, cena 100, ato 3, um pequeno avião pilotado por Asbel destrói uma esquadrilha de quatro aviões de Torumekia que estava indo em direção a Pejite. Embora as naves de Torumekia sejam imponentes e grandes (vide figura 5) e a de Asbel tenha tamanho diminuto quando comparada a elas (vide figura 6), uma rajada de tiros disparados pelo garoto civil é suficiente para dismantelar uma nave de grande porte rapidamente, enquanto uma rajada de tiros de Torumekia apenas coloca Asbel fora de combate, sem que ele morra ou sua nave exploda.

**Figura 5** – Naves de Torumekia



Naves decolando do Vale do Vento (minutagem: 44min51s).  
Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

**Figura 6** – Ataque às naves de Torumekia



Combate aéreo, a nave de Asbel está circulado em vermelho (minutagem: 47min10s).  
Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Esse mesmo tipo de representação é empregado em outros momentos do filme, como quando Yupa e Mito conseguem interceptar a nave de Pejite que estava aprisionando Nausicaä e estava sendo atacada por Torumekia (cenas 254 e 257, final do ato 4). Nessa situação, Yupa consegue dominar um grupo de soldados armados com pistolas em menos de um minuto usando apenas armas brancas, e Mito destrói rapidamente o avião de Torumekia, com apenas uma rajada certeira de tiros. A repetição desse tipo de arquitetura indica que os instrumentos de guerra só são efetivos quando estão sendo operados por civis, o que sugere existir no filme um partidarismo contra os militares.

### *Pejite*

Pejite é uma cidade murada em meio ao deserto, com população composta por adultos, crianças e idosos. Sob esta localidade estava enterrado o último Guerreiro Gigante, arma de forma humanoide com poderoso potencial destrutivo e último remanescente do grupo responsável pelo colapso da civilização industrial. Em um diálogo com Asbel e Nausicaä (cena 196, ato 4), o prefeito daquela cidade indica que eles desenterraram o Guerreiro Gigante com a intenção de usá-lo contra o Mar Podre e isso fez com que Torumekia invadisse seu território para roubar a referida arma. É na tentativa de transportá-la para Torumekia que o avião cai sobre o Vale do Vento, o que determina o envolvimento de Nausicaä e de seu grupo social nos confrontos.

Cabe indicar que Guerreiro Gigante<sup>50</sup> é escrito com os *kanji* 巨神兵 (*kyoshinhei*) que, traduzidos literalmente, corresponderiam a “Deidade do Soldado Gigante” ou “Soldado Gigante Divino”. Em sua acepção original, os Guerreiros Gigantes são *kami*, e a tradução utilizada em inglês é *God Warrior*, que em português seria Deus Guerreiro. Entretanto, *kami* é uma palavra que não pode ser traduzida de modo leviano como “deus”, pois, conforme explica André (2022), a noção de divindade do universo judaico-islâmico-cristão pressupõe uma entidade criadora do universo e de natureza monoteísta, parâmetros que não são necessariamente adequados para se pensarem os *kami*, pois estes podem ser deuses criadores, mas também “seres para

---

<sup>50</sup> Não é possível compreender exatamente o que são os Guerreiros Gigantes – nas ilustrações que compõem a abertura do filme, fica sugerido que se trata de uma construção humana; no entanto, o nome no idioma original indica que seria uma deidade. Seria possível desenvolver um estudo apenas sobre os Guerreiros Gigantes, mas aqui só se pretende indicar a complexidade desses seres de definição incerta.

além (ou talvez aquém) das divindades, como raposas, texugos e ‘espíritos’ de árvores” (André, 2022, p. 130) ou mesmo pássaros e insetos.

Assim, em sua concepção conceitual, os Guerreiros Gigantes estão relacionados à dimensão sobrenatural, o que implica em dizer que não se tratam apenas de armas com forma humanoide, mas de criaturas poderosas e dotadas de outro estatuto dentro daquele universo. Entretanto, o Guerreiro Gigante encontra-se em uma forma embrionária a maior parte do filme e seu desenvolvimento é interrompido de modo precoce, de modo que ele não chega a apresentar nenhuma autonomia no decurso da história. Conforme supracitado, a correlação entre armas de destruição em massa e criaturas ou fenômenos sobrenaturais é recorrente na cultura *pop* japonesa. Entretanto, este aspecto não será mais desenvolvido nesta pesquisa, por fugir do escopo pretendido.

Os principais personagens de Pejite são Lastel, a princesa de Pejite que estava presa no avião que transportava o Guerreiro Gigante e falece no início do filme (cena 33, ato 2); e Asbel, irmão gêmeo de Lastel, que parte para vingar sua irmã e acaba juntando-se à empreitada de Nausicaä, após ser salvo por ela. Também participam da história a mãe de Asbel e Lastel e o prefeito de Pejite, mas nenhum dos dois têm nome, o que fala sobre a pequena importância que lhes é dada na construção do filme.

Com o desenvolvimento da história, verifica-se que o prefeito de Pejite coordenou uma operação que devastou a própria cidade para livrá-la do mando de Torumekia e que usou os insetos do Mar Podre como armas de destruição em massa para este fim. Os habitantes que sobreviveram e fugiram dos ataques (tanto de Torumekia quanto dos insetos) são aqueles que aparecem na história dentro de um avião (atos 4 e 5). Para tentar recuperar o Guerreiro Gigante, os homens de Pejite colocam em ação a mesma estratégia destrutiva contra o Vale do Vento, medida contra a qual Nausicaä se opõe e, por isso, acaba sendo detida. Entretanto, Asbel lidera uma divergência que se opõe à devastação do Vale do Vento e que se organiza para libertar Nausicaä. Este grupo é predominantemente composto por mulheres adultas e idosas, que estão junto com as crianças daquele povoado. Assim, nota-se que os habitantes de Pejite têm identidades diferenciadas e não atuam como um coletivo coeso e unido, mas como um grupo marcado por divergências internas.

O fato de existir uma cidade distante, com participação mínima em tela, mas cujas decisões impactam diretamente a dinâmica daquele universo, pode ser compreendida quando pensada a partir da perspectiva da Guerra Fria. De certa forma,

toda a história do filme é determinada por iniciativas dos governantes de Pejite: primeiro, de resgatar uma arma de destruição em massa; e, segundo, de aniquilar outros grupos sociais para resgatar a referida arma. Existe uma prerrogativa beligerante que é encabeçada por esta localidade e que coloca em ação não apenas seus próprios habitantes, mas também os de Torumekia, do Vale do Vento e do próprio Mar Podre. Essa premissa de destruição em massa nas mãos de uma nação distante remonta o período de realização do filme, em que as disputas pela superioridade bélica e tecnológica entre Estados Unidos e União Soviética colocaram a humanidade sob o temor da destruição iminente. Este tópico será explorado no item 1.5.

Outro ponto de destaque refere-se à disposição de Pejite para destruir a própria cidade para se libertar da dominação de Torumekia. A decisão de destruir-se para não ser subjugado pode remeter à “nobreza do fracasso”, que Ivan Morris (1994) afirma ser parte constituinte da cultura japonesa, na qual se reconhece uma nobreza especial no sacrifício sincero, ainda que esse ato não leve a algum tipo de sucesso. Este aspecto, identificado por Morris (1994) nos pilotos *kamikaze* e em vários outros episódios da história do Japão, como na própria prática do *seppuku*<sup>51</sup>, também é apontado por Maurice Pinguet (1987) como uma particularidade desta cultura, que ele trata sob o título de “morte voluntária”. Pinguet (1987, p. 11) afirma: “o Japão nunca se privou por princípio da liberdade de morrer”. Assim, embora desde a perspectiva ocidental, a decisão dos governantes de Pejite possa parecer duvidosa, é possível afirmar que ela decorre de uma prerrogativa japonesa e que, naquele país, não causa estranhamento. Não se pode presumir, entretanto, que esse tipo de ação se dê de forma leve ou normalizada.

Morris (1994) afirma que a tática suicida tornou-se um dos principais métodos de resistência dos japoneses no final da Segunda Guerra Mundial, o que ficou particularmente demarcado na Batalha de Saipan, em 1944.

Quando a resistência militar organizada tornou-se impossível, cerca de três mil soldados japoneses, a maioria deles armados apenas com baionetas ou bastões, atacaram o fogo pesado das metralhadoras dos fuzileiros navais americanos e foram abatidos até o último homem. [...] À medida que os fuzileiros avançavam pela ilha encharcada de sangue, eles testemunharam um suicídio em massa após o outro, culminando na terrível última cena, quando centenas de habitantes civis japoneses, incluindo um grande número de mulheres com crianças nos braços,

---

<sup>51</sup> *Seppuku* (切腹), mais conhecido no Ocidente como haraquiri (腹切), refere-se ao suicídio por eventração. Pinget (1987) afirma que a primeira forma é preferida pelos japoneses, por ser mais digna, pois significa “incisão do abdome”, enquanto a segunda seria “ventre cortado”.

se jogaram dos penhascos ou saíram correndo das cavernas à beira-mar e se afogaram em vez de arriscar a indignidade da captura.<sup>52</sup> (Morris, 1994, p. 299).

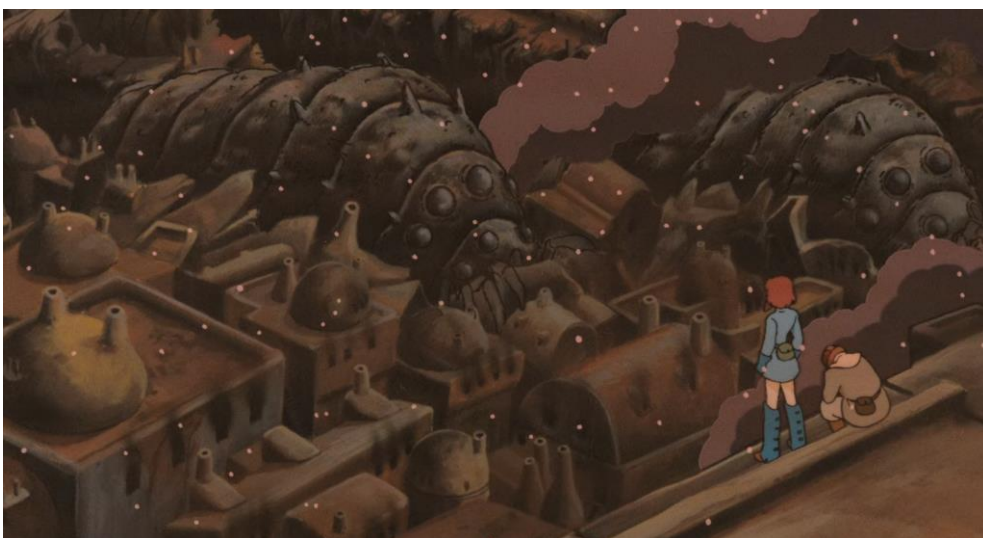
Segundo o autor (Morris, 1994), o episódio de Saipan teria levado à renúncia do General Hideki Tōjō, Primeiro-Ministro do Japão que atuou junto ao Imperador Hirohito como chefe de governo do país durante a maior parte da Segunda Guerra Mundial. Talvez este episódio seja o pináculo de uma disposição ao sacrifício, que pode ajudar a pensar a decisão dos governantes de Pejite de destruir a própria cidade para encerrar a indignidade de serem subjugados por outra nação. Entretanto, diferente do que sugere a citação acima, no filme não são apresentados corpos humanos, mas apenas a cidade arruinada, armamentos destruídos e insetos mortos.

**Figura 7 – Pejite**



---

<sup>52</sup> Tradução livre. No original: “When organized military resistance became impossible, some three thousand Japanese soldiers, most of them armed with nothing but bayonets or sticks, charged into the concentrated machine-gun fire of the American marines and were mown down to the last man. [...] As the marines advanced through the blood-drenched island, they witnessed one mass suicide after another, culminating in the terrible last scene when hundreds of Japanese civilian inhabitants, including large numbers of women with children in their arms, hurled themselves off the cliffs or rushed out of caves by the sea and drowned themselves rather than risk the indignity of capture.” (Morris, 1994, p. 299).



Nausicaä e Asbel caminham por Pejite destruída (minutagem: 1h18min04s a 1h18min40s).

Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Esse conjunto de *frames* não-contínuos<sup>53</sup> foi retirado das cenas 194 e 195, ato 4. Ao longo de toda a sequência, há esporos voando pela cidade, o que indica que ela já está em vias de tornar-se tóxica, uma consequência do processo de decomposição dos insetos. A sequência é composta por 14 planos, dos quais 5 contam com movimentos de câmera ou de lente, o que ajuda a compor um estado de agitação. A música que acompanha as cenas é pausada, intercalando percussão pontual com silêncio, o que sugere um compasso de espera subjetiva em que os personagens estão tentando decifrar o que se passou ali. Junto com a movimentação de Asbel e Nausicaä há sons de passos e, então, um som de surpresa emitido pelo príncipe da cidade no primeiro *frame* aqui selecionado, que se soma a uma mudança na música, em que os silêncios são preenchidos por um instrumento de som similar a uma cítara. Em seguida há uma nova mudança na música, que se torna mais ágil e com sons dissonantes.

A trilha sugere uma mistura de sentimentos, os quais são expressos na fala de Asbel: “Pejite está destruída. Eles destruíram os torumekianos, mas isso é...” – sua voz está embargada, e ele fala cabisbaixo, de modo que não é possível ver sua expressão facial. Assim, percebe-se que ainda que possa existir a disposição para sacrificar a cidade para se livrar do mando de Torumekia, isso não necessariamente ocorre sem pesar.

#### 1.4 ANÁLISE DE TRÊS PERSONAGENS

Agora serão analisados três personagens que conduzem o andamento da história: um *ōmu*, Kushana e Nausicaä.

##### *Ōmu*

Os *ōmu* são insetos de grandes proporções, sem face discernível, e que não correspondem a nenhum animal existente. Conforme supracitado, é possível estabelecer correlações entre os *ōmu* e o Godzilla. No filme original, Godzilla é Gojira, uma mistura das palavras *gorira* (gorila) com *kujira* (baleia), e trata-se de um réptil de 50 metros de altura que surge em decorrência de testes nucleares. Yoshikuni Igarashi

---

<sup>53</sup> Há planos que fazem parte da cena, mas que não foram incorporados à presente análise.

(2000) afirma que Godzilla era uma forma monstruosa que desafiava a compreensão humana e tinha a missão de representar memórias das perdas da guerra, ideia à qual se pode acrescentar a leitura de Sherif (2009) de que a criatura era uma evocação da cultura popular do medo de bombas atômicas.

Miyazaki (2021) explica que a palavra *ōmu* faz referência aos vermes de areia do livro *Duna* (1965), de Frank Herbert, e ao termo budista “om”. Jerrine Tan (2021) complementa, afirmando que “om” deriva de ensinamentos budistas de compaixão e conexão, e “Ohm” é também a unidade de medida de resistência elétrica. Assim, conceitualmente os *ōmu* representam uma natureza desconhecida, cuja força física é colossal, mas cujo papel está relacionado a compaixão, conexão e resistência. Ao se pensar tais insetos em relação ao Godzilla, agrega-se, ainda, uma camada de sentido no âmbito da experiência nuclear e dos temores dela derivados. Talvez seja este o papel que os *ōmu* desempenham em *Nausicaä* – materializar a memória de uma experiência atômica vivida.

Verifica-se que os *ōmu* estabelecem simultaneamente um diálogo com os clássicos de ficção científica *Godzilla* e *Duna*, interagindo tanto com imagens do Ocidente quanto do Oriente. A questão relativa a *Duna* será aprofundada quando tratarmos de *Nausicaä*, então agora exploremos um pouco *Godzilla*.

Sobre o filme de 1954, Sherif explica que

*Godzilla* retrata uma sociedade estável e próspera com uma infraestrutura que funciona bem (o governo, a polícia, a comunidade científica, a mídia), povoada por pessoas comuns e bem nutridas que acreditam em mitos (*Godzilla*), mas que são cientificamente avançadas (o destruidor de oxigênio) [uma nova arma de destruição em massa]. As memórias de guerra são incluídas de forma seletiva e breve. Na pessoa do Dr. Serizawa [cientista que protagoniza o desfecho do filme], um veterano de guerra, com uma cicatriz para provar isso, o Japão faz o certo. Ele se sacrifica para eliminar a ameaça do *Godzilla* e, assim, devolve o mundo à estabilidade. Os eventos nucleares não são atribuídos a nenhuma nação. Ninguém é culpado, a não ser a própria bomba. Todos nós somos vítimas em potencial.<sup>54</sup> (Sherif, 2009, p. 204).

---

<sup>54</sup> Tradução livre. No original: “*Godzilla depicts a stable, prosperous society with a smoothly functioning infrastructure (the government, the police, the scientific community, the media) populated by ordinary, well nourished people who believe in myth (Godzilla) but who are scientifically advanced (the oxygen destroyer). War memories are selectively and briefly included. In the person of Dr. Serizawa, a war veteran with a scar to prove it, Japan does the right thing. He sacrifices himself in order to eliminate the threat of Godzilla and thereby returns the realm to stability. Nuclear events are not attributed to any nation. No one is to blame but the bomb itself. We all are potential victims.*” (Sherif, 2009, p. 204).

Como se pode perceber, para além das criaturas de grandes proporções, existem outras similaridades discerníveis entre *Godzilla* e *Nausicaä*: ambos envolvem pessoas que acreditam em mitos (Godzilla e a lenda sobre um salvador<sup>55</sup>, respectivamente); ambos remetem a, e produzem, memórias de guerra; ambos dependem de um protagonista disposto a se sacrificar para levar o mundo à estabilidade; e o universo das duas as histórias relaciona-se com eventos nucleares. Nota-se, assim, que os filmes tocam pontos semelhantes, mas cada um tem suas diferentes proposições e desdobramentos acerca dos mesmos assuntos.

Adicionalmente, Igarashi (2000) afirma que Godzilla reencena a destruição do tempo da guerra e incorpora, ou seja, *dá corpo* à ameaça nuclear representada pelos Estados Unidos, ao ponto de o diretor do filme afirmar que as cenas de destruição de Tóquio pelo monstro terem sido feitas à imagem do resultado do ataque aéreo realizado contra a cidade, em 1945. Neste sentido, “não são apenas as memórias da perda, mas a perda própria – as almas daqueles que morreram na guerra – que retorna à Tóquio na forma de Godzilla”<sup>56</sup> (Igarashi, 2000, p. 116). Em *Nausicaä*, o perigo e a destruição representados pelos *ōmu* podem ser pensados desde uma perspectiva semelhante, de construção de memórias e reencenação de acontecimentos do passado.

A franquia *Godzilla* contabiliza hoje mais de 30 filmes feitos apenas no Japão, o que renderia um estudo em si, mas o que se pretende indicar com isso é apenas a permanência e recorrência desse personagem icônico no imaginário japonês, dado sobre o qual se apoia aqui para correlacioná-lo com os *ōmu*. Para além da continuidade de Godzilla, gostaríamos de se sugerir aqui a potência conceitual com a qual os *ōmu* se relacionam.

Em uma entrevista concedida em 1995, Miyazaki (2021, p. 434, grifos nossos) fez as seguintes considerações a respeito desses seres:

Quando quero que apareça uma *criatura enorme que represente o nascimento de outro ecossistema*, o mundo em que os répteis e mamíferos vivem não funciona, porque é muito familiar para nós. Tecnicamente também, não importa o quanto mudemos a forma dos répteis ou dos mamíferos, o resultado é apenas uma coleção de partes familiares. Pareceu-me que a combinação de insetos e artrópodes poderia resultar mais facilmente em criaturas que não temos como reconhecer. *Eu queria que esta forma resistisse à empatia*. Há muitas

<sup>55</sup> Será apresentada e explorada quando analisarmos a personagem Nausicaä.

<sup>56</sup> Tradução livre. No original: “*Not only memories of loss but also the loss itself—the souls of the war dead—return to Tokyo in the form of Godzilla.*” (Igarashi, 2000, p. 116).

peças que não gostam de insetos, então achei que os insetos eram ideais para *expressar um ecossistema contrastante*.<sup>57</sup>

Os *ōmu* cumprem a função de produzir estranhamento, introduzindo um ecossistema desconhecido, enquanto que o réptil gigante constituiu uma aparição que rompe com a normalidade, a qual volta a se estabelecer após sua destruição. Além disso, o fim dos *ōmu* não só não é possível como é indesejável, o que também marca uma distinção quanto ao filme de 1954. Ao não conseguirmos reconhecer os *ōmu*, esta mesma incompreensão estende-se ao Mar Podre, estabelecendo um distanciamento entre o mundo conhecido e aquele que estamos vendo em tela. Ademais, a escolha por insetos atua no sentido de oferecer resistência à empatia, ou seja, da mesma forma que, no entendimento de Miyazaki (2021), não se tem simpatia por uma força da natureza, pois ela simplesmente existe, à revelia dos gostos, usos ou parâmetros humanos, existe uma intenção do autor de que não sintamos simpatia pelos *ōmu*. Eles, também, existem à revelia dos humanos e independentemente deles – o que não sanciona que tais seres possam ser ignorados, desprezados ou agredidos. Passemos agora às imagens.

A imagem da figura 8 foi escolhida por proporcionar um comparativo de dimensão: na lateral superior esquerda, vemos, de forma diminuta, uma pessoa (Yupa) sobre um animal de carga que, por sua vez, está levando outro animal similar por uma corda. Em cima do *ōmu*, que corta verticalmente o quadro, a protagonista está quase no centro do *frame*, sobrevoando a cena com seu planador, e sua figura é também pequenina. Nesta sequência, o *ōmu* está irado, o que é indicado pelos seus olhos vermelhos, e cabe notar que o inseto, além de ser grande, é também veloz. Seu corpo é composto por segmentos articulados de cor acinzentada, os olhos estão inseridos nos segmentos finais do corpo e, abaixo deles, saem patas finas que atuam no deslocamento do inseto.

---

<sup>57</sup> Tradução livre. No original: “When I want to have a huge creature appear that represents the birth of another ecosystem, the world in which reptiles and mammals live doesn’t work because it is too familiar to us. Technically as well, no matter how we change the form of reptiles or mammals, it is just a collection of familiar parts. It seemed to me that combining insects and arthropods could more easily result in creatures we have no way of recognizing. I wanted this form to resist empathy. There are many people who don’t like bugs, so I thought bugs were just right to express a contrasting ecosystem”. (Miyazaki, 2021, p. 434).

**Figura 8** – Imagem de *ōmu*



*Ōmu* na sua forma irada (minutagem: 10min14s).  
 Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

**Figura 9** – Imagem de *ōmu*



*Ōmu* na sua forma pacífica (minutagem: 28min12s).  
 Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Na figura 9, vemos o *ōmu* com os olhos azuis, o que indica que ele está pacífico. Neste *frame*, as patas que ficam abaixo dos olhos estão recolhidas, e o inseto tem aspecto sólido, quase como uma montanha orgânica que integra o cenário. O fato dos insetos terem tantos olhos chama atenção, o que é reiterado pela sequência de abertura do filme em que Nausicaä coleta uma lente da carcaça de *ōmu* no Mar Podre. A já referida cena 9 (figura 1), em que os espectadores veem a chuva de esporos em uma câmera subjetiva de Nausicaä, pode ser um indicativo de que a única maneira

de compreender aquele universo é por meio dos *ōmu* e daquilo que eles guardam, que seria o processo de purificação realizado pelo Mar Podre.

**Figura 10** – Imagem de *ōmu*



Fios dourados dos *ōmu* (minutagem: 1h51min50s).

Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Na terceira imagem da série (figura 10), retirada dos minutos finais do filme, nota-se que, no mesmo lugar de onde saem as patas frontais dos *ōmu*, existe um conjunto de fios dourados que ficam retraídos. Tais fios, em número variável, são usados apenas em situações específicas e detêm tanto o poder de cura (cena 388 e 392, final do ato 5) quanto a possibilidade de comunicação com humanos por meio de imagens (cena 152, final do ato 3). Eles são finos e delicados, o que estabelece um contraponto visual com a carapaça dura dos *ōmu*, sugerindo nuances insuspeitadas no íntimo destes seres.

Verifica-se que a composição visual dos *ōmu* estabelece, simultaneamente: um distanciamento, por eles remeterem a insetos e por representarem um ecossistema novo e desconhecido; uma integração destes seres ao universo em que o filme se passa; e, diferente de Godzilla, a perspectiva de que eles são complexos, dotados de memória, sensibilidade e capacidade de comunicação.

### *Kushana*

A segunda personagem que será explorada é Kushana, a comandante da divisão da guarda da fronteira de Torumekia. Vê-se, nesta personagem, que existe um corte temporal denotado pela sua vestimenta: ao mesmo tempo em que o filme se passa 1000 anos após o colapso da civilização industrial, portanto, no futuro, a

comandante usa uma armadura que remete ao medievo europeu. Aqui, mais uma vez, observa-se um diálogo entre Oriente e Ocidente e entre diferentes tempos históricos, mas agora no âmbito militar.

Miyazaki diz que “desde o início pensou em Kushana como uma Nausicaã que permaneceu no mundo humano”<sup>58</sup> (Miyazaki, 2021, p. 351). Trata-se de um comentário isolado, feito durante uma entrevista após o lançamento do filme, e que ele não desenvolve, mas que sugere que, para o autor, o universo humano é aquele da guerra – onde permaneceu Kushana; e que há outro espaço, transcendente ao humano, que é o mundo em que Nausicaã habita, em que os humanos são apenas um dos componentes que integram um todo mais amplo, composto por animais, vegetais, rochas e fungos.

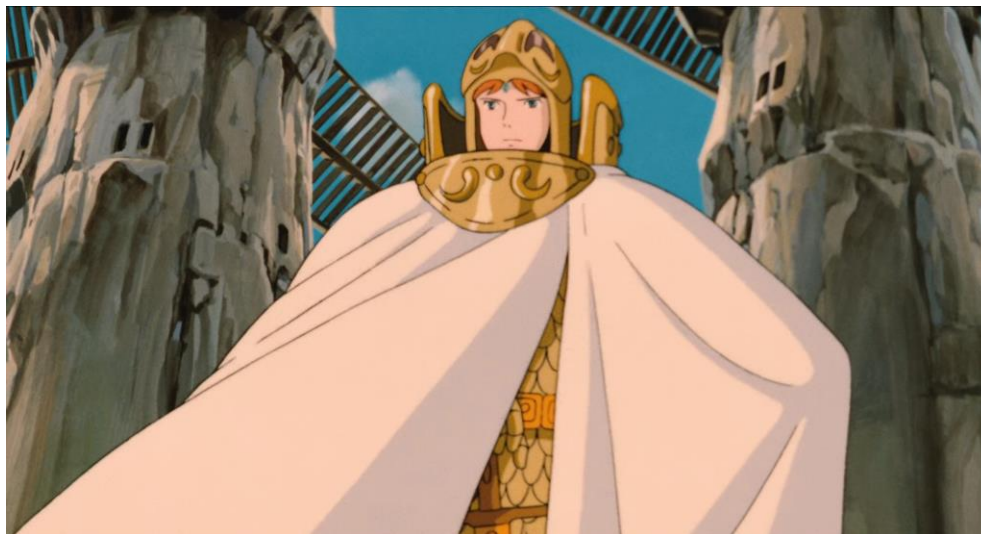
Percebe-se que ambas as personagens têm aparência semelhante, com diferenças significativas no que toca à idade, pois uma é uma garota e a outra é uma adulta; e também ao posicionamento em relação à natureza, pois uma almeja preservá-la a todo custo enquanto a outra tem a intenção de destruí-la. Kushana e Nausicaã atuam de modo dialógico ao longo da narrativa, as ações de uma produzindo consequências diretas sobre as ações da outra. Talvez seja possível considerá-las como as irmãs avessas utopia e distopia, em que uma representa um polo de bondade enquanto a outra representa um polo de vilania, sem que isso restrinja cada uma das personagens a um espectro simplório ou de ação maniqueísta (Chaves; Torres, 2017; Souza, 2018). Afinal, nas animações de Miyazaki, não se verifica a construção de bem ou mal absolutos, mas, sim, de personagens complexas, com idiossincrasias e inflexões diante das situações que lhe são apresentadas. Como afirma Souza (2018, p. 6): “Em suas personagens femininas antagonistas não há traços de uma vilã malvada, mas essas personagens mostram personalidades cheias de controvérsias, pois amam e odeiam, tem empatia e egoísmo conforme o desenrolar da trama, não podendo dizer que são más”. O mesmo pode ser dito em relação às protagonistas, que também são caracterizadas por ambivalências e nuances multifacetados.

Passemos, pois, às imagens.

---

<sup>58</sup> Tradução livre. No original: “[...] *from the start I thought of Kushana as a Nausicaã who had remained in the human world*”. (MIYAZAKI, 2021, p. 351).

**Figura 11** – Imagem de Kushana



Kushana no início do filme (minutagem: 34min40s).  
Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

A figura 11 foi retirada do início de filme, ato 2, sendo a primeira vez em que é possível ver o rosto da comandante de Torumekia. Observa-se que Kushana é uma mulher de pele clara, olhos azuis, cabelos ruivos e traços delicados. Ela está usando uma armadura dourada de escamas, e um cinto, sob um manto branco, e segura uma espada com a mão direita (o cabo da espada pode ser visto sob o mato). Sua face está protegida por um anteparo dourado, que parece embutido no manto, e sua cabeça está coberta por um capacete. A armadura é volumosa em relação ao tamanho do seu corpo e a quantidade de pele exposta é mínima.

**Figura 12** – Imagem de Kushana



Kushana no final do filme (minutagem: 1h33min40s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

A figura 12, por sua vez, é do final do filme, ato 5, e Kushana veste uma túnica branca leve, de manga comprida, e um cinto dourado com coldre marrom na cintura. A gola do vestido tem detalhes pontuais em dourado e vermelho e ela usa uma tiara dourada, com um círculo vermelho no centro, cobrindo os cabelos presos em um coque trançado. Sobre a testa, verifica-se que a tiara tem um pingente azul, que também pode ser observado na figura 11 sugerindo que, por baixo do capacete, ela provavelmente estava usando a tiara. Este rebuscamento de detalhes demonstra o cuidado com a criação da personagem e com a construção de uma imagem de realeza, que não perde o alinhamento nem em um *front* de batalha. Sua compostura está acima de qualquer dificuldade, o que é indicado pelos trajes brancos intocados pela sujeira da batalha.

O que mais chama atenção, entretanto, é o fato de Kushana ter as pernas e o braço esquerdo feitos de armadura dourada, o que não representa nenhuma dificuldade ou questão para a sua mobilidade. Conforme supracitado, o filme não explica porque ou como ela perdeu estes membros, mas sua fúria contra o Mar Podre permite supor que seja decorrente do efeito das toxinas. Verifica-se, assim, que a antagonista da história é uma mulher com partes do corpo que são artificiais, ou seja, feitas por humanos, em substituição ao corpo orgânico. Tal elemento pode ser pensado de modo complementar à presença constante de Teto junto a Nausicaä: enquanto a protagonista está sempre acompanhada por um elemento da natureza, que ela protege junto à pele quando se faz necessário, Kushana é uma mulher amputada, cujos membros de armadura são ocos. Talvez o comentário de Miyazaki de que Kushana seria como uma Nausicaä que permaneceu no mundo humano possa ser pensado desde esta perspectiva, uma vez que cada uma delas está alinhada com um entendimento diferente sobre o mundo. A comandante representaria, assim, o orgulho pelo desenvolvimento tecnológico e o quanto isso pode ser; enquanto Nausicaä situa-se no viés da natureza e sua potência.

Cabe observar que, ao longo do desenvolvimento da história, esta personagem vai sendo destituída de suas indumentárias militares, ficando com o corpo cada vez mais exposto, o que pode ser interpretado como um desmonte da instituição bélica que ela representa. Outro ponto de destaque refere-se à postura de Kushana em relação aos seus soldados. No início do ato 3, quando Asbel ataca a esquadrilha de

Torumekia e os aviões vão sendo destruídos um a um, Kushana acompanha a situação impassível e em silêncio, ora com expressão indiferente, ora com um sorriso enigmático nos lábios. Sua atitude sugere que, para ela, a vida dos soldados não é importante. Desse conjunto de informações, pode-se depreender que *Nausicaä* coloca em xeque a real contribuição que os militares podem oferecer. A construção visual de Kushana, e seu posicionamento em relação aos seus, coloca em questão a consistência e, em algum sentido, a qualidade da atuação dos militares.

### *Nausicaä*

Nausicaä é a jovem carismática e visionária que protagoniza a história do filme. Ela demonstra empatia por tudo o que é da natureza, sejam pessoas, animais, plantas ou mesmo elementos inorgânicos, como uma árvore petrificada. Em sessão comentada do longa-metragem, realizada na UFSC em 2018, Rodrigues<sup>59</sup> aponta que a personagem, por meio do afeto, integra os diferentes componentes que fazem parte da natureza, entendendo o humano como parte de um ecossistema que o ultrapassa e, ao momento tempo, comporta. Ana Paula Valle Pereira (2022) se refere a isso como encontros entre humanos e mais-que-humanos. Além disso, Nausicaä une conhecimentos científicos ao repertório mítico daquele grupo social, representada por uma lenda que prognostica a reconexão das pessoas com a terra (Chaves; Torres, 2017).

Vejamos, pois, a citada lenda proferida por Ōbaba, conforme apresentada na legenda da Netflix: “E o salvador vestirá uma roupa azul e pousará em um campo dourado, para unir os laços com a Mãe Natureza e, finalmente, guiar o povo a uma terra pura”<sup>60</sup>. A versão original da lenda em japonês está indicada em nota de rodapé<sup>61</sup> e uma possível tradução literal difere da apresentada, a saber: “Aquele que veste uma roupa azul e descenderá nos campos dourados ligará a terra perdida com a humanidade e finalmente guiará as pessoas para as terras puras e azuis/verdes”. Observa-se que a lenda em japonês é dúbia, como costuma ser o próprio idioma do

<sup>59</sup> Sessão de exibição e debate do filme *Nausicaä do Vale do Vento*, com Gisele Tyba Mayrink Redondo Orgado e Leandro Luís Rodrigues.

<sup>60</sup> Embora “terra pura” (清浄の地) possa remeter ao Budismo de Terra Pura (浄土真宗), não existe esta correlação no idioma original. A semelhança fonética decorre da maneira como a frase foi traduzida no serviço de *streaming*.

<sup>61</sup> No original: 「その者青き衣をまといて金色の野に降り立つべし失われして大地とのきずなを結びついに人々を青き清浄の地に導かん。」

Japão<sup>62</sup>, e não fala sobre “unir laços com a Mãe Natureza”, mas de uma circunstância em que a pessoa referida (que não é chamada de “salvador”) ligará a terra perdida com a humanidade. Sobre o encerramento, que se refere às terras puras azul/verde (pois o *kanji* 青, *ao*, significa tanto uma cor quanto a outra), é possível admitir que existe uma espécie de trocadilho que sobrepõe o verdejante do Vale do Vento com o cenário azul do subsolo do Mar Podre, não definindo nenhum dos dois como opção exclusiva de destino.

Por fim, existe a questão de a pessoa esperada ser um homem, o que se verifica tanto na versão original quanto na tradução e na imagem que ilustra o referido personagem, que aparece em uma tapeçaria no quarto do Rei Jihl. Talvez a opção por manter esse referencial masculino na lenda sirva para sublinhar que, quem foi capaz de ligar-se à terra perdida e guiar as pessoas à terra pura, foi uma garota, o que introduz uma tensão entre expectativas e possibilidades presentes no universo do filme.

Em um texto publicado na revista *Animage*, em 1982, Miyazaki (2021) explica que a personagem resulta da união de outras duas princesas. A primeira é Nausícaa de Homero, uma princesa da Feácea que integra a Odisseia. O diretor japonês conta que, quando o barco de Odisseu naufraga perto desta ilha, ao invés de fugir com medo do sangue, Nausícaa acode o herói da história, tratando suas feridas. Temerosos de que ela possa se apaixonar por Odisseu, os pais da jovem providenciam que ele parta tão logo quanto possível. Ainda de acordo com o diretor, há uma lenda de que ela nunca teria se casado e teria se tornado a primeira menestrel mulher, percorrendo as diferentes cortes e cantando sobre Odisseu e suas aventuras. Miyazaki uniu, então, esta história com um conto japonês do século XI, chamado “A princesa que preferia insetos”<sup>63</sup>, que fala sobre uma jovem tida como excêntrica por não atender os padrões de beleza da época (raspar as sobrancelhas e pintar os dentes de preto), por amar a natureza e por passar os dias observando lagartas que se tornariam borboletas. Ele comenta que, nos anos 1980, uma pessoa assim não seria vista como particularmente estranha, mas que a sociedade da época em que o conto foi escrito não toleraria uma

---

<sup>62</sup> Para mais a este respeito, vide Fukasawa (1983).

<sup>63</sup> Tradução livre. No original: *Mushimezuru himegimi*, traduzido como *The Lady Who Preferred Insects* por Edward Seidensticker. Entretanto, *himegimi* (Himegimi, 2013) significa a filha de um soberano, por isso traduzimos livremente como “princesa”, ao invés de “dama”. Para ler o conto na íntegra, vide anexos de Jaime (2021).

nobre que não raspava as sobancelhas e era apaixonada por insetos. Miyazaki diz que, desde criança, tinha curiosidade por saber o que aconteceu com essa nobre e, quando surgiu a oportunidade de criar um mangá para a *Animage*, decidiu fazer a sua própria versão de Nausicaã, “com a esperança de poder trazer esta jovem heroína para um mundo de paz e liberdade”<sup>64</sup> (Miyazaki, 2021, p. 294).

Em uma entrevista realizada pouco depois do lançamento de *Nausicaã do Vale do Vento*, em 1984, Miyazaki (2021) afirma que o filme trata de problemas entre pessoas e natureza e refere-se à protagonista como alguém que toma atitudes que poderiam resultar em sua morte, mas que abrem novos caminhos. Retomando a correlação entre *Nausicaã* e *Duna*, Tan (2021) analisa que

O filme de animação de Hayao Miyazaki, *Nausicaã do Vale do Vento* [...], inspirou-se no mundo de fantasia de *Duna*, de Herbert, e compartilha semelhanças incríveis com as adaptações cinematográficas de *Duna*: onde *Duna* tem vermes gigantes, Nausicaã tem os *ōmu*; onde *Duna* tem o deserto, *Nausicaã* tem o Mar Podre; *Duna* tem os Harkonnens [vilões da história de Herbert], Nausicaã tem os torumekianos. Em vez de mais um mestre imperialmente nomeado, em *Nausicaã*, o povo é liderado por uma princesa ousada, que lidera pelo exemplo e é amada por seu povo; que resiste aos expansionistas imperiais, mas não à custa de seu próprio povo; e, o mais importante, que escolhe radicalmente a ação não-violenta contra todas as possíveis defesas da violência racional e, por fim, alcança a harmonia por meio da cooperação e da compreensão.<sup>65</sup> (Tan, 2021, p. 4).

A citação refere-se a “um mestre imperialmente nomeado” por compreender que o protagonista de *Duna* ocupa um papel imperialista, do homem branco estrangeiro que é o único capaz de liderar os nativos daquele planeta para um caminho de salvação. Em *Nausicaã*, por sua vez, a protagonista ocupa outro lugar, não de uma *outsider*, mas de alguém que é legitimamente parte daquela sociedade e daquele universo e que está disposta a se sacrificar pelo bem dos seus e para tentar restabelecer a harmonia. Nausicaã, dessa forma, mostra-se capaz de morrer pela vida, o que coloca o bem comum acima do seu próprio bem.

<sup>64</sup> Tradução livre. No original: “[...] I hope that I can somehow bring this Young heroine into a world of peace and freedom”. (Miyazaki, 2021, p. 294).

<sup>65</sup> Tradução livre. No original: “Hayao Miyazaki’s early animated film *Nausicaã of the Valley of the Wind* [...] drew inspiration from the fantasy world of Herbert’s *Dune* and shares uncanny similarities with the *Dune* film adaptations: where *Dune* has giant sandworms, *Nausicaã* has the *Ohmu*; where *Dune* has desert, *Nausicaã* the *Sea of Decay*; *Dune* the *Harkonnens*, *Nausicaã* the *Tolmekians*. Instead of yet another imperially appointed master, in *Nausicaã*, the people are led by a daring princess, one who leads by example and is beloved by her people; one who resists imperial expansionists, but not at the cost of her own people; and most importantly, one who radically chooses nonviolent action against all possible defense of rational violence, and eventually achieves harmony through cooperation and understanding.” (Tan, 2021, p. 4).

Passemos, pois, às imagens.

**Figura 13** – Imagem de Nausicaä



Nausicaä com o traje que usa a maior parte do filme (minutagem: 17min).

Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Como se vê, Nausicaä é uma jovem de pele clara, olhos castanhos, cabelos ruivos e traços delicados. Na figura 13, Nausicaä está com os trajes que usa a maior parte do filme: túnica azul de mangas compridas e bolsos no peito, luvas de outro tom de azul, cinto verde com ferramentas, calça justa de cor clara e grandes perneiras azuis, que dão a impressão de simultaneamente protegerem e permitirem a flexibilidade dos membros inferiores. Os bolsos na túnica e as luvas são itens comuns apenas no vestuário dos homens do Vale do Vento e, junto com o cinto e o sapato pesado, indicam visualmente que a princesa está pronta para desempenhar atividades que exijam esforço corporal, o que é balanceado com a leveza do movimento da saia da túnica. Esta combinação sugere que a personagem ocupa um espaço limiar naquele grupo social, sendo uma garota que realiza livremente funções que são desempenhadas pelos membros do sexo masculino.

**Figura 14** – Imagem de Nausicaä



Nausicaä usando trajes similares ao das demais aldeãs do Vale do Vento (minutagem: 20min59s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Na figura 14, a protagonista está com uma roupa semelhante à utilizada pelas outras mulheres do Vale do Vento: vestido de mangas compridas com detalhes em vermelho e azul, calça larga presa nos tornozelos e uma espécie de chapéu azul sem abas preso sob o queixo, com detalhes pontuais em azul, vermelho e amarelo. Ela está sem luvas, sem calçados e com uma fita na cintura. Esta indumentária caracteriza um aspecto mais frágil da personagem, mas a composição da cena indica que seu cinto de ferramentas, com uma espada de cerâmica, e uma arma de fogo estão logo ao seu alcance, em primeiro plano, na lateral esquerda do *frame*. Assim, embora ela possa parecer mais vulnerável na intimidade de seu quarto, ela não está indefesa.

**Figura 15** – Imagem de Nausicaä



Nausicaä no final do filme (minutagem: 1h49min05s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Na figura 15, vemos Nausicaä com um traje que lhe foi emprestado pelos habitantes de Pejite, e que constitui uma mistura das duas vestimentas anteriores. Se, por um lado, ela não tem mais seus instrumentos de trabalho, por outro, seus calçados são sólidos e a roupa é longa, cobrindo e protegendo sua pele. O vestido tem a cor azul (embora seja originalmente rosa), tingido pelo sangue do pequeno *ōmu* que está ao seu lado. A estampa no peito é branca e vermelha e tem uma forma orgânica, como a silhueta de um animal, pássaro ou tartaruga, o que pode ser interpretado como mais um indicativo da relação harmônica da personagem com a natureza.

Um ponto de destaque é que as roupas de Nausicaä estão sujas, seu ombro esquerdo está manchado de seu próprio sangue, e mesmo seu rosto está tingido de vermelho. Esses detalhes comunicam que a personagem está sendo afetada pelas intempéries que está atravessando: ela trocou a roupa do Vale do Vento pela roupa de Pejite, a cor do traje foi substituída pela cor do sangue de *ōmu*, o que mais uma vez a devolve às cores do seu grupo de origem, mas sua indumentária não está mais íntegra – ela também está ferida e contaminada pelas circunstâncias que está vivendo. Desde essa construção imagética, sua força de vontade inamovível torna-se ainda mais vultosa. De modo complementar, a mudança no vestido da princesa vincula Pejite ao sangue dos insetos, ao Vale do Vento e a uma possibilidade de transformação – ainda que a um alto custo.

As imagens foram retiradas de momentos diferentes do desenvolvimento da história: a primeira, logo do início, quando somos apresentados ao Vale do Vento; a

segunda, da noite em que Ōbaba recita a lenda; e a terceira, do momento que antecede o clímax do filme. Nas três, ela está com Teto, a raposa-esquilo (na segunda imagem, Teto está enroscado em seu colo), o que pode ser interpretado como um lembrete constante de que, embora a protagonista seja humana, ela tem um vínculo indissolúvel com os animais e a natureza.

Uma característica da personagem é que ela tem os cabelos soltos a maior parte do tempo. Tal aspecto pode ser pensado por uma perspectiva prática, pois movimentar o cabelo de todos os personagens do filme poderia impactar a produção de modo significativo. No entanto, o resultado é que a construção visual de Nausicaä adquire maior potencial dramático, pois seus cabelos esvoaçam à medida que as ações se desenrolam. Adicionalmente, agrega-se mais uma camada de sentido ao par Nausicaä e Kushana – enquanto os cabelos da comandante estão trançados e presos à cabeça, fixos, os da princesa do Vale se movimentam, reagindo a cada situação. Esta característica pode ser interpretada como mais um elemento que compõe as diferentes posturas de cada uma em relação aos acontecimentos da história.

No início deste capítulo, apresentamos o resumo da história do filme, seus arcos narrativos e suas características. Em seguida, passamos à exploração dos diferentes territórios que compõem o enredo, buscando estabelecer correlações entre eles e a história do Japão. Depois, aprofundamos a análise por meio dos personagens que conduzem a animação. Nesse percurso, verificou-se que *Nausicaä* contém diversos indícios passíveis de serem relacionados com confrontos bélicos, com uma conduta imperialista, com a tragédia de Minamata, com o tema das bombas e da energia nuclear, e com outras produções culturais, como *Godzilla* e *Duna*. Todavia, a animação vai além disso, construindo reiteradamente, e de diferentes maneiras, o argumento de que é fundamental que existam trocas entre diferentes culturas e espécies, e que essa integração não se dá por meio de armas de destruição em massa, mas pela determinação de uma jovem garota.

## CAPÍTULO 2 – TÓPICOS DA HISTÓRIA DO JAPÃO: TRAGÉDIA DE MINAMATA, GUERRA FRIA E PAPEL DAS MULHERES NA SOCIEDADE

No capítulo 1 foram apresentadas diversas possibilidades interpretativas e analíticas, pautadas em fenômenos históricos não necessariamente relacionados. A fim de dar sequência à metodologia proposta por Napolitano (2008), de que se deve partir do próprio filme e de sua significação interna para então prosseguir à investigação do contexto de produção, passaremos, agora, ao desenvolvimento dos temas mais suscitados pela animação. O objetivo é estabelecer correlações entre o momento histórico e a obra analisada. Entende-se que esses conjuntos temáticos abarcam várias proposições já exploradas e possibilitam seu aprofundamento e posterior articulação.

O primeiro tema é a questão do meio-ambiente tóxico, contaminado e contaminante, por ser um definidor do universo em que a narrativa se passa. O segundo é a guerra, pois ela determina o desenrolar dos eventos de *Nausicaä do Vale do Vento*. Por fim, refletir-se-á sobre a inserção das mulheres na sociedade nipônica, devido à prevalência e importância de personagens femininas no filme. Assim, e respectivamente, serão agora exploradas: a tragédia de Minamata, decorrente do envenenamento por mercúrio; as implicações da Guerra Fria para o Japão; e o papel das mulheres na sociedade japonesa.

### 2.1. DA TRAGÉDIA DE MINAMATA À QUESTÃO ATÔMICA

Na biografia de Miyazaki no *site* brasileiro do Studio Ghibli (Studio Ghibli Brasil, s/d), lê-se que a imaginação do diretor “foi despertada pelo envenenamento de mercúrio de Minamata e como a natureza respondeu e floresceu em um ambiente tóxico, usando-o na criação do mundo poluído do filme [*Nausicaä do Vale do Vento*]”. A este respeito, Christopher Harding (2018, p. 338) complementa:

[...] Hayao Miyazaki tinha um tema claro, inspirado na tragédia de Minamata: a relação ambígua dos seres humanos com o mundo

natural, mesclando abuso e proteção, amor e temor, intimidade e estranhamento.<sup>66</sup>

A tragédia de Minamata refere-se ao envenenamento por mercúrio que aconteceu na cidade homônima durante os anos 1950. No arquipélago japonês, as quatro maiores ilhas são Hokkaidō, Honshū, Shikoku e Kyūshū. Esta última é a terceira maior e nela está localizado o Mar Shiranui, um mar semifechado e raso em cuja costa fica a cidade de Minamata, onde operava a indústria química Novo Japão Fertilizantes Hidrogenados (*Shin Nihon Chisso Hiryō*), que ficou popularmente conhecida na literatura como Chisso. Harding (2018) assinala que a Chisso estava em atividade desde o início do século XX e que a maior parte da população da cidade era empregada pela indústria.

De 1932 a 1968, a Chisso usou mercúrio para produzir uma substância química utilizada na fabricação de plásticos, e os resíduos do processo eram despejados na baía de Minamata (Johnson, 2006). Os efeitos colaterais desse descarte inadequado começaram a ser observados em meados dos anos 1950, primeiro em animais, que começaram a apresentar comportamento atípico, e na vegetação, cuja coloração foi modificada. Até o final de 1956, pessoas começaram a apresentar sintomas graves e inexplicáveis, como dificuldades de fala, mudanças incomuns na voz, dormência nos membros, perda de controle motor, problemas de audição e deglutição, perda de visão periférica e espasmos tão fortes que faziam com que pessoas fossem amarradas às suas camas pelos familiares para tentar conter as crises. Até o final daquele ano, foram identificadas 54 pessoas com sintomas similares ou inexplicáveis, e foram registrados óbitos (Harding, 2018). Em seu livro sobre os efeitos tóxicos do mercúrio, Shabnum Nabi (2014, p. xi) explica que:

O mercúrio tem efeitos comprometedores potentes sobre o sistema imunológico e também está associado ao crescimento excessivo crônico de *Candida* [levedura que faz parte da microbiota do corpo humano, mas que pode levar a infecções], anemia, esquecimento, tremores, depressão, sonolência, insônia, dor de cabeça, perda de energia e etc. De forma crônica, sua toxicidade causa baixa temperatura corporal, sangramento nas gengivas, afrouxamento dos dentes e outras feridas na boca, dor de garganta, dor nas articulações, pressão alta, distúrbios nutricionais, distúrbios urinários e etc., *para listar apenas algumas das 42 condições identificadas*. O envenenamento por mercúrio está envolvido em cinco categorias de patologia: (1) doenças neurológicas, (2) doenças cardiovasculares, (3)

---

<sup>66</sup> Tradução livre. No original: “[...] Hayao Miyazaki had a clear theme, inspired by the Minamata tragedy: human beings’ ambiguous relationship with the natural world – at the same time abusing it and protecting it, in love with it and afraid of it, at one with it and estranged from it.” (HARDING, 2018, p. 338).

doenças reumáticas, (4) doenças imunológicas e (5) alergias.<sup>67</sup> (grifo nosso).

Buscando as causas para os sintomas apresentados cada vez por mais pessoas, estudiosos da Universidade de Kumamoto publicaram conclusões que ligavam a doença à indústria química e, como resposta, a Chisso começou a divulgar panfletos que colocavam em dúvida a cientificidade dos estudos realizados na universidade e usou *mimaikin* (termo em japonês que se refere a dinheiro ofertado em sinal de simpatia e condolências) para comprar o silêncio das vítimas (Harding, 2018, p. 322). Adicionalmente, o governo japonês cortou o financiamento da Universidade de Kumamoto, o que levanta dúvidas sobre o quanto ele estava atuando em favor da população ou a favor da indústria. Elise K. Tipton (2008) afirma que, em um primeiro momento, as pessoas afetadas relutaram em procurar tratamento ou informar a doença, devido a uma atitude geral de medo e vergonha em relação às anomalias, e por serem tanto evitadas quanto condenadas pela comunidade: “as vítimas que pensavam em tomar medidas legais enfrentavam ameaças de ostracismo e eram criticadas por serem egoístas e antipatrióticas”<sup>68</sup> (Tipton, 2008, p. 199), o que decorre da postura dos moradores da região em relação à Chisso e sua importância para a vida econômica local.

Foi apenas em 1969 que um grupo de vítimas entrou com um processo contra a companhia e que o governo admitiu que a chamada *doença de Minamata* era causada por efluentes da fábrica. Em 1973, a Chisso foi julgada culpada por anos de negligência (Johnson, 2006) e, em 1979, a Suprema Corte considerou, separadamente, os principais executivos da referida indústria culpados de homicídio por negligência. Johnson (2006) pondera que, se algo de bom adveio da tragédia de Minamata, foi que a luta das vítimas deu origem a um movimento ambiental popular agressivo em todo o país na década de 1960 e no início da década de 1970, levando à criação de leis para controle da poluição em 1970 e até mesmo à constituição da

---

<sup>67</sup> Tradução livre. No original: “Mercury has potent compromising effects upon the immune system and is also associated with chronic overgrowth of *Candida*, anemia, forgetfulness, tremors, depression, drowsiness, insomnia, headache, loss of energy etc. Chronically its toxicity causes low body temperature, bleeding gums, loosening of teeth and other mouth sores, sore throat, joint pain, high blood pressure, nutritional disturbances, urinary disturbances etc., to list just a few of the 42 conditions identified. Mercury poisoning is involved in five categories of pathology: (1) neurological diseases, (2) cardiovascular diseases, (3) collagen diseases, (4) immunological diseases, and (5) allergies”. (Nabi, 2014, p. xi).

<sup>68</sup> Tradução livre. No original: “Victims who thought of taking legal action faced threats of ostracism and criticism for being selfish and unpatriotic”. (Tipton, 2008, p. 199).

Agência Ambiental japonesa em 1971. Entretanto, Harding (2018, p. 332) assinala que:

Os funcionários públicos do Ministério do Comércio Internacional e da Indústria e do Ministério da Construção aceitaram a necessidade pragmática de responder às preocupações dos manifestantes, mas não podiam tolerar que suas ações ou de seus aliados comerciais fossem limitadas. Portanto, nenhum padrão específico ou limite de emissões foi incluído na lei: caberia aos ministérios decidir essas questões. E nenhum dinheiro foi fornecido para a fiscalização.<sup>69</sup>

Na prática, portanto, a legislação de aparência rígida tinha alcances limitados, o que garantia certa liberdade de ação para as grandes empresas, enquanto apaziguava demandas sociais com leis de aparência austera. Cabe destacar que esses eventos deram-se durante o período do rápido crescimento econômico que se estabeleceu no Japão a partir do final dos anos 1950, evento impulsionado pela consolidação das trocas comerciais entre o país do sol nascente e os Estados Unidos. Porém, o referido sucesso econômico deu-se ao custo de poluição e destruição ambiental (Goto-Jones, 2009), e as florestas foram empurradas para as montanhas, na medida em que as cidades cresciam no pouco espaço geográfico disponível e viável, tendo em vista que 80% do território nipônico é montanhoso demais para ser povoado.

Harding (2018) afirma que, durante os anos 1970, metade dos habitantes do Japão viviam no chamado corredor Tōkaidō, entre Osaka e Tóquio, que totalizava cerca de 50 milhões de indivíduos vivendo em uma conurbação que era tratada como “Megalópole Tōkaidō”. De modo sintomático, grandes quantidades de lixo químico envenenaram os rios, a terra e as pessoas que residiam nas proximidades, o que fornece elementos para se pensar o Mar Podre e o universo em que se desenvolve *Nausicaã*. Além do caso de Minamata, há outros casos notórios de poluição (Harding, 2018; Tipton, 2008; Goto-Jones, 2008): envenenamento por mercúrio na cidade de Niigata, poluição do ar em Yokkaichi e contaminação da água com cádmio em Tōyama, todos vinculados a ações legais encaminhadas pela população durante o final dos anos 1960. Nota-se que as catástrofes ambientais eram recorrentes na época pois, embora todos esses eventos tenham acontecido na mesma ilha, Niigata, Yokkaichi e

---

<sup>69</sup> Tradução livre. No original: “[...] *Civil servants at Ministry of International Trade and Industry and the Ministry of Construction accepted the pragmatic need to answer protestors’ concerns, but they could not tolerate having their or their business allies’ hands tied too tightly. So no specific standards or emissions limits were written into law: it would be for the ministries to decide such things. And no money was provided for enforcement*”. (Harding, 2018, p. 332).

Tōyama não são municípios próximos. Ademais, *Nausicaä* permite inferir que o tema da poluição ambiental se mantinha em pauta durante os anos 1980.

Dado o contexto de Guerra Fria e a sensação iminente de fim de mundo decorrente do uso de armas atômicas, também é possível refletir sobre o Mar Podre como uma instância radioativa, cujos efeitos podem ter consequências que se manifestam apenas a médio e longo prazo. Em um capítulo sobre as fotografias realizadas por Yōsuke Yamahata em Nagasaki, no dia seguinte ao bombardeio dessa cidade, Mark Silver (2010) aponta que essas imagens não são particularmente diferentes das que eram produzidas na época por outros fotógrafos no que se refere à escolha de ângulos, lentes ou composição, mas pela “apresentação, ou evocação implícita, de algo familiar que foi alterado por uma diferença perturbadora”<sup>70</sup> (Silver, 2010, p. 245). O pesquisador explica que é pela sobreposição daquilo que é conhecido com o que é desconhecido, do familiar com o estranho, que as imagens de Yamahata provocam uma rápida reação estética no espectador e, simultaneamente, capturam a força disruptiva da bomba. A esse conjunto, Silver (2010) denomina de “diferença atômica”, pois são imagens em que o sinistro da explosão nuclear se insinua em detalhes que, se não são observados, fazem parecer que se trata de uma fotografia feita em qualquer outra circunstância. No entanto, quando a foto é colocada em contexto, ela adquire uma dimensão assustadora.

Esse mesmo tipo de observação pode ser aplicado ao Mar Podre, este espaço de aparência bela e tranquila cuja periculosidade só pode ser deduzida a partir de dois aspectos: o fato de ele não ser habitado por humanos e, de modo complementar, ele ser o *habitat* de criaturas que não existem. A conjugação desses dois elementos indica não que trata apenas do “nascimento de outro ecossistema”, como gostaria Miyazaki (2021), mas de um local de/para não-humanos, um território em que a vida, conforme nós a conhecemos, não é possível. Essa informação, que é introduzida como um subtexto sutil na construção do filme, é gradativamente integrada à narrativa por meio do que os personagens expressam verbalmente, de que o Mar Podre é perigoso, letal e fonte de degeneração (seja da saúde das pessoas, das plantas ou dos animais, exceto insetos), e pelo próprio desenvolvimento da história, em que um esporo é suficiente para acabar com a floresta do Vale do Vento.

---

<sup>70</sup> Tradução livre. No original: “[...] *the presentation, or the implicit evocation, of something familiar that has been altered by a disturbing difference*”. (Silver, 2010, p. 246).

Assim, é possível pensar a dimensão tóxica deste território como detentora de uma diferença atômica: a floresta de fungos é visualmente apresentada como um lugar livre de perturbações, entretanto, ela adquire uma camada sinistra de sentido ao ser colocado em contexto, pois remete a uma zona de contaminação e perigo invisíveis. O distintivo de insalubridade do Mar Podre, portanto, contém indícios que remetem ao entrelaçamento de diferentes espaços de experiência, envolvendo desde a intoxicação por mercúrio, em Minamata, aos efeitos de médio e longo prazo das bombas lançadas sobre Hiroshima e Nagasaki.

## 2.2 DESDOBRAMENTOS DA GUERRA FRIA NO JAPÃO

Quando se aborda o tema da guerra no âmbito japonês, o mais frequente é focar nos envolvimento do país na Segunda Guerra Mundial, especialmente visando as bombas atômicas lançadas sobre as cidades de Hiroshima e Nagasaki, em 1945. Desde o ponto de vista asiático, possivelmente o mais comum seria abordar os embates existentes entre Japão e China, que levaram ao início da Segunda Guerra Sino-Japonesa, em 1937, e o expansionismo imperialista do país do sol nascente pela região do Leste Asiático na mesma época. Sem diminuir a importância desses fenômenos, com suas diferentes periodizações e espacialidades, propõe-se aqui examinar um tema pouco explorado, que são as implicações e desdobramentos da Guerra Fria sobre o país em questão. Sherif (2009, p. 2) afirma que

Em termos analíticos, a perspectiva da Guerra Fria oferece uma alternativa fecunda ao discurso retrospectivo e moralmente carregado que tem como foco as guerras passadas e o período do Japão Imperial [1910-1945] [...] Dessa forma, eventos culturais, figuras icônicas e textos, que podem parecer anômalos ou subversivos nas histórias culturais do pós-guerra, fazem muito mais sentido quando vistos pelas lentes da Guerra Fria. Além disso, ver o Japão como parte da batalha global permite entender essa cultura em relação às mudanças *contemporâneas* – sociais e culturais, nacionais e estrangeiras, – ou seja, em relação aos eventos que se sucederam após a Segunda Guerra Mundial.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Tradução livre. No original: “*In analytical terms, the framework of the Cold War offers a productive alternative to the retrospective, morally laden discourse centring on the past war and empire [...] Accordingly, cultural events, iconic figures, and texts that may appear anomalous or subversive in standard postwar cultural histories make much more sense when viewed through the lens of the Cold War. Moreover, seeing Japan as part of the global battle allows us to understand its culture in relation to contemporary domestic and foreign social and cultural change, in other words, in relation to the current events following World War II.*” (Sherif, 2009, p. 1).

Este é o caso de *Nausicaä*, que adquire outros sentidos quando estudado sob a luz dos atritos entre as duas potências, Estados Unidos e União Soviética, e a sensação de perigo iminente, que decorria da possibilidade de uma guerra nuclear. Desde esta perspectiva, é possível ressignificar Torumekia e Pejite, pois tratam-se de dois grupos sociais cujas ações são determinadas pelos interesses na posse de uma arma de destruição em massa, o Guerreiro Gigante. As consequências de tais atitudes impactam a vida dos habitantes do Vale do Vento e mudam o curso de suas histórias, tanto quanto dos torumekianos e pejitianos diretamente envolvidos na narrativa.

O início e o fim da Guerra Fria podem ser entendidos de diferentes formas e aqui será adotada a proposição de que ela se inicia em 1945 e termina com a queda do Muro de Berlin e a dissolução da União Soviética, entre 1989 e 1991 (Sherif, 2009). Embora a Guerra Fria seja um ponto de referência importante na história contemporânea, raramente as produções artísticas do Japão são relacionadas a essa conjuntura. Analisemos, portanto, o tema.

Como referido no item 1.3 desta pesquisa, em 1945 o Japão rendeu-se e logo a seguir estabeleceu-se um Governo de Ocupação dos Estados Unidos, que durou de 1945 a 1952. O fim da Ocupação não significou o fim nas relações dos países – durante a maior parte dos anos 1950 e 1960, fazia parte das estratégias dos Estados Unidos manter o Japão como uma base industrial fora do alcance da União Soviética ou da China, ao mesmo tempo que usavam o território nipônico como base das forças aérea, marítima e terrestre no Leste Asiático (Schaller, 2010). Afinal, nem a Guerra da Coreia (1950-1953), que terminou com a divisão do país entre Coreia do Norte e Coreia do Sul, nem a Guerra do Vietnã (1955-1975) poderiam ter sido travadas sem as bases no Japão e, possivelmente, não teriam ocorrido sem o consentimento do governo nipônico. Assim, da mesma forma que as forças dos Estados Unidos dentro e ao redor do Japão protegiam o país de ameaças externas, elas também o amarravam, impedindo-o de migrar para uma posição de neutralidade ou mesmo à esquerda. Adicionalmente, essa equação contribuiu para o chamado período de rápido crescimento econômico (Tipton, 2008).

Entre 1950 e 1953, as aquisições dos Estados Unidos destinadas à Guerra da Coreia representaram 60% das exportações do Japão, e os investimentos realizados pelo governo japonês na metalurgia permitiram que sua indústria de aço se tornasse a mais lucrativa do mundo antes de 1959 (Goto-Jones, 2009). Tamanho era o impacto positivo no desenvolvimento econômico do país que o então primeiro ministro Shigeru

Yoshida (que ocupou o posto entre 1946 e 1954) referiu-se à Guerra da Coreia como um “presente dos deuses” (Tipton, 2008; Goto-Jones, 2009) para a recuperação e crescimento do Japão. Tais trocas comerciais eram aliadas a um fluxo contínuo de novas tecnologias provindas dos Estados Unidos e da Europa, o que significou ganho de tempo no desenvolvimento de itens de ponta e viabilizou a ampliação de outras frentes industriais, como automobilística e de eletrodomésticos. A magnitude do crescimento reflete-se na economia japonesa, que se tornou a segunda maior do mundo em 1968, ficando atrás apenas dos Estados Unidos.

Ao longo da maior parte da Guerra Fria, o Japão foi criticado por políticos estadunidenses por não atuar de modo mais ativo nos confrontos travados na Ásia. O primeiro ministro Yoshida, que enalteceu a Guerra da Coreia como um presente, mostrou-se reiteradamente reticente e evasivo quanto às demandas por um rearmamento, alegando que era melhor que os estadunidenses cuidassem da segurança de seu país (Schaller, 2010). Essa mesma postura foi mantida quase sem exceções pelos sucessores de Yoshida até o início dos anos 1990. Ainda que se negasse a enviar soldados e a participar ativamente dos conflitos, sob o pretexto de que a população e os partidos de oposição não aceitariam tais medidas e causariam grandes movimentações, o país do sol nascente ocupava um lugar fundamental na operação logística de ambas as guerras, pois era nas bases militares estadunidense localizadas no Japão que eram feitos os reparos de equipamento, bem como estoque de munição e de outros suprimentos. Schaller (2010) indica que, entre 1965 e 1973, quase 75% das 400.000 toneladas de suprimentos necessários, a cada mês, para sustentar as forças armadas americanas no Vietnã, passavam pelo arquipélago. Percebe-se, assim, que a postura do Japão era delicada, atendendo às demandas que lhe interessavam e se esquivando daquelas que não lhes eram convenientes.

Neste contexto, muitos japoneses viam tanto a Guerra do Vietnã quanto a Guerra da Coreia como uma “*proxy struggle*” (Schaller, 2010, p. 168), e Sherif (2009) afirma que elas eram de fato *proxy wars*, ou seja, guerras por procuração entre os Estados Unidos e a República Popular da China. Uma guerra por procuração (*proxy war*) permite que grandes potências evitem entrar em confronto direto enquanto competem por influência ou recursos (Proxy War, 2024). Desde esta perspectiva, a colaboração do Japão com os Estados Unidos colocava o país em franca divergência com seus vizinhos asiáticos e alinhado a um posicionamento global anti-esquerda. Isso não significa que não houvesse partidos políticos ou movimentos de esquerda no

Japão, mas sim, que esta era a postura do governo no plano macro da política internacional.

Também é necessário dizer que estas duas guerras no leste asiático presentificavam na vida cotidiana dos japoneses os embates do passado, e os ataques aéreos realizados pelos Estados Unidos no Vietnã evocavam recordações ainda recentes de como o Japão havia sido bombardeado pelo mesmo país durante a Segunda Guerra Mundial. Percebe-se, assim, que eventos da Guerra Fria mantinham quentes e acesos horizontes de expectativa de um passado não distante, em uma rede complexa e repleta de contradições. Afinal, de acordo com o Artigo 9 da Constituição japonesa, que foi desenhada pelo Governo de Ocupação dos Estados Unidos e promulgada em 1946, o país está atado a uma prerrogativa de renúncia de guerra. No *site* da Embaixada do Japão no Brasil é possível acessar a versão traduzida da Constituição do Japão, em que se lê:

Capítulo II. Renúncia a Guerra

Artigo 9. Aspirando sinceramente a paz mundial baseada na justiça e ordem, o povo japonês renuncia para sempre o uso da guerra como direito soberano da nação ou a ameaça e uso da força como meio de se resolver disputas internacionais.

Com a finalidade de cumprir o objetivo do parágrafo anterior, as forças do exército, marinha e aeronáutica, como qualquer outra força potencial de guerra, jamais será mantida. O direito a beligerância do Estado não será reconhecido. (Japão, 1946).

Como se vê, desde os anos 1950 essa determinação constitucional já não era seguida à risca, pois, em 1954, o Japão passou a dispor de sua Força de Autodefesa<sup>72</sup>, e que o governo consentia com a participação estratégica do país em guerras que envolviam disputas internacionais. A escalada da guerra no Vietnã, aliada à aprovação tácita do governo japonês e à preocupação dos cidadãos nipônicos de que isso poderia levar a uma guerra com a China, fez com que se estabelecesse entre estudantes e intelectuais um movimento antiguerra denominado *Beheiren*, que é a abreviação, em japonês, de “Federação dos Cidadão pela Paz no Vietnã”, que fazia protestos quase diários em frente à embaixada dos Estados Unidos em Tóquio, a partir do final de 1965 (Schaller, 2010). Entre 1968 e 1969, ocorreu um pico de ativismo estudantil em oposição a essa guerra e, de modo não relacionado, mas somatório, ao modelo de educação vigente, levando a confrontos violentos entre estudantes e a

---

<sup>72</sup> Japão não voltou a ter Forças Armadas, mas Forças de Autodefesa, título sob o qual atuam o exército, a marinha e a aeronáutica, que constituem uma das forças militares mais tecnologicamente avançadas do mundo (Goto-Jones, 2009).

polícia e à ocupação de universidades, fazendo com que elas ficassem fechadas por meses e até mesmo um ano (Tipton, 2008). Vê-se, assim, que os conflitos tinham desdobramentos de ordem prática na vida de cidadãos japoneses, e que o assunto era publicamente tematizado em espaços das cidades.

Durante os anos 1980, período da realização de *Nausicaä*, o primeiro ministro japonês era Yasuhiro Nakasone (no posto de 1982 a 1987), que tinha boas relações com o então presidente dos Estados Unidos, Ronald Reagan (no posto de 1981 a 1989). Ao eleger-se, Reagan comprometeu-se a aprimorar o poderio militar dos Estados Unidos, desafiar a influência da União Soviética sobre o Terceiro Mundo<sup>73</sup> e pressionar aliados para que assumissem um ônus maior por suas defesas. Nos desdobramentos dessas premissas, o Japão foi chamado a assumir responsabilidade pela proteção de suas rotas marítimas e, entre 1982 e 1987, o governo dos EUA demandou que o país nipônico expandisse sua capacidade militar e assumisse um papel mais ativo no que eles entendiam como segurança regional, ou então pagasse aos estadunidenses pelo custo da defesa. Essas tensões foram parcialmente apaziguadas pelas já referidas boas relações entre os dois líderes dos países, e Nakasone jurou agir como uma muralha contra a expansão soviética na Ásia. Seu entusiasmo pelo fortalecimento de forças de defesa preocupou várias nações da região. No entanto, o primeiro ministro ficou mais no campo da oratória que da ação, e as efetivas contribuições do país à estratégia de Reagan resumiram-se ao compartilhamento de informações de inteligência e um pequeno aumento no orçamento destinado às forças armadas (Schaller, 2010).

Percebe-se a reincidência de negociações, demandas, falas e protestos que colocavam em questão o suposto estatuto de “país da paz” do Japão (Sherif, 2009) e presentificava o assunto da guerra na vida dos japoneses, de diferentes formas. Esse conjunto de ações e reações caracteriza o contexto de produção de *Nausicaä* e permite pensar o filme tanto como uma construção de posicionamento, quanto uma resposta, acerca do sucessivo envolvimento do país em confrontos bélicos. Assim, a animação participa de disputas narrativas que se articulavam na ocasião,

---

<sup>73</sup> Expressão que se tornou popular a partir dos anos 1950 e que faz referência a uma compreensão de que o planeta estaria dividido em três mundos: o Ocidente capitalista (Primeiro Mundo), o bloco comunista (Segundo Mundo) e os demais países não alinhados com capitalismo ou comunismo (Terceiro Mundo). Para mais, vide Connelly (2010).

apresentando um ponto de vista que dialoga com discursos e circunstâncias que lhes eram contemporâneos.

### 2.3 PAPEL DAS MULHERES NA SOCIEDADE JAPONESA

Conforme supracitado, durante os anos 1950 o Japão adentrou o período de rápido crescimento econômico que se estendeu até os anos 1970, quando o crescimento foi freado pelos “*Nixon ‘shocks’*” (Tipton, 2008; Schaller, 2010) e pela crise do petróleo (Tipton, 2008; Harding, 2018). O primeiro *Nixon shock*, ou choque de Nixon (presidente dos EUA de 1969 a 1974), foi que os Estados Unidos reconheceram a República Popular da China em 1971 sem aviso prévio ao Japão, revertendo uma das políticas de contenção da Guerra Fria. Um mês depois, os EUA, novamente sem aviso, reverteram a taxa de câmbio que tinha sido fixada em 1949, o que implicou na desvalorização do dólar estadunidense e, adicionalmente, Nixon anunciou a imposição de 10% de sobretaxa sobre as importações feitas pelo seu país, o que incidiu diretamente sobre produtos eletrônicos e carros japoneses. Não suficiente, no ano seguinte os Estados Unidos embargaram a exportação de soja para o Japão. Sobre este conjunto de acontecimentos, incidiu o embargo do petróleo realizado pela Organização dos Países Exportadores de Petróleo (OPEP) em 1973, que quadruplicou o valor do item que supria 75% da energia do país e colocou o Japão na sua maior recessão desde o pós-guerra (Tipton, 2008). A crise do petróleo alavancou uma mudança no perfil industrial japonês com vistas a tornar sua economia menos dependente de matéria bruta importada e mais voltada para alta tecnologia, como computadores, biotecnologia, robótica e tecnologia da informação, além de autossuficiente do ponto de vista energético, investindo em hidrelétricas e usinas nucleares (Tipton, 2008; Harding, 2018).

Com a mudança na organização industrial dos anos 1970 e 1980, a expansão do mercado de serviços e o crescimento econômico mais lento, aumentaram as oportunidades de emprego para as mulheres, que passaram a ser contratadas para cargos temporários em empresas de pequeno e médio porte. No entanto, tal inserção se dava de modo condicionado ao que se esperava das mulheres, ou seja, que fossem mães e esposas. Kathleen S. Uno (1993) destaca que, desde o final dos anos 1890 até o término da Segunda Guerra Mundial, o discurso oficial sobre as mulheres no

Japão orbitava ao redor da noção de *ryōsai kenbo*<sup>74</sup>, segundo a qual a contribuição feminina ao bem do país se dava no mundo privado do domicílio, atuando como boas esposas e mãe sábias. Assim, uma mulher útil à nação definia-se como aquela que se casava e tinha filhos, e “o ideal é que a ‘boa esposa’ administre cuidadosamente os assuntos da casa e o bem-estar de seus membros adultos, enquanto a ‘mãe sábia’ dedica-se a criar seus filhos para que se tornem súditos imperiais leais e obedientes”<sup>75</sup> (Uno, 1993, p. 297). A autora é cuidadosa na escolha das palavras, pois ela própria sublinha que este era um *ideal*, já que nas famílias menos abastadas era necessário que as mulheres também trabalhassem para complementar a renda.

Uno (1993) nota, ainda, que embora *ryōsai kenbo* não tenha se tornado uma ideologia hegemônica, isso não impediu que tivesse efeitos duradouros sobre políticas de Estado, educação, sexualidade, questões relacionadas à reprodução e empregabilidade, como se verifica ainda na Lei de Igualdade de Oportunidades de Emprego. Tal lei foi aprovada em 1985, em meio a grande pressão internacional, pois o Japão havia assinado a Convenção Internacional pela Eliminação de Todas as Formas de Discriminação Contra as Mulheres durante a Década das Mulheres das Nações Unidas (1975-1985). Tipton (2008) chama atenção para o fato de que a lei representa um acordo do governo com interesses conservadores:

De acordo com o Ministério do Trabalho, o objetivo principal era “melhorar o bem-estar das mulheres trabalhadoras e promover medidas que lhes permitissem *harmonizar os papéis do trabalho e da família*” (em outras palavras, não era primordialmente reconhecer o direito fundamental das mulheres de trabalhar sem discriminação e tratamento injusto).<sup>76</sup> (Tipton, 2008, p. 210, grifo nosso).

Os efeitos da “harmonização dos papéis da família” refletem-se na participação das mulheres no mercado laboral e sua permanência nele ao longo do tempo. O gráfico 1 representa a inserção de homens e mulheres no mercado de trabalho nipônico e tem como eixo vertical o percentual de pessoas trabalhando e as idades

---

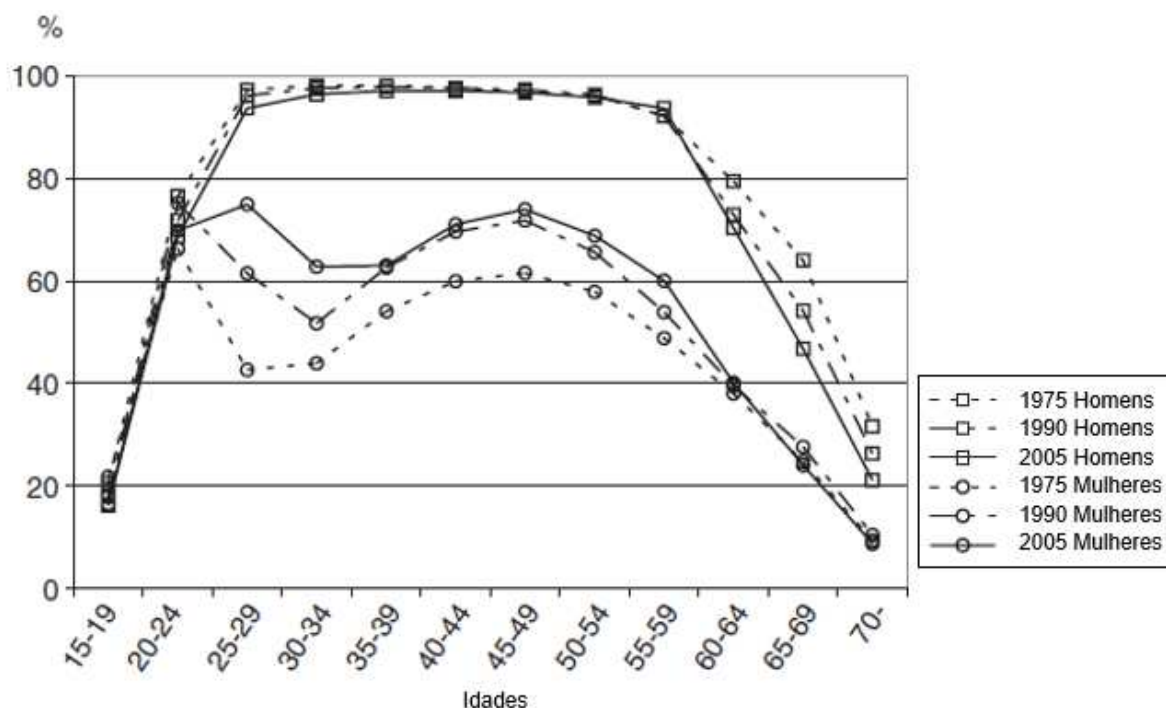
<sup>74</sup> Regina Yoshie Matsue traduz *ryōsai kenbo* (良妻賢母) como “boa esposa e mãe educadora” (Matsue; Pereira, 2017, p. 448).

<sup>75</sup> Tradução livre. No original: “*Ideally the ‘good wife’ carefully managed the affairs of the household and advanced the well-being of its adult members, while the ‘wise mother’ devoted herself to rearing her children to become loyal and obedient imperial subjects*”. (Uno, 1993, p. 297).

<sup>76</sup> Tradução livre. No original: “*According to the Ministry of Labour, it was primarily intended ‘to improve working women’s welfare and to promote measures to enable them to harmonize work and family roles’ (in other words, not primarily to recognize women’s fundamental right to work without discrimination and unfair treatment). Consequently, the law represented a compromise with various conservative interests and, lacking enforcement provisions, depended on the goodwill of businesses*”. (Tipton, 2008, p. 2010).

dessas pessoas como eixo horizontal. As linhas marcadas com um quadrado referem-se aos homens, e as com círculos, às mulheres. Os dados de 1975 são representados pela linha pontilhada, enquanto a linha que alterna traços e pontilhado aborda o ano de 1990, e a linha contínua exprime os dados de 2005.

**Gráfico 1** - Curva em M da inserção das mulheres no mercado de trabalho no Japão



**Fonte:** Adaptado de Tipton (2008, p. 196).

Focando primeiramente na linha das mulheres em 1975, observa-se que existe uma curva em forma de M que se repete nos demais períodos, mostrando que reiteradamente entre os 20 e 29 anos as mulheres saíam do mercado de trabalho depois de nele ingressarem e, na medida em que a idade avançava, começavam a retornar a ele gradativamente. O primeiro pico da curva em M representa mulheres solteiras em trabalhos de tempo integral, enquanto o segundo pico representa o retorno delas em trabalhos de meio período (Tipton, 2008), sendo a depressão da linha um indicativo da saída das mulheres do mercado para se casarem e terem filhos (Sugimoto, 2014). De modo complementar, Gael Berton (2020) afirma, que atualmente, a maioria das mulheres ainda abandona seus empregos para se tornar donas de casa depois que nascem seus primeiros filhos, realizando, desta forma, o papel esperado delas em uma família nuclear tradicional.

Como se pode notar, ao longo dos anos a referida curva suavizou-se, mas não deixou de existir, e Tipton (2008) argumenta que este padrão foi moldado por políticas de governo e pela configuração das empresas durante os anos 1960. Nesse período, as mulheres eram encorajadas a trabalhar, por causa das demandas decorrentes do período de rápido crescimento econômico, mas ao mesmo tempo havia medidas que visavam manter a estrutura familiar tradicional, como a ênfase sobre as jornadas de meio período, para que elas pudessem cumprir com suas “responsabilidades familiares”, e mesmo incentivos fiscais que desestimulavam o trabalho em tempo integral para mulheres casadas. Em tal conjuntura, chama atenção o papel de destaque que é ocupado por Nausicaä, Kushana e Ōbaba no filme, mulheres que não são nem mães e nem esposas; mas lideranças com autonomia para decidir não apenas sobre suas vidas, mas sobre o futuro dos grupos sociais aos quais pertenciam. Tal característica pode ser pensada como uma construção que se opõe a um *status quo* e oferece alternativas de modos de existência.

A partir da perspectiva da Guerra Fria, verifica-se, ainda, que esse é um momento de transição no que se refere à estrutura familiar tradicional. A nova Constituição japonesa pautou o sistema político do país de modo radical, definindo o Imperador como mero símbolo do Estado e estabelecendo a Dieta (o Parlamento japonês) como o mais alto órgão de poder. Não suficiente, a nova Constituição declarou a igualdade entre homens e mulheres e aboliu, legalmente, a estrutura familiar tradicional denominada *ie*, que institucionalizava a autoridade patriarcal desde o início do século XX (Tipton, 2008). Entretanto, como se pode observar nos dados acima apresentados, o fato de existir o marco legal da abolição do *ie* não implica no fim desta instituição, mas na abertura de brechas para mudanças que foram, inclusive, amparadas por um novo sistema legal (Sherif, 2009).

De modo emblemático, o filme *Anatomia do Medo*, de Akira Kurosawa (1955) mostra como, sob as novas regras da sociedade do pós-guerra, o patriarca não era mais capaz de impor suas vontades à sua família, a qual recorre à Corte para mitigar a situação. Estudando o longa-metragem, Sherif (2009) afirma que o personagem principal atua sob conceitos de masculinidade e paternidade pré-1945, e o filme mostra um momento em que o papel dos homens, da maneira como era compreendido até ali, tornou-se ameaçado. No entendimento da pesquisadora, isso se dá como uma consequência direta da Guerra Fria, em que ideias acerca de um “mundo livre”, dos direitos individuais e da democracia liberal ocidental impunham-se em um projeto

político amplo. Vê-se, assim, que não era apenas a posição da mulher que estava em franca mudança, mas também os papéis dos homens e mesmo dos jovens, que agora não tinham mais que se submeterem aos mandos dos mais velhos, o que fornece subsídios para se pensar a construção narrativa de *Nausicaä*, em que uma jovem garota é mais relevante que seu pai, um rei acamado, que é assassinado logo do início do filme.

Neste contexto, deu-se a emergência das mulheres como força política, muitas delas saídas de movimentos radicais da década de 1960 e tornando-se particularmente ativas em movimentos pelo bem-estar das crianças e dos idosos, pelos interesses dos consumidores, pela paz e pelo meio ambiente. É significativo que em 1986 Takako Doi tenha se tornado a primeira mulher a liderar o principal partido de oposição, o Partido Social Democrata do Japão (PSDJ). Este é o cenário em que começaram a surgir “novos tipos de heroínas menos submissas como modelos na cultura popular”<sup>77</sup> (Tipton, 2008, p. 215). Um representante desse movimento<sup>78</sup> é *Nausicaä do Vale do Vento*, cuja protagonista foi reiteradamente eleita pelos fãs da revista *Animage*, até 1991, como a personagem preferida das animações (Cavallaro, 2006, p. 48).

Neste capítulo, foram explorados três temas que, no âmbito desta pesquisa, foram identificados como as bases sobre as quais se desenvolvem o enredo do filme: o ambiente progressivamente tóxico, a guerra e o papel decisivo das mulheres no desenvolvimento da narrativa. Embora diversas referências indiquem que a tragédia de Minamata é o ponto de partida para a criação de *Nausicaä* (Studio Ghibli Brasil, s/d; Cavallaro, 2006; Harding, 2018; Berton, 2020; Tan, 2021), as discussões desenvolvidas no capítulo 1 sobre os *ōmu* nos levaram a ampliar este foco e perceber que existem, também, indícios de uma “diferença nuclear” (Silver, 2010) na construção do Mar Podre, que se apresentam pela ausência de humanos neste espaço, pela invisibilidade do perigo e pelo seu potencial mortífero. O fato de este território ser necessário à sobrevivência dos humanos naquele universo sugere um posicionamento que demanda que memórias, não-ditos e silêncios relacionados a tais eventos sejam reconhecidos e tratados com respeito, por mais difícil que isso possa ser.

---

<sup>77</sup> Tradução livre. No original: “New kinds of less submissive heroines emerged as role models in popular culture”. (Tipton, 2008, p. 215).

<sup>78</sup> Para mais, vide Oliveira, I. (2023).

Adicionalmente, a animação demanda que o olhar se volte para outros temas. A disputa entre Pejite e Torumekia pela posse do Guerreiro Gigante, e as implicações disso para o Vale do Vento, pode parecer enigmática se não for observada desde o contexto da Guerra Fria. Entretanto, ao situar o filme em seu tempo de produção, é possível verificar o quanto o tema da guerra se mantinha presente na vida dos japoneses em decorrência da Guerra da Coreia, da Guerra do Vietnã e das disputas entre EUA e União Soviética pela posse e desenvolvimento de armas nucleares. O Japão, neste contexto, participava ativamente destes assuntos por diferentes vias: das negociações governamentais, do crescimento econômico ou das manifestações populares. As premissas desenvolvidas por *Nausicaä*, de que armas de destruição em massa só trazem desgraças e que a vida só é possível pelo convívio pacífico entre os diferentes, podem ser melhor compreendidas quando situadas no âmbito dessas discussões.

Por fim, a preponderância de personagens femininas no enredo chama ainda mais atenção depois de se verificar que a participação das mulheres no mercado de trabalho nipônico ainda é afetada pelo mote *ryōsai kenbo*, que prevê as mulheres como boas esposas e mães educadoras. Ao colocar o destino dos personagens da animação nas mãos de Nausicaä, uma jovem garota, o filme dialoga com este momento histórico em que a própria maneira como a estrutura familiar japonesa era compreendida estava sendo modificada, em decorrência de um ideário da Guerra Fria, em que os direitos individuais e da democracia liberal ocidental impunham-se como um projeto político, que vinha sendo implementado desde o período da Ocupação.

Assim, e em consonância com as afirmações de Aguiar e Valle-Dávilla (2022), observamos que *Nausicaä* participa dessas discussões como agente de interpretação e reelaboração em um espaço de disputas de narrativas, demarcando um posicionamento em relação aos eventos de sua época. Os três temas supracitados subsidiarão as análises do próximo capítulo, que será dedicado ao estudo do filme sob os conceitos koselleckianos (2006; 2021) espaço de experiência, horizonte de expectativa e os pares antitéticos.

### **CAPÍTULO 3 – NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO À LUZ DE ESPAÇO DE EXPERIÊNCIA, HORIZONTE DE EXPECTATIVA E DOS PARES ANTITÉTICOS**

A primeira parte deste capítulo será dedicada à análise fílmica de quatro sequências de *Nausicaä*. Conforme exposto na introdução, este estudo deve ser feito com um propósito específico (Vanoye; Goliot-Lété, 2012) e aqui será explorado como espaço de experiência e horizonte de expectativa (Koselleck, 2006) são construídos e articulados no longa-metragem. O espaço de experiência se refere ao passado atual, constituído por experiências transmitidas por gerações; enquanto o horizonte de expectativa é futuro presente, que se manifesta como esperança, medo, desejo, vontade ou inquietude. Na segunda parte do capítulo, a discussão será centrada nos pares antitéticos (Koselleck, 2021), cujas definições serão, então, retomadas.

Passado e futuro, segundo proposto por Koselleck (2006), nunca chegam a coincidir, uma vez que experiências já estão completas, enquanto expectativas só podem ser vividas no âmbito da antecipação. Entretanto, o autor explica que experiência e expectativa entrelaçam passado e futuro, dado que não há experiência sem expectativa e tampouco o contrário. Estas instâncias se modificam ao longo do tempo, pois as “experiências se superpõem, se impregnam umas das outras. E mais: novas esperanças ou decepções retroagem, novas experiências abrem brechas e repercutem nelas” (Koselleck, 2006, p. 313), de onde se conclui que se tratam de esferas dinâmicas, que agem umas sobre as outras, acompanhando as flutuações dos acontecimentos.

Mais do que isso, elas dirigem ações concretas no presente, delineando condições de possibilidade, visto que não são todas as ações que são possíveis em qualquer tempo histórico: cada contexto histórico é caracterizado por diferentes formas de agir, compreender, limitar e emancipar. As possibilidades de ação se estabelecem na tensão entre experiência e expectativa, e o aspecto de ineditismo ocupa, nesta pesquisa, um lugar de destaque, porque:

Expectativas baseadas em experiências não surpreendem quando acontecem. Só pode surpreender aquilo que não é esperado. Então, estamos diante de uma nova experiência. Romper o horizonte de expectativa cria, pois, uma experiência nova. O ganho de experiência ultrapassa então a limitação do futuro possível, tal como pressuposta pela experiência anterior. (Koselleck, 2006, p. 313).

Com foco nesse rompimento de experiências e a consequente abertura de novas expectativas, foram selecionadas quatro sequências em que aquilo que está convencionalizado no universo do filme é atravessado por algo inédito. A originalidade, por sua vez, é dada pela reação dos personagens ante as diferentes situações, quando apresentam expressões de choque, surpresa, repreensão ou estranhamento.

Os segmentos que serão estudados são: 1 - Nausicaä impede que um inseto (*ushiabu*) seja morto e o conduz de volta ao Mar Podre; 2 – Lord Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä; 3 – a memória dourada; 4 – o sacrifício de Nausicaä. Primeiro será explicado o contexto em que se insere cada uma dessas sequências e serão apresentadas figuras compostas por um *frame* de cada um dos planos, indicando nas legendas correspondentes: informações acerca de movimento de câmera, áudio, trilha sonora, ação dos personagens e diálogos. Para facilitar a visualização, o *layout* das páginas foi colocado na horizontal e as imagens serão intercaladas com o texto de análise. Também foi inserido um *link*, em nota de rodapé, com cada um dos segmentos, conforme constam no longa-metragem. A decupagem completa das sequências foi incluída como apêndice D.

### 3.1 SEQUÊNCIA 1 – NAUSICAÄ IMPEDE QUE UM INSETO (*USHIABU*) SEJA MORTO<sup>79</sup>

Esta sequência se passa na noite do DIA 1, em ambiente externo, e integra o ato 2, referindo-se às cenas 34 a 36 do filme, com duração total de 1min 27s. A ação ocorre depois que a nave de Torumekia, que transportava o embrião de Guerreiro Gigante, choca-se contra as montanhas do Vale do Vento. Nausicaä resgata dos escombros Lastel, a princesa de Pejite que, em seguida, vem a falecer. Ato contínuo, os homens do Vale identificam que há um inseto vivo entre os destroços e sua reação é de medo e preocupação – é neste ponto que se inicia a sequência que será analisada. Os personagens que dela participam são: um grupo de homens não nomeados do Vale do Vento, o idoso Goro, Nausicaä, Teto, Yupa, Mito e um inseto denominado *ushiabu*.

---

<sup>79</sup> *Link* para a sequência 1: <https://youtu.be/82eXDqADDFM>

Figura 16 – Nausicaä e o *ushiabu* (parte 1 de 5)

		
<p>Câmera parada. Não há música. Homem fala: “Um inseto! Um <i>ushiabu</i> está vivo.”</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Som de destroços caindo, à medida que o inseto se move. O <i>ushiabu</i> começa a mover seu aparelho bucal, produzindo um som repetitivo.</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Som do <i>ushiabu</i>. Um homem fala: “Essa não. Está chamando os outros.”</p>
		
<p>Câmera parada. Não há música. <i>Ushiabu</i> segue movendo seu aparelho bucal, produzindo o som. Diálogo entre os homens: “Não consegue voar.”; “Peguem as armas!”; “Não! Se atirarem, chamará os outros [insetos].”</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Som do <i>ushiabu</i> diminui de volume. Segue o diálogo entre um adulto e um idoso (Goro): “Vou matá-lo”; “Não pode matá-lo com armas.”; “Então o quê?”</p>	<p>Câmera parada. Não há música. [Continuação do mesmo plano] Som do <i>ushiabu</i> em volume baixo. A voz de Nausicaä antecede sua entrada no plano: “Espere.” Ela entra em cena, olha para fora de campo e diz: “Velho Mito, traga o mehve [o planador].” Goro diz: “Princesa.”</p>

Nausicaä impede que um *ushiabu* seja morto e o conduz de volta ao Mar Podre (retirado da minutagem: 25min55s a 27min22s).

**Fonte:** NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

No primeiro *frame* da figura 16 é possível ver, em segundo plano, um homem com expressão apavorada, ante a descoberta do inseto. O dilema é urgente: por um lado, a necessidade de impedir que o *ushiabu* convoque insetos rumo ao Vale do Vento, o que ele já começou a fazer emitindo sons; e, por outro, a impossibilidade de eliminá-lo usando armas de fogo, pois isso também poderia implicar em um ataque de insetos na região. O *ushiabu*, por sua vez, parece ter dificuldades para se deslocar e move seu aparelho bucal para produzir um som repetitivo, que acompanha as verbalizações dos homens. Um adulto com a arma apontada para o inseto diz: “Vou matá-lo”, ao que o idoso chamado Goro o detém com palavras, afirmando: “Não pode matá-lo com armas”. O homem armado retruca: “Então o quê?”.

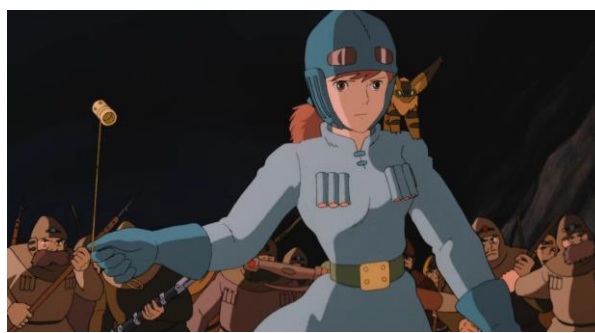
Neste momento, Nausicaä entra em cena, colocando-se entre os homens, e fala: “Espere”. A princesa mostra-se decidida a resolver o impasse. Sua aparência é serena e determinada, e sua interferência é recebida pelos homens com olhos arregalados e expressões de surpresa. Ela pede que Mito traga seu planador e, quando sai de quadro, Goro diz: “Princesa”, com ar de consternação, como se quisesse impedir a ação de Nausicaä. Esta reação de Goro pode ser interpretada como, simultaneamente, um gesto de submissão à iniciativa da princesa, pois ele não a tenta impedir, e a sinalização do temor provocado pelo inseto.

Figura 17 – Nausicaä e o *ushiabu* (parte 2 de 5)



Câmera parada. Não há música.

*Ushiabu* segue movendo seu aparelho bucal, produzindo o som. Nausicaä tira de sua bolsa um apito, que emite som ao ser movimentado.



Câmera parada. Não há música.

Som do *ushiabu* diminui de volume. Quando Nausicaä começa a agitar o apito em movimentos circulares, se inicia um chiado que sugere ar em movimento.



Câmera parada. Não há música.

*Ushiabu* segue movendo seu aparelho bucal, produzindo o som, que se sobrepõe ao chiado do apito em movimento.



Câmera parada. Não há música. *Zoom in*.

Som do *ushiabu* diminui de volume e o chiado se sobrepõe. Ao poucos, o chiado se torna um tom contínuo, que é o som emitido pelo apito. Nausicaä diz: “Volte para a floresta. [Você] É forte, pode voar.”



Câmera parada. Não há música.

*Ushiabu* segue movendo seu aparelho bucal, produzindo o som que se torna mais estridente e frenético, então cessa, junto com o movimento bucal. O tom do apito acompanha todo o plano.



Câmera parada. Não há música.




Levanta-se um espécie de antena do *ushiabu* e então suas asas. O tom do apito acompanha todo o plano.

Nausicaä impede que um *ushiabu* seja morto e o conduz de volta ao Mar Podre (retirado da minutagem: 25min55s a 27min22s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Neste trecho da sequência (figura 17), Nausicaã caminha em direção ao *ushiabu*, mantendo contato visual com ele, e começa a agitar seu apito, o mesmo que foi usado na abertura do filme para acalmar o *ōmu* que estava perseguindo Yupa. Em japonês, o nome deste instrumento é *mushibue* (蟲笛), que pode ser traduzido como uma flauta ou apito de insetos, o que indica que se trata de um aparato próprio para se comunicar com os insetos. No segundo *frame*, é possível ver ao fundo os homens com fisionomia preocupada e alguns têm armas em punho. Antes mesmo que o som do apito comece a soar, o que é antecipado pelo áudio do ar em movimento, o *ushiabu* mostra-se responsivo, interrompendo sua movimentação bucal que produzia os sons repetitivos e, em seguida, levantando antena e asas, como indicativo corporal de que está atento e receptivo à comunicação proposta por Nausicaã.

Figura 18 – Nausicaã e o *ushiabu* (parte 3 de 5)



		
<p>Câmera parada. Não há música. Nausicaã diz: “Bom garoto.” O som do apito acompanha o plano.</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Mito e Yupa se aproximam segurando o planador. O som do apito acompanha o plano.</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Mito diz “Princesa”, enquanto ele e Yupa deixam o planador no chão. Nausicaã responde: “Obrigada.” O som do apito acompanha o plano.</p>

		
<p>Câmera parada. Não há música.</p> <p>Nausicaä observa atentamente o inseto, fora de plano. O som do apito acompanha o plano.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p> <p><i>Ushiabu</i> começa a se levantar do chão. O som do apito acompanha o plano.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p> <p>Nausicaä observa o inseto fora de plano e então faz um movimento corporal veloz para lançar o apito para cima. O som do apito acompanha o plano.</p>

Nausicaä impede que um *ushiabu* seja morto e o conduz de volta ao Mar Podre (retirado da minutagem: 25min55s a 27min22s).  
**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No primeiro *frame* da figura 18, Nausicaä percebe a reação positiva do *ushiabu* e reage com uma expressão facial de contentamento. Em segundo plano, é possível ver os homens com semblante tenso. Quando Mito e Lord Yupa se aproximam e colocam o planador no chão, a princesa não perde o contato visual com o inseto, atenta à sua movimentação, e agradece verbalmente aos homens por terem atendido seu pedido. A postura de Mito e Yupa é de respeito, atendendo prontamente à solicitação feita pela princesa. Então Nausicaä faz um movimento brusco, lançando o apito para o alto, como um convite ao voo – neste *frame*, ainda é possível ver, em segundo plano, os homens com posturas corporais e faciais de preocupação.

Figura 19 – Nausicaä e o *ushiabu* (parte 4 de 5)



		
<p>Câmera se desloca verticalmente. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>
<p>O apito sobe pelo ar, acompanhado de um assovio.</p>	<p><i>Ushiabu</i> voa verticalmente, acompanhado de um efeito sonoro de suas asas</p>	<p>Nausicaä corre até o planador, pula sobre ele e o aciona, decolando. O som do planador sendo acionado é suave.</p>
		
<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Entra trilha sonora.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora segue.</p>
<p>O planador sobe em direção ao inseto, acompanhado pelo som do veículo em movimento.</p>	<p>Nausicaä pega o apito no ar, enquanto manobra o planador.</p>	<p>Nausicaä acompanha o <i>ushiabu</i> pelo céu.</p>

Nausicaä impede que um *ushiabu* seja morto e o conduz de volta ao Mar Podre (retirado da minutagem: 25min55s a 27min22s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No trecho final da sequência (figura 19), o *ushiabu* acompanha o apito lançado para o céu, ao que Nausicaä corre até seu planador e voa em direção ao inseto. Uma trilha sonora vitoriosa se inicia no plano em que a princesa consegue pegar o apito no ar, o que enaltece as habilidades de Nausicaä como pilota e o sucesso por ter feito com que o inseto saísse do Vale do Vento, sem uso de violência. Em terra, os homens comemoram com alegria e exclamações, demonstrando que os momentos de tensão foram superados. No último quadro, a fala de Mito demonstra alívio: “Graças a Deus<sup>80</sup>. Haveria grandes consequência pela morte de um simples bicho”. A sequência termina com um *zoom in* no rosto de Yupa, que acompanhou tudo em silêncio e com atenção.

**Figura 20** – Nausicaä e o *ushiabu* (parte 5 de 5)

	
<p>Câmera parada. Trilha sonora segue.</p>	<p>Câmera parada. <i>Zoom in</i> no rosto de Yupa. Trilha sonora segue.</p>
<p>Homens emitem sons de alegria, comemorando o feito de Nausicaä.</p>	<p>Mito diz: “Graças a Deus. Haveria grandes consequências pela morte de um simples bicho.”</p>

Nausicaä impede que um *ushiabu* seja morto e o conduz de volta ao Mar Podre (retirado da minutagem: 25min55s a 27min22s).

Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Neste conjunto de planos, podemos verificar que existe a demonstração de diferentes valores: para os homens do Vale, o inseto é uma ameaça que deve ser rapidamente eliminada – a única restrição ao uso de violência é que isso poderia implicar em um ataque por parte de outros insetos, como reação à morte de um de seus companheiros. Nausicaä, por sua vez, valoriza a vida do *ushiabu* ao não recorrer à violência e mostra-se capaz de lidar com a situação de uma maneira inédita, estabelecendo uma comunicação efetiva com o inseto por meio do apito, do contato visual e da orientação gestual e verbal.

<sup>80</sup> No idioma original não há nenhuma referência à Deus, mas apenas uma expressão de contentamento (よかった - *yokatta*), que pode ser traduzida como “Que bom”, ou “Ainda bem”.

Quando o *ushiabu* começa a voar, Nausicaä alça voo junto e vai, na próxima sequência, acompanhar o inseto até o Mar Podre. Trata-se, portanto, de uma relação completamente diferente entre humanos e insetos, a qual gera estranheza nos homens do Vale do Vento, mas cujo resultado é comemorado. A expressão facial e corporal dos homens ao longo da sequência apontam para o quão inusitada é a atitude da princesa. Se a reação dos homens pode passar despercebida ao olhar do espectador, que está atento às ações da princesa, a expressão silenciosa e concentrada de Yupa não pode ser ignorada, pois ela é enfatizada pelo *zoom in*, pontuando que existe algo aí que merece toda atenção.

Esta sequência cumpre a função de demonstrar, no âmbito público do Vale do Vento, que Nausicaä é uma jovem capaz de oferecer novas soluções para os problemas relacionados aos insetos. Se na abertura do filme já fica patente que a protagonista sente admiração e respeito pelo Mar Podre e suas criaturas, e que sua postura viabiliza soluções de conflitos pela via pacífica, neste segmento com o *ushiabu* fica demonstrado que essa leitura de mundo é incomum. Os homens do Vale temem os insetos e, quando se veem frente-a-frente com um desses seres, a resposta automática é recorrer à violência, o que é ponderado apenas em relação à expectativa de uma represália. A possibilidade de Nausicaä comunicar-se com o *ushiabu* é recebida com estranhamento, que parece ser contido por uma deferência que todos têm pela princesa. É o resultado positivo da interação entre Nausicaä e o *ushiabu* que legitima essa nova possibilidade de ação, o que aqui se interpreta como um primeiro momento de consolidação de outro horizonte de expectativa.

### 3.2 SEQUÊNCIA 2 – LORD YUPA DESCOBRE O LABORATÓRIO SECRETO DE NAUSICAA<sup>81</sup>

A sequência 2 também integra o ato 2, passa-se na noite do DIA 2, em ambiente interno, e refere-se às cenas 73 a 75 do filme, com duração total de 2min 40s. A ação ocorre depois que o Vale do Vento foi invadido, o Rei Jihl foi assassinado e a população foi subjugada pelos soldados de Torumekia. Ante o homicídio de seu pai, Nausicaä tem um ataque de fúria, mata um grupo de militares e acaba ferindo Yupa.



---

<sup>81</sup> Link para a sequência 2: <https://youtu.be/Yz0IHFKiu9M>

Depois disso, ela se mostra retraída e pede que os habitantes do Vale se submetam à nação militarizada, para evitar mais mortes. Nesta noite, Lord Yupa vai ao quarto da princesa procurá-la e é neste momento que começa a sequência que será analisada. Os personagens que dela participam são: Yupa, Teto e Nausicaä.

**Figura 21** – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 1 de 7)

<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>
<p>Teto está arranhando uma parede, e Yupa pergunta “Teto, onde ela [Nausicaä] está?”. Teto emite sons enquanto se movimenta. Yupa se aproxima da parede e a empurra, revelando uma porta secreta.</p>	<p>Teto desce as escadas, emitindo sons, enquanto Yupa observa.</p>	<p>Teto desce as escadas, emitindo sons.</p>



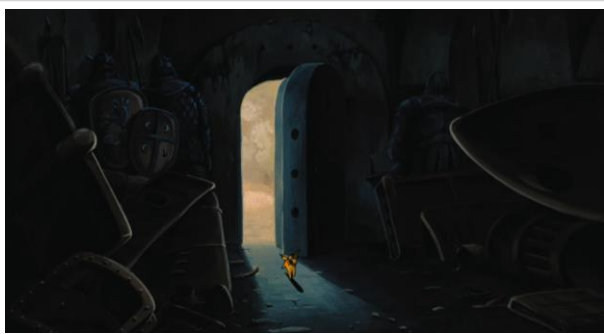

	
Câmera parada. Não há música.	Câmera se desloca verticalmente para baixo. Não há música, apenas sons de passos.
Yupa observa, então fecha a porta e começa a descer a escadaria.	O movimento de câmera apresenta um espaço profundo, composto por escadarias e túneis. Yupa e Teto continuam descendo.

Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä (retirado da minutagem: 40min35s a 43min16s).

**Fonte:** NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Primeiramente, na figura 21, o espadachim verifica que Nausicaä não está em seu quarto e observa que a raposa-esquilo está inquieta, arranhando uma parede. Quando Yupa pergunta onde está a princesa, Teto emite vocalizações, como uma resposta, ao que o homem empurra a parede que está sendo arranhada por Teto, revelando uma porta oculta. A raposa-esquilo rapidamente adentra este novo espaço, continuando as vocalizações emitidas no quarto, e some na escuridão das escadarias. Yupa mostra-se cauteloso, observando o local antes de se deslocar por ele, e tem o cuidado de fechar a porta de acesso antes de descer os degraus. No quinto plano da figura 21 a câmera realiza um deslocamento vertical que dura cerca de 9 segundos, o que dá uma dimensão da profundidade desse espaço obscuro e enigmático. O *take* é acompanhado pelo som de passos, que ecoam, contribuindo para dimensionar a amplitude do espaço.

**Figura 22** – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 2 de 7)

		
<p>Câmera parada. Não há música, apenas sons de passos.</p>	<p>Câmera parada. Não há música, apenas sons de passos.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>
<p>Yupa continua descendo a escadaria.</p>	<p>Yupa se detém antes de seguir, agora andando no plano.</p>	<p>Teto adentra uma porta entreaberta, de onde sai luz.</p>
		
<p>Câmera parada. Não há música, apenas sons de passos.</p>		
<p>Yupa pisca, desvia de um conjunto de entulhos e avança para fora do quadro, em direção à porta aberta.</p>		

Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä (retirado da minutagem: 40min35s a 43min16s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Nos planos seguintes (figura 22), vemos um conjunto de naves amontoadas, no fundo do fosso onde estão as escadarias, e, a seguir, grupos de armaduras e armas brancas de grande porte. Yupa não dá atenção a nenhum desses objetos, desviando-se deles, quando preciso, para continuar seguindo Teto. Esta construção indica que o Vale do Vento tem um passado bélico oculto, mas não necessariamente desconhecido do espadachim, tendo em vista que ele não se mostra surpreso ou sequer interessado pelos equipamentos de combate, que estão fora de uso. No desenvolvimento da história, ninguém recorre a estes instrumentos, mesmo que o Vale e sua população estejam em perigo, o que indica uma renúncia da narrativa, e dos próprios personagens, a esse tipo de beligerância.

Toda a sequência até aqui é livre de qualquer tipo de iluminação e os planos se passam no escuro, com exceção da porta pela qual Teto passa no terceiro plano da figura 22, de onde sai luz. Esta passagem da obscuridade para a clareza pode ser compreendida como uma sinalização imagética de que o conhecimento necessário para solucionar os mistérios daquele universo, e para resolver os problemas que estão sendo enfrentados pelos personagens, não estão nos equipamentos de guerra, amontoados e esquecidos no fundo das escadarias, mas naquilo que se encontra no quarto secreto de Nausicaä. Nesta construção, as naves, armaduras e armas foram superadas por aquilo que a protagonista está desenvolvendo em seu laboratório.

**Figura 23** – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 3 de 7)

		
<p>Câmera parada. Não há música, apenas sons de passos.</p>	<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>	<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>
<p>Yupa adentra o recinto, arregala os olhos e emite um som de surpresa.</p>	<p>Nausicaä está curvada sobre uma mesa em meio a uma vegetação luxuriante. Teto está sobre a mesma mesa.</p>	<p>Teto esfrega o rosto contra o de Nausicaä, emitindo sons. Ela levante a cabeça e olha para fora de quadro, em direção a Yupa. Há o som de um suspiro.</p>

Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä (retirado da minutagem: 40min35s a 43min16s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No primeiro plano indicado na figura 23, Yupa chega até a porta e se detém, arregalando os olhos e emitindo um som de surpresa. O plano seguinte corresponde a uma tomada subjetiva, em que vemos o quarto secreto do ponto de vista de Yupa. As paredes do local estão tomadas por uma vegetação luxuriante, de tons suaves, e o espaço é desproporcionalmente luminoso, pois a única fonte de luz identificável é uma lamparina sobre a mesa de Nausicaä. O chão é recortado por canais de água em movimento e, no centro, está Nausicaä, sentada em um banco, com o tronco curvado sobre uma mesa. O plano é acompanhado de uma música suave, que remete àquela que toca quando Nausicaä observa a chuva de esporos dentro do Mar Podre (explorado na figura 1).

No plano seguinte, Teto esfrega o corpo contra o rosto da protagonista enquanto emite sons, o que faz com que ela levante o tronco e veja Yupa, ao que ela reage com expressão de surpresa e um suspiro. A composição dos planos em que Nausicaä aparece

contém uma profusão de vida e luz, enquanto todo o trajeto até o quarto (inclusive o plano do espadachim olhando pela porta) é inerte e escuro.

**Figura 24** – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 4 de 7)

		
<p>Câmera parada. <i>Zoom out</i>. Música suave e discreta.</p>	<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>	<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>
<p>Yupa se aproxima olhando em volta, então interroga: “Nausicaä, o que diabos é isso? São plantas do Mar Podre.”</p>	<p>Nausicaä, com Teto sobre seu ombro, diz: “Eu as cultivei de sementes que peguei. Não se preocupe. Não soltam gases venenosos.”</p>	<p>Yupa pergunta: “Não são tóxicas?” e olha em volta. Ele segue: “O ar aqui é realmente puro, mas...”, e sai de quadro.</p>



Câmera parada. Música suave e discreta.

Yupa continua a frase, inclinado sobre um tanque de água com plantas: “como pode ser com essas plantas mortais aqui?”

Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä (retirado da minutagem: 40min35s a 43min16s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Nos primeiros planos indicados na figura 24, o espadachim se aproxima da princesa olhando em volta, acompanhando por um *zoom out*, enquanto pergunta “o que diabos é isso?”, reconhecendo que se tratam de plantas do Mar Podre e, portanto, letais. Em primeiro plano, Nausicaä está com Teto em seu ombro, e sobre sua mesa há objetos de investigação científica: um livro, tubos de ensaio, pena e lamparina. Em segundo plano, Yupa tem expressão facial tensa e, ao fundo, há uma parede inerte de tijolos. Este é um dos poucos *takes* mais escuros dentro do quarto secreto e a sua composição, de elementos sem vida junto com falta de luz, indica que a postura de Yupa é estéril e que a princesa é a detentora do conhecimento e da luz que iluminam aquele espaço. Nos planos seguintes, Nausicaä explica com serenidade que as plantas não são tóxicas, informação que é recebida por Yupa com ceticismo e questionamentos.

**Figura 25** – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 5 de 7)

 <p>Os moinhos de vento extraem água das profundezas.</p>		
<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>	<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>	<p>Câmera parada seguida de <i>pam</i> para a esquerda. Música suave e discreta.</p>
<p>Nausicaä explica: “Os moinhos de vento extraem água das profundezas.”</p>	<p>Segue a explicação de Nausicaä, agora fora de plano: “A terra também vem do fundo do poço.”</p>	<p>Nausicaä explica: “Com água e solo puros, as plantas do Mar Podre tornam-se puras. A poluição vem da própria Terra. Até a terra de nosso vale.”</p>
	 <p>Quem fez algo de tão horrível para o planeta?</p>	
<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>	<p>Câmera parada. Música suave e discreta.</p>	<p>Câmera parada. Música muito suave e discreta.</p>
<p>Yupa aperta os olhos enquanto escuta. Fora de campo, Nausicaä pergunta: “Por quê?”</p>	<p>Nausicaä prossegue: “Quem fez algo de tão horrível para o planeta?”</p>	<p>De olhos arregalados, Yupa pergunta: “Fez tudo isso sozinha?”</p>

Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä (retirado da minutagem: 40min35s a 43min16s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Na figura 25, à medida que Nausicaä desenvolve sua explicação, os planos se alternam entre ela e as plantas do quarto secreto. Quando a protagonista afirma que a poluição vem da própria Terra, Yupa aperta os olhos, mas acompanha o argumento em silêncio. No momento em que ela questiona “quem fez algo de tão horrível para o planeta?”, Yupa arregala os olhos. Ato contínuo, o espadachim compreende que todo o cultivo purificado das plantas foi feito pela protagonista sozinha, questão que ele verbaliza com expressão facial de assombro.

O fato de Yupa, apresentado por Ōbaba como um personagem que se dedica à compreensão do mistério que cerca o Mar Podre, mostrar-se incrédulo com a existência de plantas não tóxicas; de estranhar a pergunta sobre quem teria tornado o planeta tóxico; e, por fim, chocar-se com a capacidade de Nausicaä compreender como, e conseguir, purificar as plantas, indica que a protagonista rompe com a maneira como aquele universo era compreendido até ali. Yupa, neste sentido, representa o espaço de experiência relativo ao que se sabe sobre o Mar Podre, enquanto Nausicaä, em suas ações e falas, carrega outro horizonte de expectativa.

Outro ponto que merece discussão é que Yupa ignora a pergunta de Nausicaä acerca de quem teria tornado tóxico o planeta. Isso, somado ao silêncio do personagem na sequência 1; à reação dele quando a protagonista afirma que a poluição vem da própria Terra; e à sua característica de ser uma pessoa dedicada aos mistérios do Mar Podre, sugere que o espadachim sabe mais do que revela. Embora seja um personagem importante no desenvolvimento da trama, Yupa ocupa um papel de espectador, que observa, mas não promove mudanças naquele universo.

**Figura 26** – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 6 de 7)

 <p>Vou acabar com isto.</p>	 <p>Cortei a água que as irrigava e logo tudo isso vai secar.</p>	
<p>Câmera parada. Música suave e discreta. Nausicaä responde: “Sim. Para curar a doença de meu pai e dos outros.” Seus olhos se enchem de lágrimas e ela afasta o rosto da câmera, enquanto fala: “Mas... vou acabar com isso.”</p>	<p>Câmera parada. Música suave e discreta para. Nausicaä prossegue: “Cortei a água que as irrigava e logo isso tudo vai secar.” Emitindo um suspiro, ela se volta para Yupa e o abraça.</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Nausicaä chora, abraçada a Yupa, que a aperta entre os braços. Ele diz: “Nausicaä.” e ela responde “Me assustei comigo mesma.”</p>

Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä (retirado da minutagem: 40min35s a 43min16s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

A seguir, na figura 26, Nausicaä responde positivamente que ela cultivou todas as plantas sozinha e indica que sua pesquisa tinha o objetivo de tentar curar seu pai e as demais pessoas afetadas pelas toxinas do Mar Podre. Entretanto, parece que o assassinato de Jihl fez com que a empreitada perdesse sentido, o que se soma ao temor da princesa de suas próprias ações que, quando são movidas pela raiva, levaram à morte de vários soldados de Torumekia e ao ferimento de Yupa. O ferimento, inclusive, faz parte da sequência, pois Yupa está com o braço esquerdo em uma tpoia branca, por baixo da capa marrom (vide figuras 22, 24 e 25).

A protagonista afirma, então, que vai acabar com seu experimento e que já cortou a água que irrigava as plantas. Esta mudança no curso de ações põe fim, ao menos neste momento da história, a uma possível solução para o problema das emanções tóxicas do Mar Podre. É possível que a construção do filme nesta direção se dê com o intuito de mostrar que uma solução real não pode ser obtida por um indivíduo sozinho, e que, por mais que a ciência possa alcançar, ela não é suficiente.

Além disso, esta inflexão da protagonista indica uma ambivalência de afetos e introduz um aspecto contraditório, que confere complexidade à personagem. Embora Nausicaä carregue novos horizontes de expectativa, ela própria não está livre do espaço de experiência que delimita suas possibilidades de agir e de compreender.

**Figura 27** – O laboratório secreto de Nausicaä (parte 7 de 7)

	
<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. <i>Zoom in</i>. Começa um som crescente de turbinas, que encaminha para o plano seguinte do filme.</p>
<p>Nausicaä prossegue: “Não sei o que meu ódio pode me levar a fazer.” Ao final da frase, Teto sai dos cabelos da princesa e olha para a câmera. A fala continua: “Não quero matar ninguém.” Teto olha para Nausicaä.</p>	<p>Yupa tem o olhar fixo para frente, em silêncio, enquanto escutamos Nausicaä chorando.</p>

Yupa descobre o laboratório secreto de Nausicaä (retirado da minutagem: 40min35s a 43min16s).

**Fonte:** NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Nos planos finais da sequência (figura 27), o rosto de Nausicaä fica parcialmente oculto, o que comunica visualmente uma dimensão de vergonha e ressalva da protagonista em relações a suas ações. Yupa, por sua vez, acolhe Nausicaä em um abraço apertado, mantendo-se em silêncio ao longo do tempo, aparentemente refletindo a respeito de tudo o que acabou de ver no laboratório secreto.

Aqui, da mesma forma que na primeira sequência que foi analisada, existe uma distinção marcada entre a postura de Nausicaä e dos demais habitantes do Vale do Vento. Na primeira sequência, os homens viam o inseto como um perigo iminente que deveria ser eliminado pela violência, o mais rápido possível. A atitude da princesa de estabelecer um diálogo com o *ushiabu* é recebida com temor e ressalvas discretas, indicando ineditismo na postura da protagonista. No quarto secreto repetem-se o assombro e o estranhamento, agora demonstrados apenas por Yupa.

Nas duas sequências é dada ênfase ao olhar fixo do espadachim, por meio do *zoom in*, o que mostra que as ações da jovem princesa são acompanhadas com atenção pelo olhar deste homem mais velho. O fato de Yupa manter-se em silêncio pode ser interpretado como demonstração de desconfiança e um possível temor acerca dos comportamentos de Nausicaä.

### 3.3 SEQUÊNCIA 3 – A MEMÓRIA DOURADA<sup>82</sup>

Esta sequência integra o ato 3 e refere-se à cena 162 do filme, com duração total de 5min 45s. Depois do conflito aéreo entre as naves de Torumekia e Asbel, os sobreviventes caem no Mar Podre e lá Nausicaä verifica que há algo enfurecendo os insetos. Investigando qual seria o motivo, ela encontra Asbel atirando contra as criaturas daquele espaço e consegue resgatá-lo com seu planador, mas na fuga ela acaba sendo atingida por um ser e cai, junto com Asbel, desmaiada no chão. O terreno sobre o qual eles caem é de areia movediça e ambos são dragados para dentro da terra. A sequência que será agora analisada ocorre durante o tempo em que Nausicaä está desacordada. Os personagens que participam são: Nausicaä, Jihl, mãe de Nausicaä, Mito, Goro e um terceiro ancião cujo nome não foi identificado, mas que, assim como os últimos dois, estava junto com a princesa dentro do Mar Podre.

A sequência se passa em um ambiente onírico e dourado; em contraluz; os traços da animação são mais grossos e marcados; os movimentos são menos fluidos; e todas as vozes são acompanhados de um efeito de eco, que, se é empregado em outros momentos do filme, não fica tão evidente. Tal característica remete a um período anterior, de recordação.

---

<sup>82</sup> *Link* para a sequência 3: [https://youtu.be/dyy4FPdCX\\_M](https://youtu.be/dyy4FPdCX_M)

A maior parte das falas deste trecho se dá em *off*, o que quer dizer que o áudio das vozes está dissociado do movimento do aparelho fonador dos personagens. Isso contribui para a sensação de irrealidade de toda a cena.

**Figura 28** – Memória da infância de Nausicaä (parte 1 de 6)

		
<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada por voz infantil.</p>
<p>Uma criança de trajes cor-de-rosa está em meio a um campo dourado e realiza alguma ação indiscernível. Em <i>off</i>, a voz de um homem a chama: "Nausicaä. Nausicaä." Ela se detém e olha para a câmera.</p>	<p>Nausicaä em primeiro plano, de costas para a câmera. Em segundo plano, há três pessoas sobre animais de montaria, e o primeiro deles fala: "Venha cá", enquanto estende o braço direito. Nausicaä se levanta, segurando um buquê de flores.</p>	<p>Nausicaä observa com expressão tensa, boquiaberta. Algumas flores voam do buquê, e a voz masculina repete, em <i>off</i>: "Venha cá".</p>

Jihl arranca de Nausicaä ainda criança um *ōmu*, por quem ela tinha afeto (retirado da minutagem: 1h01h35s a 1h03min18s).

**Fonte:** NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Neste primeiro segmento (figura 28), vemos Nausicaä criança, trajando roupas cor-de-rosa similares às que ela usa na cena que se passa dentro do quarto de Jihl, junto com Ōbaba e Yupa, e que, conforme explorado no item 1.4 deste trabalho, é semelhante às roupas usadas pelas demais mulheres do Vale do Vento. A criança Nausicaä tem o cabelo longo, que está dividido e preso em duas tranças.

Nausicaä é, então, chamada pelo seu pai, Jihl, que está sobre um animal de montaria junto com outras duas pessoas. A voz de Jihl é dura e sugere que alguma repreensão está a caminho. A princesa demora para responder, sendo necessário chamá-la duas vezes pelo nome e então falar duas vezes: “Venha cá.” Esta letargia caracteriza a personagem de modo distinto do presente da narrativa do filme, em que ela é sempre ágil. No terceiro plano, algumas flores que Nausicaä segura com as mãos são levadas pelo vento, o que sugere que alguma perda será processada nos próximos momentos. Também neste plano se inicia o acompanhamento de trilha sonora, em que uma criança cantarola uma melodia repetitiva.

**Figura 29** – Memória da infância de Nausicaä (parte 2 de 6)



		
<p>Câmera parada. Melodia cantarolada por voz infantil.</p> <p>O homem sobre o animal de montaria estende uma mão em direção à câmera. É possível ver outro homem, na lateral direita, que apenas observa. Em <i>off</i>, Nausicaä fala: "Papai".</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada por voz infantil.</p> <p>Nausicaä está junto de seu pai, Jihl, sobre o animal de montaria, que não aparece. Nausicaä olha para a mão do rei e então olha para cima, em direção ao seu rosto.</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada por voz infantil.</p> <p>Em primeiro plano há o cabo de uma espada e o tronco de Jihl ocupa quase metade do plano. Não é possível ver seu rosto.</p>

Jihl arranca de Nausicaä ainda criança um *ōmu*, por quem ela tinha afeto (retirado da minutagem: 1h01h35s a 1h03min18s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No primeiro plano do trecho a seguir, na figura 29, Jihl estende a mão para a câmera, o que coloca os espectadores no lugar de Nausicaä. A mão fica imensa, desproporcional em relação ao corpo, e o rosto não pode ser claramente distinguido. A seguir, a protagonista é mostrada junto do tronco de Jihl. Seus traços são delicados e ela é muito pequena em relação à mão do rei do Vale do Vento, que é marcada por rugas. Nausicaä olha para cima e é mostrado o tronco de Jihl, que ocupa a maior parte do quadro. Seu rosto continua indiscernível, sendo apresentado até o momento sempre na contraluz, o que faz com que seu semblante fique obscurecido. Em primeiro plano vê-se o cabo da espada de Jihl, o que confere beligerância e virilidade à construção visual do personagem. Há uma desproporção significativa entre a estatura da criança e de seu pai, o que pode ser pensado como um indicativo, não apenas da percepção de uma criança em relação aos adultos, mas também de que ele é mais poderoso que ela.

**Figura 30** – Memória da infância de Nausicaä (parte 3 de 6)

 <p>Mamãe está aqui também.</p>		
<p>Câmera parada. Melodia cantarolada por voz infantil.</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada passa a ter acompanhamento instrumental</p>	<p>Câmera parada (subjetiva de Nausicaä). Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental.</p>
<p>Mãe de Nausicaä olha para a diagonal direita e sua expressão facial é abatida. Percebe-se por sua movimentação que ela também está sobre um animal de montaria. Em <i>off</i>, Nausicaä diz: "Mamãe está aqui também".</p>	<p>Três homens caminham cabisbaixos. Os dois primeiros seguram uma arma longa sobre o ombro direito.</p>	<p>Em primeiro plano, as mãos de Nausicaä seguram a sela do animal de montaria, cuja cabeça se vê. Do lado direito, três homens caminham cabisbaixos, segurando uma arma longa sobre o ombro direito.</p>

Jihl arranca de Nausicaä ainda criança um *ōmu*, por quem ela tinha afeto (retirado da minutagem: 1h01h35s a 1h03min18s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No próximo *take* (figura 30), vemos a mãe de Nausicaä – a primeira e única vez que ela é sequer referenciada no filme. Diferente do pai, na sequência, seu rosto não é mostrado em contraluz, mas com clareza. Ela tem aspecto triste e olha para a direita do quadro o que aqui se interpreta como uma postura que se volta para o passado, uma vez que a leitura tradicional do idioma japonês, e de um mangá, por exemplo, é feita da direita para a esquerda. A postura da mãe, o fato de ela não ter um nome e de aparecer por três segundos no curso de todo o filme são indicativos de que ela não tem um papel decisivo na trama. No entanto, sua participação nesta sequência específica contribui para a construção de uma ideia de que, na ocasião dos fatos da memória, as mulheres tinham papel um tanto reservado e talvez subserviente. Essa observação ajuda a compreender como o comportamento de Nausicaä, no desenrolar do filme, é discrepante em relação a um espaço de experiência dado previamente, no que se refere ao papel das mulheres naquela sociedade.

Corta para três homens caminhando com armas longas apoiadas sobre os ombros. No chão é possível ver suas sombras, e o plano seguinte é uma câmera subjetiva de Nausicaä, em que vemos as mãos da personagem segurando a sela do animal de montaria que carrega a ela e a seu pai. Do lado direito, os homens continuam caminhando, e sua postura é curvada para a frente, cabisbaixa. Tais personagens serem acompanhados por suas sombras, que se estendem longas e finas, tem um efeito duplo: por um lado, conecta-os visualmente ao chão, enquanto a família real (Jihl, Nausicaä e sua mãe) se desloca em um plano elevado, acima de animais de montaria; por outro, indica que, embora eles tenham corpos sólidos, eles também são dotados de um aspecto fugidio.

Outro ponto de destaque se refere à postura da mãe de Nausicaä e dos homens que acompanham a cena. Todos têm aspecto retraído, seus olhares estão voltados para baixo ou para o passado, o que pode ser um indicativo acerca das relações estabelecidas entre eles e o Rei Jihl. Há uma tensão que, para além de Nausicaä, permeia a sequência, e coloca em questão a qualidade das interações entre os adultos da cena. Do fragmento, pode-se depreender que Jihl tem uma atitude autoritária e que os demais ocupam um papel servil e contrito.

**Figura 31** – Memória da infância de Nausicaä (parte 4 de 6)

		
<p>Câmera se desloca para frente. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental. Nausicaä está boquiaberta e de olhos bem abertos. Em <i>off</i>, ela diz: "Não, não quero ir".</p>	<p>Câmera se desloca para frente. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental. Campos dourados se movimentando.</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental. Nausicaä corre e três pessoas correm atrás dela. Em <i>off</i>, ela grita: "Parem!"</p>
		
<p>Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental. Braços e mãos se estendendo para a esquerda, tomando todo o plano.</p>	<p>Câmera se desloca para frente. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental. Nausicaä está encostada em uma árvore, com os braços para trás. Ela diz: "Não tenho nada. Disse que não tenho nada.", enquanto dois braços são estendidos na sua direção. Soa o ruído de um <i>ōmu</i>, e ela olha para baixo.</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental. Um pequeno <i>ōmu</i> está entre as pernas de Nausicaä. Ele mexe as patas e se desloca para frente, emitindo sons.</p>

Jihl arranca de Nausicaä ainda criança um *ōmu*, por quem ela tinha afeto (retirado da minutagem: 1h01h35s a 1h03min18s).




**Fonte:** NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Nos planos da figura 31 é possível compreender do que trata a memória: Nausicaä fez amizade com um pequeno *ōmu*, que está escondido dentro de uma árvore, fora do âmbito do Mar Podre. A relação amistosa da criança com o inseto é veementemente vetada e repreendida, o que fica explícito no quarto *frame*, em que muitas mãos e braços cruzam o plano na diagonal esquerda, na direção ocupada por Nausicaä e pelo próprio inseto oculto. A diversidade de braços, destoante em relação ao único par de braços que se mostra no plano seguinte, sugere que a repreensão não vem apenas de uma pessoa isolada, mas de um movimento mais amplo, que pode ser pensado como representativo do espaço de experiência daquele grupo social.

Na figura 32, depois que o pequeno *ōmu* já foi visto por todos, Nausicaä tenta retroceder a ação, escondendo o inseto dentro da árvore enquanto diz: “Volte para lá”. Ela fica de costas para a câmera e para os homens, em posição corporal curvada, tentando proteger o *ōmu*. No plano seguinte é possível distinguir, na contraluz, Mito, Jihl e Goro. O rei fala: “É um filhote de *ōmu*. Ela está sendo controlada pelos bichos”, o que demonstra que, na visão dos homens, a única maneira de Nausicaä estabelecer este tipo de contato pacífico e afetuoso com os insetos seria por um controle externo, dirigido pelos próprios *ōmu*. Este raciocínio é concluído no plano seguinte, com a afirmação de que homens e insetos não podem viver no mesmo mundo – o que nega o fato de que eles já vivem no mesmo mundo. A escolha, aqui, é pela negação dos insetos, com a qual Nausicaä rompe. A fala de Jihl revela uma certeza quanto a suas próprias convicções (e do grupo social), sem qualquer abertura para outra realidade – a de que seria possível a amizade entre homens e os *ōmu*.

Os homens serem mostrados sobre animais de montaria é um indicativo de que a relação estabelecida entre humanos e animais é de dominação, o que representa uma compreensão de que os animais estariam ali para servir às vontades das pessoas. Entretanto, fica patente que o modo de relação estabelecido entre humanos e *ōmu* afeta de forma negativa e recíproca a vida de ambos.

**Figura 32** – Memória da infância de Nausicaä (parte 5 de 6)

 <p>Volte para lá.</p>	 <p>É um filhote de Ohmu.</p>	 <p>Me dê aqui, Nausicaä.</p>
<p>Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental.</p> <p>Nausicaä olha para o <i>ōmu</i>, pega-o com as duas mãos e vira-se, enquanto se abaixa para colocá-lo novamente dentro da árvore. Ela diz: "Volte para lá".</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental.</p> <p>Jihl, Mito e Goro olham para baixo. Jihl fala em <i>off</i>: "É um filhote de <i>ōmu</i>. Ela está sendo controlada pelos bichos."</p>	<p>Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental.</p> <p>Nausicaä está ajoelhada de frente para a árvore, com o corpo encolhido para frente. Atrás dela, vemos as pernas de Jihl e a bainha de sua espada. Ele fala, em <i>off</i>: "Me dê aqui, Nausicaä." Ela responde, sem se virar: "Não! Ele não fez nada de ruim!", ao que Jihl responde: "Os bichos e os homens não podem viver no mesmo mundo."</p>

Jihl arranca de Nausicaä ainda criança um *ōmu*, por quem ela tinha afeto (retirado da minutagem: 1h01h35s a 1h03min18s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

O fato de serem exatamente Mito e Goro a acompanharem a ação de Jihl chama atenção, pois são os mesmos homens que, mais velhos, irão auxiliar Nausicaä em vários momentos do filme. A ausência de Jihl, primeiro por estar acamado, e, depois, por ser assassinado, modifica a relação destes homens com a princesa. Embora eles possam ter ressalvas, ou mostrarem-se preocupados com as atitudes dela, que são favoráveis aos insetos, existe uma postura de respeito, conforme já foi explorado na sequência 1. Nota-se, na modificação destes personagens, que Nausicaä já vem operando e estabelecendo uma série de mudanças no espaço de experiência daquele grupo social.

**Figura 33** – Memória da infância de Nausicaä (parte 6 de 6)



Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental.

Mãos se aproximam da câmera, e uma se destaca, em movimento de pega.



Câmera parada. Melodia cantarolada com acompanhamento instrumental. *Zoom out*.

Um braço detém Nausicaä, que estende os seus braços em direção ao *ōmu*, que é levado por uma mão enluvada. O *ōmu* emite sons.



Câmera parada. Melodia cantarolada. *Zoom out*.

Homens se afastam em direção ao fundo do plano. Um deles segura o *ōmu* com a mão esquerda, longe do próprio corpo.



Câmera parada. Não há música.

Nausicaä grita, com os olhos cheios de lágrimas: "Não o mate, por favor!"



Câmera parada. Música cantarolada volta ao final do *take*. *Zoom out*.

Nausicaä chora com as mãos sobre o rosto, e se encolhe no chão.

Jihl arranca de Nausicaä ainda criança um *ōmu*, por quem ela tinha afeto (retirado da minutagem: 1h01h35s a 1h03min18s).

Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

No primeiro plano da figura 33, repete-se de outro ângulo a profusão de braços que foi apresentada na figura 31, mas agora as mãos avançam em direção à tela – ou seja, ao espectador que, mais uma vez, é colocado no lugar de Nausicaä. Corta para a princesa sendo detida por um braço enquanto uma mão leva o *ōmu*, que emite sons e move as patas, enquanto Nausicaä chora. Neste *take*, um conjunto de fios finos e delicados liga o corpo da princesa ao do inseto. No plano seguinte, os homens recuam para o fundo do plano, em direção a uma luz dourada cegante. Um dos homens segura o inseto com a mão esquerda, mantendo-o longe do próprio corpo, uma atitude corporal que sugere asco. A princesa é deixada sozinha, e ela pede, chorando, que eles não matem o *ōmu*.




Esta sequência é um *flashback* e apresenta aos espectadores que Nausicaä sempre teve uma atitude de afeto e interesse pelos insetos, o que era considerado, na sua infância, como um comportamento desviante. As sequências 1 e 2 mostram que seus comportamentos continuam sendo alvo de estranhamento e ressalva, com a diferença que na juventude ela passa a ter autonomia e poder de ação, o que não tinha na infância. Entretanto, fica patente que desde pequena Nausicaä já carregava em si outras possibilidades de ação, estranhas àquele universo.

Tal percepção relaciona-se com as apresentadas por Galdino e Borges (2022), quando afirmam que a evolução da personagem não se dá pela mudança de ideias ou comportamentos, mas pelo desenvolvimento de um tipo específico de conduta – no caso, sua relação com o mundo natural. Isto se revela “a verdadeira chave para as situações que ninguém parecia conseguir conciliar – *Nausicaä*, nesse sentido, pode ser considerado um filme também sobre resistência e persistência” (Galdino; Borges, 2022, p. 21).


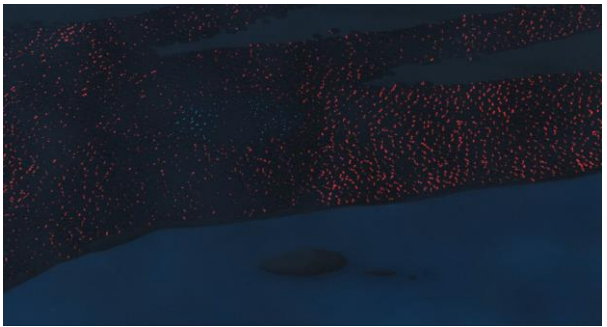

### 3.4 SEQUÊNCIA 4 – O SACRIFÍCIO DE NAUSICAÄ<sup>83</sup>

Esta sequência integra o ato 5 e refere-se às cenas 378 a 400 do filme, com duração total de 4min 19s. A ação ocorre na aurora do DIA 5: depois de conseguir resgatar o bebê *ōmu*, Nausicaä retorna ao Vale do Vento e é colocada em frente à turba de *ōmu* cegos de raiva. À medida que avançam, eles atropelam a protagonista, fazendo com que ela voe pelos ares e caia de volta no chão, morta, entre os *ōmu* em movimento. Os insetos continuam avançando, destruindo tudo o que encontram pela frente, até que de repente eles se detêm – é neste ponto que se inicia a sequência que será analisada. Os personagens que dela participam são: Yupa, Asbel, diversos habitantes de Pejite, Ōbaba, Mito e vários habitantes do Vale do Vento, Kushana, Kurotowa, Teto, Nausicaä e os *ōmu*.

**Figura 34** – O sacrifício de Nausicaä (parte 1 de 10)

		
<p>Câmera parada. Não há música. O avião de Pejite voa pelo céu.</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Yupa, Asbel e diversos habitantes de Pejite olham pelas janelas da nave. O veículo está perfurado por vários tiros de bala.</p>	<p>Câmera parada. Não há música. Yupa e Asbel olham para as terras tomadas por pontos vermelhos reluzentes (olhos de <i>ōmu</i>).</p>

<sup>83</sup> Link para a sequência 4: <https://youtu.be/YqJKSs7ICic>


		
Câmera parada. Não há música.	Câmera parada. Um tom musical acompanha o plano.	Câmera parada. Um tom musical acompanha o plano.
Yupa, Asbel e duas pejitianas observam o horizonte.	Os pontos vermelhos começam a se tornar azuis, em um movimento de dentro para fora.	Asbel e Yupa arregalam os olhos. Yupa diz: "Os <i>ōmu</i> estão mudando de cor."

Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Nos primeiros planos da figura 34, o avião de Pejite está voando rumo ao Vale do Vento. Pela janela na nave, vemos Asbel, Yupa, o prefeito de Pejite e outros. Eles observam o horizonte com atenção e, sob a nave, no terceiro *frame*, é possível ver que o terreno está totalmente tomado por luzes vermelhas, que são os olhos dos *ōmu*, cegos de ódio. De repente, de um ponto central no território, os pontos vermelhos começam a se tornar azuis, o que é enfatizado por um elemento sonoro pontual. Yupa e Asbel arregalam os olhos, surpresos e espantados com o que estão presenciando.

**Figura 35** – O sacrifício de Nausicaä (parte 2 de 10)

		
<p>Câmera parada. Um tom musical acompanha o plano.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>
<p>Ōmu estáticos, de olhos azuis.</p>	<p>Ōmu estáticos, de olhos azuis.</p>	<p>Ōmu estáticos, de olhos azuis.</p>
		
<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>	
<p>Ōmu estáticos, de olhos azuis.</p>	<p>Ōmu estáticos. Kurotowa, entre as patas de um inseto, levanta a cabeça.</p>	



Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).


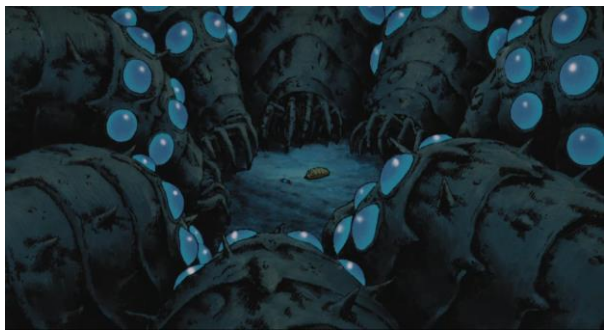

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

Na continuação (figura 35), é possível observar os *ōmu* de um enquadramento mais próximo e, além de todos os olhos estarem azuis, os insetos estão estáticos. A sequência de planos demonstra que os *ōmu* cessaram sua movimentação de modo abrupto, e a

própria trilha sonora, que tocou nos últimos dois planos indicados na figura 28, é interrompida, reforçando que se trata de um tempo de pausa.

**Figura 36** – O sacrifício de Nausicaä (parte 3 de 10)

		
<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera se desloca para a direita (<i>pam right</i>). Não há música.</p>
<p>Obaba levanta a cabeça e diz: "O ódio desapareceu", ao que as demais pessoas no plano também levantam suas cabeças.</p>	<p>Mito se levanta e diz: "Eles pararam. Os <i>ōmu</i> pararam", ao que todos começam a se levantar sob os escombros.</p>	<p><i>Ōmu</i> estáticos, de olhos azuis.</p>

		
Câmera se desloca para a direita ( <i>pam right</i> ). Não há música. [Continuação do mesmo plano]	Câmera parada. Não há música.	Câmera parada. Não há música.
Ômu estáticos, de olhos azuis, ao redor de uma clareira.	O pequeno ômu se desloca em direção à Nausicaã, deitada na clareira de ômu.	A criança aponta e grita: "Princesa!", todos têm expressão de terror, o que também é indicado por uma verbalização indistinta.

Nausicaã se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos ômu (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

Fonte: NAUSICAÃ do Vale do Vento (1984).

No primeiro plano da figura 36, Ôbaba afirma que o ódio desapareceu, o que faz referência a uma fala sua anterior ao ataque dos ômu. Antes de Nausicaã conseguir retornar, Goro e outro ancião anunciam que o vento parou de soprar, o que é inédito naquele território. Ato contínuo, Ôbaba tem a mesma percepção e pede que as crianças a levem para o ambiente externo, e as meninas que a conduzem também notam a falta de vento, o que, segundo afirma uma das crianças, produz um ruído que faz doer os ouvidos. Refletindo sobre a ausência de vento, a anciã cega afirma que "O ar está cheio de ódio", o que seria o motivo pelo qual o vento teria parado de soprar no Vale do Vento.

Ou seja, o ataque dos ômu é de alguma forma anunciado pela falta de vento, e os dois acontecimentos seriam vinculados pelo ódio. Depois, no segmento apresentado na figura 36, Ôbaba constata que o ódio desapareceu, o que já era indicado pelos olhos azuis dos ômu. No plano seguinte, os habitantes do Vale do Vento se levantam, surpresos e sem compreender o que deteve o ataque destrutivo dos ômu.

O terceiro e o quarto *frame* indicados na figura 36 se referem, respectivamente, ao início e ao fim de um movimento de câmera feito horizontalmente da esquerda para a direita, e o sentido desse deslocamento é significativo, pois se dá no fluxo oposto ao que vinha se dando a investida dos insetos – da direita para a esquerda. A inversão de direção é aqui interpretada como uma suspensão temporal, pois o movimento de câmera da esquerda para a direita é feito na contramão do desenvolvimento da ação, reiterando a interrupção tensa que constituiu este ponto da narrativa. Esta inversão é representada também no posicionamento dos *ōmu* que, não apenas interromperam seu avanço (da direita para a esquerda), como ainda se voltaram para a direção contrária.

O quinto plano enquadra mais de perto a clareira ao redor da qual os *ōmu* se detiveram e para a qual olham, e nela vemos algo azul no chão, em direção ao qual avança o pequeno *ōmu*. No plano seguinte, a fala de uma menina elucida que quem está no centro de toda a contenção dos *ōmu* é Nausicaä, a quem ela se refere como “Princesa”. Todos, exceto Ōbaba, que é cega, têm expressão aterrorizada pelo que veem.

**Figura 37** – O sacrifício de Nausicaä (parte 4 de 10)

		
<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera parada. Não há música.</p>	<p>Câmera se desloca para a direita (<i>pam right</i>). Não há música.</p>
<p>Nausicaä está inerte no chão, com Teto sentado próximo ao seu corpo. O pequeno <i>ōmu</i> estende seus fios dourados em direção a ela.</p>	<p>A criança diz: "A princesa está morta", ao que Ōbaba responde: "Ela os acalmou com sua própria vida. Ela salvou o Vale." Todos choram.</p>	<p>A população do Vale olha aterrorizada, chorando enquanto constata a morte de Nausicaä.</p>

Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

Fonte: NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

No primeiro plano da figura 37 vemos Nausicaä com clareza e o pequeno *ōmu*, próximo dela, estende fios dourados em direção à princesa. Depois, é novamente a criança do Vale do Vento quem verbaliza a compreensão da cena: "A princesa está morta", ao que Ōbaba diz, com pesar: "Ela os acalmou com sua própria vida. Ela salvou o Vale", o que conclui o raciocínio de que o ódio dos *ōmu* havia desaparecido. Os habitantes do Vale do Vento choram, chocados com a constatação de que Nausicaä faleceu, e mais uma vez é empregado o movimento de câmera para a direita, o que dá sequência à percepção de tempo suspenso, iniciada no plano anterior.

**Figura 38** – O sacrifício de Nausicaä (parte 5 de 10)

		
<p>Câmera parada. Entra trilha sonora. Nausicaä está deitada no chão, com Teto ao seu lado. Vento movimentava roupa e cabelos da princesa.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora. Nausicaä está deitada no chão. Vento movimentava roupa e cabelos da princesa.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora. Nausicaä está deitada na clareira de <i>ōmu</i>, os quais esticam fios na direção da protagonista.</p>
		
<p>Câmera parada. Trilha sonora. Nausicaä está deitada, com Teto ao seu lado. Vento movimentava roupa e cabelos da princesa, enquanto fios dourados a erguem do chão.</p>	<p>Câmera acompanha verticalmente (<i>tilt up</i>). Trilha sonora. Nausicaä e Teto são erguidos por fios dourados, acima dos <i>ōmu</i>.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora. Nausicaä e Teto estão suspensos por fios dourados acima dos <i>ōmu</i>, enquanto mais fios se projetam na direção da princesa. Vento movimentava suas roupas e cabelos.</p>

Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No primeiro plano deste segmento (figura 38), se inicia a trilha sonora. A princesa tem o rosto sujo e machucado, seu ombro esquerdo está tinto de sangue e seu vestido e mão também estão encardidos. A trilha sonora, nesses primeiros planos, remete ao réquiem Sarabande, de Georg Friedrich Händel (1685-1759) (Pereira, R., 2019). Conforme supracitado, no capítulo 1, a escolha de recorrer a construções ocidentais, estabelece uma ponte entre o Japão e uma audiência internacional mais ampla e, no caso de *Nausicaã*, aponta, pela via musical, para a importância de que exista diálogo entre os diferentes, sejam eles: humanos e insetos; indivíduos de diferentes territórios; ou mesmo diferentes visões de mundo, como ocidental e oriental.

Na sequência em questão, a música introduz a reconciliação entre *ōmu* e humanos, e conduz à salvação: da protagonista, de todos que estavam acudados no *front* de batalha, e do próprio Vale do Vento. Além disso, ela acompanha o retorno do vento do Vale, o que é indicado pela movimentação das roupas e cabelos de Nausicaã no primeiro e segundo planos do segmento apresentado na figura 38.

No terceiro plano, vemos que um dos *ōmu* adulto estende fios dourados em direção à protagonista e a suspende do chão, elevando-a acima de si próprio, o que é acompanhado por um movimento vertical da câmera. Este *take* pode ser pensado em contraposição ao da sequência 3 (figura 33), em que o corpo da jovem princesa fica ligado ao do pequeno *ōmu* por fios finos e delicados, quando eles são separados pelos adultos. Se naquele momento passado os fios se rompem pela separação, aqui, no último plano do trecho, mais e mais fios se juntam e sustentam a princesa, literalmente, acima de todos. A música acompanha todos os planos.

**Figura 39** – O sacrifício de Nausicaä (parte 6 de 10)

		
<p>Câmera parada. Trilha sonora. Nausicaä e Teto estão suspensos por fios dourados acima dos <i>ōmu</i>, enquanto mais fios se projetam na direção da princesa.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora. Os habitantes do Vale do Vento observam, e um homem aponta enquanto diz "Vejam" e os demais reagem com vocalizações de surpresa.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora. Asbel e Yupa se aproximam da câmera, observando. Asbel está boquiaberto e Yupa emite um som de surpresa..</p>
		
<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Kushana está ajoelhada no chão ao lado de Kurotowa, em pé. Eles observam com expressão de surpresa, e Kurotowa diz: "Que luz é aquela?", enquanto reage aos pontos de luz que começam a cair do céu.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora começa a ser acompanhada de melodia cantarolada. Kushana e Kurotowa observam a luz dourada no céu entre os <i>ōmu</i>. Pontos de luz continuam caindo.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Fios dourados agindo sobre o pé ferido de Nausicaä. O machucado brilha em dourado. Há pontos de luz voando.</p>

Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No primeiro plano indicado na figura 39, vemos a mesma cena, mas de outra perspectiva, sob enquadramento afastado e ângulo aberto, e a melodia se modifica, remetendo à melodia cantarolada por uma voz infantil, que acompanha a cena explorada na sequência 3. O uso desta música sugere que os eventos que estão se sucedendo neste ponto da animação se relacionam diretamente com o passado da personagem e com sua atitude de estabelecer vínculos afetivos com os *ōmu*. No plano seguinte são mostrados os habitantes do Vale do Vento, que observam com expressão de assombro. Corta para Yupa e Asbel, que se aproximam da câmera e se detêm, também chocados. Em segundo plano, é possível ver o avião de Pejite, indicando que a nave pousou neste meio tempo da narrativa.

Depois vemos um *take* de Kurotowa de pé, em frente às patas dos *ōmu*. Kushana está ajoelhada ao lado e, à sua frente, também no chão, está sua espada. O posicionamento da comandante reafirma o desmonte militar que vinha sendo representado na modificação de suas vestimentas, ao longo do filme. Kurotowa e Kushana também têm expressão de espanto. Então, começam a cair pontos luminosos, que fazem alusão aos esporos tóxicos do Mar Podre. No entanto, enquanto os esporos são brancos e mortais, estes são dourados e representam a vida.

No plano seguinte, é evidenciada a amplitude da ação dos *ōmu*, e vemos o quanto os humanos são pequenos em relação aos insetos. O foco de atenção é convocado pelo brilho dourado intenso no centro superior da tela. A trilha é acompanhada, neste momento, de um farfalhar agudo, que ressalta o movimento dos pontos luminosos.

A seguir, há um plano detalhe do pé de Nausicaã, cujo ferimento brilha em dourado e está sendo tocado pelos fios dos *ōmu*. O farfalhar sonoro continua acompanhando a melodia, assim como o deslocamento do pó brilhante pelo ar.

**Figura 40** – O sacrifício de Nausicaä (parte 7 de 10)

		
<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Fios dourados agindo sobre ombro ferido de Nausicaä. O machucado brilha em dourado. Há pontos de luz voando.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Habitantes do Vale do Vento observam o arco de fios dourados acima dos <i>ōmu</i>. Sobre o arco, forma-se uma linha horizontal de luz dourada.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Nausicaä abre os olhos e Teto esfrega o corpo contra o rosto da princesa, que reage sorrindo e acariciando a raposa-esquilo. Nausicaä diz: "Teto." e faz uma expressão de surpresa.</p>
		 <p>Que lindo. Obrigada, Ōmus.</p>
<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Nausicaä se senta no campo de fios dourados com Teto sobre seu ombro, olha em volta e, então, para baixo. Há pontos de luz voando.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Bebê <i>ōmu</i> está sobre um <i>ōmu</i> adulto e estica fios dourados em direção a Nausicaä enquanto emite sons, em uma possível saudação.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Nausicaä sorri, com os olhos marejados. Com Teto sobre seu ombro, ela diz, olhando para baixo: "Que lindo." Há pontos de luz voando.</p>
<p>Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos <i>ōmu</i> (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).</p>		

**Fonte:** NAUSICAÄ do Vale do Vento (1984).

Na figura 40, a ação curativa dos *ōmu* é apresentada também no ombro de Nausicaä, e neste plano a trilha sonora passa a ser acompanhada da voz infantil cantarolando, reforçando a correlação temporal que existe entre este momento do filme e o vínculo que a protagonista sempre cultivou com os insetos, à revelia de seu pai e do que existia como regra tácita daquele universo, de que homens e insetos não poderiam viver no mesmo mundo. O próximo *take* é apresentado desde a perspectiva dos habitantes do Vale do Vento, que compõem o primeiro plano, de costas para os espectadores, e, em segundo plano, vemos numerosos *ōmu* com os olhos azuis, todos voltados para o arco luminoso de fios dourados, sobre o qual está a protagonista.

O plano seguinte é quando fica evidente que Nausicaä voltou à vida: ela abre os olhos e Teto esfrega o corpo contra o rosto da princesa, de modo afetuoso, ao que ela responde com um afago de mão. O cabelo da protagonista se mexe, como se estivesse sendo tocado pelo vento, diferentemente do plano anterior, em que parecia que ele estava sendo movimentado apenas pela ação dos fios dourados. A seguir, Nausicaä se levanta e olha em volta, a princípio com expressão facial confusa. Então ela volta a atenção para baixo, vê o pequeno *ōmu* sobre um *ōmu* adulto, ambos com os olhos azuis, e compreende que se firmou uma aliança amistosa entre humanos e insetos. A protagonista sorri e seus olhos ficam marejados.

O primeiro plano da figura 41 mostra Nausicaä alegre, e ela agradece verbalmente aos *ōmu*, duas vezes. Então ela se levanta, caminhando com os braços abertos, enquanto olha em volta e para baixo, acompanhada de Teto, sobre o ombro que tinha sido ferido, e dos pontos luminosos que percorrem a cena.

**Figura 41** – O sacrifício de Nausicaä (parte 8 de 10)

		
<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Nausicaä diz: "Obrigada, <i>ōmu</i>. Obrigada." enquanto se levanta e começa a caminhar sorrindo, com braços abertos e Teto sobre seu ombro. Há pontos de luz voando.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Nausicaä caminha sorrindo com os braços abertos e Teto sobre seu ombro. Há pontos de luz voando.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada. Asbel, Yupa, prefeito de Pejite e outro pejitiano observam com expressão de surpresa. Vento movimenta suas roupas.</p>

Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

**Fonte:** NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

A cena corta para Asbel e Yupa, acompanhados do prefeito de Pejite e outro homem desta mesma nação, e todos observam, atônitos. Suas roupas se movem, pelo efeito do vento – a primeira indicação de que o ar voltou a soprar em todo o território, não apenas sobre a protagonista. Neste contexto, o vento pode ser compreendido como um indicativo de que a aliança entre humanos e insetos se estende a todos, não sendo uma conciliação exclusiva com Nausicaä.

**Figura 42** – O sacrifício de Nausicaä (parte 9 de 10)

		
<p>Câmera parada. Trilha sonora acompanhada de melodia cantarolada.</p> <p>Kushana e Kurotowa observam com expressão de surpresa. Vento movimenta suas roupas e cabelos.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora.</p> <p>Os três homens do Vale do Vento que ajudaram Nausicaä em sua empreitada pelo Mar Podre se abraçam, enquanto Goro diz: "É um milagre. É um milagre." As pessoas à sua volta sorriem.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora se modifica, acompanhando a fala da criança.</p> <p>As crianças têm expressão de alegria e lágrimas nos olhos, enquanto observam e amparam Ôbaba, que cobre o rosto com as mãos. A anciã então levanta a cabeça e diz, chorando: "Quanta benevolência e compaixão. Os <i>ōmu</i> abriram seus corações." Ela tira as mãos do rosto e prossegue: "Crianças, sejam meus olhos no lugar destes que não enxergam." Uma menina responde: "A princesa está usando estranhas roupas azuis."</p>

Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

No plano seguinte (figura 42), Kurotowa e Kushana têm o olhar fixo na diagonal superior direita da tela, e suas roupas também são agitadas pelo vento. Atrás deles, no chão, é possível ver as patas de um *ōmu*, alguns detritos e a espada de Kushana. A cena corta para um plano dos habitantes do Vale do Vento. No centro, Mito, Goro e o outro ancião, cujo nome não foi identificado, apertam-se em um abraço emocionado, com os olhos cheios de lágrimas. Eles estão sujos e machucados, um indício das aventuras que

viveram ao acompanhar Nausicaä em sua empreitada rumo ao Mar Podre, e Goro exclama: “É um milagre. É um milagre”. As pessoas à sua volta sorriem ou têm expressão de contentamento. No plano seguinte, Ōbaba afirma, entre lágrimas, que os *ōmu* abriram seus corações e pede que as crianças verbalizem para ela o que está acontecendo. Aqui há novamente indícios de vento, nos cabelos das personagens. A trilha sonora se modifica, tornando-se épica, à medida que a menina começa a falar.

**Figura 43** – O sacrifício de Nausicaä (parte 10 de 10)

 <p>É como se estivesse andando em meio a campos dourados.</p>		
<p>Câmera parada. Trilha sonora.</p> <p>A fala da menina continua: "É como se estivesse andando em meio a campos dourados.", enquanto Nausicaä caminha de braços abertos. Abaixo dos fios dourados, é possível ver os <i>ōmu</i>.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora.</p> <p>Ōbaba abre os olhos, com expressão chocada, enquanto emite um som de surpresa. Ela tem lágrimas nos olhos e o vento agita seus cabelos.</p>	<p>Câmera parada. Trilha sonora.</p> <p>Entre um <i>take</i> e outro aparece um campo dourado movimentado pelo vento, então entra a imagem de um homem de roupas azuis, barba e bigode, segurando um cajado com a mão esquerda. Sobre seu ombro direito, há uma ave vermelha.</p>

Nausicaä se sacrifica para conter o ataque destrutivo dos *ōmu* (retirado da minutagem: 1h49min53s a 1h54min12s).

Fonte: NAUSICAA do Vale do Vento (1984).

O próximo plano (figura 43) mostra Nausicaä caminhando de braços abertos sobre os fios dourados, sob os quais é possível ver os *ōmu*, com os olhos azuis voltados para cima. Em *off*, a criança narra a cena para a anciã: “A princesa está usando estranhas roupas azuis. É como se ela estivesse andando em meio a campos dourados”. O *close* no rosto de Ōbaba, de olhos bem abertos, mostra que ela, enfim, viu que a lenda se realizou de uma maneira que ela jamais havia antecipado, e corta para a imagem que se tinha do Salvador, conforme apresentada na tapeçaria do quarto de Jihl. Na continuação do trecho selecionado para este estudo, Ōbaba recita a lenda mais uma vez:

Aquele que veste uma roupa azul e descenderá nos campos dourados ligará a terra perdida com a humanidade e finalmente guiará as pessoas para as terras puras e azuis/verdes. / E o salvador vestirá uma roupa azul e pousará em um campo dourado, para unir os laços com a Mãe Natureza e, finalmente, guiar o povo a uma terra pura. (Nausicaä, 1984).

No decurso desta sequência, observamos uma mudança fundamental no universo em que se passa a história, a qual decorre de duas decisões prévias de Nausicaä: a primeira, de resgatar e devolver o pequeno *ōmu* ferido aos seus semelhantes; e a segunda, de oferecer sua vida no processo de devolução. A partir do momento em que os *ōmu* se dão conta do que a protagonista fez, todos se detêm, a ira se esvai e, conforme apontado na análise das figuras 36 e 37, existe uma suspensão temporal ao longo da qual algo se modifica.

Se antes a premissa era que humanos e insetos não podiam viver no mesmo mundo, e todas as ações dos primeiros em relação aos segundos era pautada por este norte, o clímax do filme se assenta sobre a percepção de que eles não apenas vivem no mesmo mundo, como também a sobrevivência dos humanos (representada na figura de Nausicaä) depende de que essas interações se deem – e em bons termos.

A morte de Nausicaä pode ser pensada como representação da quebra desse espaço de experiência, que determina a hostilidade como única forma de relação com os insetos. Como a protagonista é aquela que carrega outras possibilidades de compreensão e de formas de relacionamento, os *ōmu* atuam para trazê-la de volta, indicando ser dela o *modus operandi* que deve ser perpetuado.

O fato é que Nausicaä realiza a lenda de uma maneira diferente da que era antevista por Ōbaba: a previsão remetia a um homem, adulto, acompanhado de um animal alado; enquanto a protagonista é uma mulher, jovem, acompanhada de uma

raposa-esquilo, um animal da terra, representante do Mar Podre. Isso pode ser pensada à luz das reflexões de Koselleck (2006), no que se refere ao tema do prognóstico. Diz o autor que os prognósticos são determinados pela necessidade de se esperar alguma coisa, e que, ao serem criados, já significam uma mudança na situação em que eles surgiram. Além disso, as previsões são elaboradas desde o espaço de experiência e, portanto, limitadas pelo que se conhece e já se experimentou, o que implica em dizer que a realização de qualquer prognóstico sempre será diferente daquilo que se supôs, pois há uma diferença temporal intransponível entre espaço de experiência e horizonte de expectativa. Referindo-se a estas diferenças, Koselleck afirma que

Horizonte quer dizer aquela linha por trás da qual se abre no futuro um novo espaço de experiência, mas um espaço que ainda não pode ser contemplado. A possibilidade de se descobrir o futuro, apesar de os prognósticos serem possíveis, se depara com um limite absoluto, pois ela não pode ser experimentada. [...] o que se espera para o futuro está claramente limitado de uma forma diferente do que já foi experimentado no passado. (Koselleck, 2006, p. 311).

Quando Ōbaba recita novamente a lenda e a imagem que aparece em tela é a de um homem, pode-se compreender que fica patente a diferença entre aquilo que era possível de ser imaginado e aquilo que de fato se realizou, o que causa grande espanto na sábia anciã. Afinal, aquele que ligou a terra perdida com a humanidade e poderá, enfim, guiar as pessoas para as terras puras, não é um homem, mas uma jovem garota. Ōbaba chora de emoção, mas talvez também por perceber que sua cegueira ia além dos olhos biológicos, tocando também sua capacidade de interpretar as possibilidades disponíveis naquele universo.

### 3.5 NAUSICÁ DO VALE DO VENTO A PARTIR DOS PARES ANTITÉTICOS

Passaremos, agora, a examinar o filme à luz dos pares antitéticos de Koselleck (2021), que abarcam os seguintes parâmetros: território (par interno-externo), determinações hierarquizantes (par superior-inferior) e gerações (par anterior-posterior). Na concepção do autor, estes aspectos colocam em movimento as histórias humanas, pois “motivam, elegem, liberam e limitam as ações concretas de agentes que concorrem e se enfrentam entre si” (Koselleck, 2021, p. 60).

Os pares antitéticos oferecem uma perspectiva analítica a partir da qual é possível descrever singularidades das experiências históricas (Rodrigues, 2021), ao abordar os eventos sob diferentes óticas. O filme será, então, examinado desde estes conceitos e cotejado com os elementos da história do Japão que foram apresentados nos capítulos 1 e 2. Cabe destacar, entretanto, que a dualidade opositiva não é um parâmetro que encontre correspondência na cultura japonesa e que esta é melhor caracterizada pelo entre-espço (Okano, 2012), em que as delimitações não são claras ou estanque. Apesar disso, optou-se por empregar os conceitos propostos por Koselleck como uma ferramenta de análise, que permite explorar como determinados elementos da narrativa são articulados.

#### *Território: par interno-externo*

O par interno-externo refere-se aos limites territoriais, envolvendo os assuntos que tocam fronteiras e políticas de inimizade. Este aspecto é determinante para o desenvolvimento da narrativa de *Nausicaä*: a expansão do Mar Podre faz com que Pejite reviva a arma de destruição em massa denominada Guerreiro Gigante; a posse de um item tão poderoso faz com que Torumekia invada Pejite e roube o guerreiro; e, na tentativa de transportar a arma para Torumekia, o Vale do Vento é envolvido no conflito. Existe, assim, uma crescente ampliação dos atores envolvidos na narrativa, em decorrência do confronto entre diferentes territórios. Não parece ser à toa que a função da militar Kushana seja *guarda da fronteira* de Torumekia.

Do ponto de vista de relações externas, vemos repetida beligerância nos contatos entre diferentes representantes de cada território: quando Yupa está cruzando o Mar Podre, um *ōmu* se enfurece e o persegue; quando o Vale do Vento é invadido por Torumekia, os soldados assassinam o Rei Jihl e, em seguida, Nausicaä mata diversos torumekianos; Asbel intercepta as naves de Torumekia e age para abatê-las; no Mar Podre, Asbel e os insetos entram em confronto; depois disso vemos Pejite destruída pelos insetos; iniciam-se os conflitos entre aldeãos do Vale do Vento e torumekianos; e, por fim, entre o Guerreiro Gigante e os *ōmu* e, destes, com os humanos que estão no *front* de batalha. Poderiam ser fornecidos muitos outros casos – estes foram selecionados pois ajudam a remontar a cronologia do filme, sob o aspecto das tensões suscitadas quando se dá o encontro de personagens de diferentes localidades.

Verifica-se, assim, que estes contatos são marcados pelo confronto. Mar Podre, Pejite e Torumekia protegem seus espaços com violência e podem atuar no sentido de ampliar seus territórios. Isso vai na contramão da maneira como o Vale do Vento é apresentado aos espectadores: um espaço em que só é possível viver por causa das trocas contínuas realizadas pelo vento. Isso não implica em dizer que os habitantes do Vale do Vento sejam pacíficos, pois eles têm um passado bélico e lutam quando necessário, mas indica um paradigma diferente, caracterizado pela possibilidade de equacionar os conflitos de modo amistoso.

Assim, o padrão de repetida violência é antagonizado por Nausicaä: embora ela possa ser agressiva, ela é a personagem que conduz as situações para um desfecho pacífico e cordato. Além disso, a protagonista é a única que consegue se relacionar em bons termos com representantes dos diferentes territórios: ela frequenta o Mar Podre, de onde retira itens úteis à sua comunidade, e interage serenamente com os insetos; salva Kushana e preza pela vida dos soldados de Torumekia, quando estes estão sendo atacados por Asbel; salva Asbel no Mar Podre, torna-se sua amiga e depois cativa a confiança das mulheres de Pejite, que ajudam a libertá-la. A capacidade de mediar e conversar, ao invés de atacar, e de valorizar a vida – qualquer que seja ela – é a qualidade distintiva da protagonista, o que representa a possibilidade de troca com quem é de outros territórios.

Conforme supracitado, a realização do filme se dá em plena Guerra Fria, em que o Japão viabilizou as guerras da Coreia e do Vietnã. Pensar *Nausicaä* sob esta ótica ajuda a compreender porque o filme, que se desenvolve a partir de premissas de confronto, é construído no sentido de afirmar a necessidade e a importância do convívio pacífico entre os diferentes. Nesta direção, o filme usa a guerra para se colocar contra o cenário belicoso internacional e com o qual o Japão estava colaborando. *Nausicaä*, portanto, não recusa o tema da guerra, mas usa-o para propor outras possibilidades de relação entre as nações.

O Vale do Vento, apesar de ter sido envolvido nos conflitos entre Torumekia e Pejite a despeito de sua vontade, teria sido destruído pelo ataque dos *ōmu*. Com isso, a animação oferece um indício de que os embates entre dois outros países (como Estados Unidos e União Soviética) podem levar à destruição de nações que escolhem não se envolver no conflito.

Do ponto de vista interno, vê-se que também existem tensões. Em Pejite, há uma divisão interna demarcada por gênero: enquanto os homens, especialmente

caracterizados pela figura do prefeito, estão determinados a destruir o Vale do Vento para recuperar o Guerreiro Gigante, as mulheres atuam para resgatar Nausicaã de sua clausura e se mostram comovidas ante o risco de que nação da protagonista seja aniquilada. A mãe de Asbel e Lastel é quem personifica esta iniciativa, mostrando-se afetiva e carinhosa no trato com Nausicaã. Asbel ocupa um papel limiar neste cenário, pois é um homem jovem que conta com a ajuda das mulheres para libertar Nausicaã e permitir que ela volte ao Vale do Vento. Vê-se que ele não desafia a autoridade do prefeito diretamente, mas, ao invés disso, toma atitudes laterais que viabilizam a decisão de ajudar Nausicaã. Este aspecto será retomado adiante, quando tratarmos o par anterior-posterior. Por ora, é suficiente observar que esta nação é apresentada com divisões internas, que geram diferentes linhas de ação: uma, que destrói; e outra, que liberta.

Torumekia é caracterizada pelo individualismo: seus personagens estão focados em sua ascensão (no caso de Kushana e Kurotowa) ou sobrevivência (no caso dos soldados). Como já foi observado, a perda de soldados ou maquinários não é percebida como significativa pelos líderes desta nação e, quando os combatentes notam a dimensão do ataque dos *ōmu*, eles tentam fugir para se salvar, o que, em um contexto que reitera a nobreza do fracasso (Morris, 1994) e da morte voluntária (Pinguet, 1987), pode ser interpretado como um signo de egoísmo e da falta de lealdade à sua nação ou à causa pela qual eles deviam estar lutando.

Já os personagens do Vale do Vento são caracterizados pela prontidão para seguirem seus líderes – ainda que não necessariamente concordem com eles. Assim, embora seja mostrado que existem divergências subjetivas, o que prevalece é a atitude coletiva de atender o que lhes é solicitado, seja por Jihl, Nausicaã ou Ōbaba. Também existem diferenças que se relacionam com o aspecto geracional, o que aparece especialmente na relação de Nausicaã e Jihl – o que também será explorado no par anterior-posterior.

Nota-se que o filme propõe que líderes que prezam pela vida têm o apoio de suas populações. Quando as prerrogativas são outras, como a supremacia bélica ou a ascensão hierárquica, o resultado é um tecido social frouxo. Este aspecto pode ser pensado como um reflexo dos movimentos sociais japoneses que se opunham às guerras da Coreia e do Vietnã, e também em apoio às vítimas da Tragédia de Minamata; e do relevo que as mulheres passaram a ter a partir de 1960 como força

política, especialmente nas questões relacionadas ao bem-estar das crianças e dos idosos, à paz e ao meio ambiente (Tipton, 2008).

*Nausicaä*, desta forma, valoriza caminhos de ação diferentes daqueles escolhidos pelos primeiros-ministros japoneses da época, que viabilizaram a destruição de países vizinhos e foram condescendentes com o envenenamento do meio-ambiente, como no caso de Minamata. Mais do que isso, o filme notabiliza a potência das lideranças femininas, fazendo um contraponto significativo em relação à estrutura do *ie*, em que o patriarcado é o que define a família e suas relações, e à noção de *ryōsai kenbo*, de que as mulheres devem ser boas mães e esposas. Afinal, nem Kushana, nem Ōbaba e nem Nausicaä são mães ou esposas (Souza, 2018), todavia, a ação destas mulheres se dá sob o olhar atento e com o apoio dos homens na narrativa, estabelecendo, mais uma vez, a necessidade de colaboração entre as diferentes partes rumo a outros horizontes de expectativa.

Por fim, os habitantes do Mar Podre são dotados de coesão interna, agindo como bando, tanto para se defender quanto para atacar. Diferente dos grupos humanos, não há uma liderança discernível, e os insetos parecem atuar como um organismo único, do qual se diferem apenas os indivíduos mais jovens – o que também será explorado no par anterior-posterior.

#### *Determinações hierarquizantes: par superior-inferior*

O par superior-inferior refere-se às determinações hierarquizantes e às relações de poder e força. No filme, este aspecto caminha junto com a questão territorial e é tão decisivo quanto ela, uma vez que o confronto entre Pejite e Torumekia decorre da disputa pela posse do Guerreiro Gigante.

A contenda por supremacia bélica entre Pejite e Torumekia pode ser pensada em relação aos conflitos entre Estados Unidos e União Soviética e a corrida pelo desenvolvimento de armas de destruição em massa, que leva, inclusive, ao incidente do *Dragão Sortudo nº 5*, em 1954, que motiva a realização de *Godzilla*. Entretanto, não há uma elaboração estanque segundo a qual seria possível afirmar que certa nação ficcional corresponde a este ou aquele país da realidade. Ao invés disso, existe a representação de um momento histórico em que as pessoas eram reiteradamente lembradas da possibilidade real de aniquilação da humanidade, em decorrência da disputa por poder entre EUA e URSS.

O próprio fato da arma de destruição em massa do filme ter forma humanoide – o Guerreiro Gigante – pode ser lido como uma alusão às bombas lançadas sobre Hiroshima e Nagasaki, que eram denominadas, respectivamente, *Fat Man* (Homem Gordo) e *Little Boy* (Menininho). Esta suposição é visualmente suscitada quando Kushana usa o Guerreiro Gigante no *front* contra os *ōmu*, e forma-se uma explosão em forma de cogumelo (cena 365), semelhante às registradas fotograficamente, em 1945.

Não obstante, esta explosão acontece de modo pontual no início do ato 5 e sua importância é quase obliterada pelos encaminhamentos subsequentes, em que Nausicaä se sacrifica e o enredo chega ao desfecho. Assim, apesar de ser possível afirmar que a imagem da explosão atômica está presente no filme, é-lhe dada menor importância, já que o uso do Guerreiro Gigante é insuficiente para mudar o curso da narrativa. O foco do filme centra-se em discutir os perigos da existência e da disputa por armas de destruição, ao mesmo tempo que reduz o valor que se presume que a arma tem.

O período da Guerra Fria era também caracterizado por um temor difuso (Sherif, 2009), que está presente em *Nausicaä* como decorrência da expansão do Mar Podre. O crescimento da floresta de fungos prejudica a saúde das pessoas e leva mesmo à morte de indivíduos e grupos sociais, como é apresentado na abertura do filme (cenas 1 a 4), logo antes do letreiro. Abordando este dado sob a ótica do par superior-inferior, percebe-se que existe um desequilíbrio de poderes – natureza *versus* recursos humanos.

Este ponto coloca em questão o entendimento de que seria possível domar a natureza, o que se relaciona diretamente com a postura dos homens do Vale do Vento e é personificada em Jihl. A conduta e as verbalizações do rei do Vale do Vento, na sequência da memória dourada, analisada no item 3.3, apontam para uma compreensão de que os humanos estão acima do mundo natural, que ali está representado tanto pelo pequeno *ōmu* quanto pelos animais de montaria. Naquela sequência, fica demonstrada uma leitura de mundo segundo a qual os animais devem ser domesticados e, caso isso não seja possível, eliminados. O fato de Jihl ser assassinado pode ser compreendido à luz dessa delimitação – a o *modus operandi* do rei deve ser substituído por outro, que é personificado por Nausicaä.

A atitude dominadora de Jihl pode ser correlacionada com a do prefeito de Pejite, que percebe os *ōmu* como massa de manobra e usa-os como arma de

destruição. Vê-se, aí, que se repete um tipo de relacionamento de sujeição, em que não há espaço para trocas ou reconhecimento do diferente. Kushana também se alinha com este posicionamento pela maneira como fala sobre o Mar Podre, como se relaciona com seus soldados e, especialmente, quando ela usa o Guerreiro Gigante (cenas 356 a 365). Nesta sequência, o guerreiro é incapaz de ficar de pé e tem que usar os braços para se deslocar pelas dunas, e seu corpo se desmancha continuamente. Apesar disso, a líder militar exige que ele atire contra os *ōmu*, exaspera-se ante seu fraco desempenho e põe a perder o motivo que inicia toda a história – a posse da arma.

Assim, embora o filme se pautar por noções de superioridade bélica, e até mesmo use este argumento como mote para colocar a narrativa em movimento, existe a proposição de que as relações de superior-inferior não se limitam ou se encerram nisso. O longa-metragem expõe que a natureza é superior aos humanos e que é necessário respeito para lidar com ela. Mesmo a ciência, representada nas descobertas de Nausicaä em seu laboratório, só é possível a partir da natureza. Como consequência, quem tem mais poder, dentro deste universo, é a pessoa capaz de estabelecer relações de troca com o mundo natural. Isso é, inclusive, anunciado na lenda, que prevê a chegada de uma pessoa que será capaz de ligar as pessoas com a Terra.

#### *Gerações: par anterior-posterior*

O par anterior-posterior trata dos diferentes conjuntos geracionais que, em decorrência da sucessão natural de vidas, faz com que determinados grupos etários se insiram antes ou depois “nas unidades de experiência e ação, que ocasionarão as sequências de acontecimentos” (Koselleck, 2021, p. 64). Este aspecto é apresentado no filme de modo mais sutil, mas é igualmente decisivo.

Existem quatro gerações distintas na animação: as crianças, que participam apenas de modo pontual; os jovens, que são os protagonistas Nausicaä e Asbel; os adultos, em que se incluem Kushana, Kurotowa, o prefeito de Pejite, a mãe de Asbel e o Jihl da ocasião da memória dourada; e um grupo de pessoas mais velhas, como Yupa, Mito, Goro, Jihl acamado e Ōbaba. Destes, três grupos geracionais desempenham papel relativamente coeso dentro da narrativa: enquanto os idosos observam e prestam auxílio quando necessário, os adultos (com exceção da mãe de

Asbel) tomam decisões destrutivas, e os jovens são os aqueles que atuam em prol da vida.

Aqui, algumas considerações se fazem necessárias: Asbel começa o filme com uma atitude semelhante à dos adultos, pronto para eliminar os inimigos de Torumekia, mas, depois de ser salvo por Nausicaä e de ver Pejite destruída, ele muda de postura e passa a atuar a favor da protagonista, para que ela consiga salvar seu grupo. A mãe de Asbel também destoa dos demais representantes de sua geração, o que, conforme supracitado, pode ser compreendido desde uma visada de gênero, em que as mulheres estariam vinculadas à valorização da vida. Segundo esta perspectiva, Kushana ocuparia um lugar masculino na narrativa, com “espírito de guerreiro alfa” (Berton, 2020, p. 172), o que estaria ligado à destruição, enquanto um lugar feminino estaria atrelado à preservação.

Voltando ao foco etário, observa-se que existe uma tradição narrativa que talvez remonte a interpretações do mundo no pós-guerra. Tratando das histórias de ficção científica de Osamu Tezuka (1928-1989), Suzanne Phillipps (2008) afirma que um tema recorrente nestas obras é o conflito entre democracia e ditadura, as quais são assim retratadas: enquanto a primeira corresponderia a sinceridade e responsabilidade, a segunda significaria egoísmo insensível e sem escrúpulos. Além disso, existe, nestas histórias, uma divisão geracional bem delimitada:

Os adultos são egoístas, intransigentes e incapazes de lidar, de forma responsável, com os incríveis poderes das novas tecnologias. Os grandes governantes acabam se tornando maníacos egoístas em papéis ridículos. Por outro lado, os jovens são razoáveis, dispostos a se sacrificar, e lutam bravamente contra os adultos corruptos e malvados para salvar o mundo.<sup>84</sup> (Phillipps, 2008, p. 72).

Tezuka é um pilar da cultura *pop* japonesa e teve grande influência sobre o trabalho no Miyazaki (Berton, 2020), o que poderia sugerir que existe uma questão especificamente japonesa no âmbito anterior-posterior. Entretanto, de modo não relacionado, ao tratar do período pós-Segunda Guerra Mundial na Alemanha, Hans Ulrich Gumbrecht (2014) afirma que em 1946 havia

[...] uma tensão cada vez maior entre duas gerações de alemães. Os que tinham entre 15 e 30 anos claramente acusavam seus irmãos mais velhos e os pais – ou seja, as pessoas responsáveis pelo país entre

---

<sup>84</sup> Tradução livre. No original: “*The adults are selfish, uncompromising and incapable of handling the awesome powers of new technologies responsibly. Great rulers end up being egotistical maniacs who cut ridiculous figures. By contrast, the young are reasonable, self-sacrificing, and fight valiantly against the corrupt evil adults to save the world*”. (Phillipps, 2008, p. 72).

1933 e 1945 [período em que a Alemanha foi governada por Adolf Hitler] – de terem colocado em risco o presente e o futuro deles. Em contraste – e com maior surpresa –, muitos alemães mais velhos acreditavam que a geração mais jovem deveria ter protegido (ou mesmo libertado) a nação do domínio nazista. (Gumbrecht, 2014, p. 23).

Estabelecer aqui tal correlação decorre, em primeiro lugar, do fato de Alemanha e Japão comporem o Eixo, junto com a Itália, e por serem os países que perderam a Segunda Guerra Mundial. Em segundo lugar, o livro de onde se retirou este trecho é dedicado a um japonês: “Em memória a Yasushi Ishii, que nasceu em 8 de setembro de 1959, em Chiba, e morreu em 17 de dezembro de 2011, em Tóquio: *um irmão mais novo que experienciou um passado similar*” (Gumbrecht, 2014, p. 5, grifo nosso). Apesar de cada um dos países ter uma cultura distinta, e ter se envolvido na guerra de maneiras muito particulares, neste contexto, eles compartilham o lugar de perdedores e de terem se tornado grandes potências econômicas nas décadas subsequentes. Este tema mereceria ser aprofundado, o que não será realizado neste estudo – o objetivo desta comparação é situar a existência de um rancor geracional pós-guerra que parece ter adquirido formas recorrentes, mesmo em países distantes.

A ideia de que os adultos são egoístas e incapazes de lidar, com sensatez, com a potência das novas tecnologias, bem como a noção de que a democracia é feita de sinceridade e responsabilidade, são concepções que permeiam *Nausicaä* e podem ser lidas desde uma perspectiva de culpabilização, em que a geração mais jovem vê nos adultos a responsabilidade pelo envolvimento na guerra e todas as consequências que daí decorreram.

Sob este prisma, a memória dourada fica ainda mais emblemática, na medida em que dá forma a duas maneiras distintas de perceber e se relacionar com o mundo, as quais terão consequências diretas sobre o futuro daquele grupo social. Se *Nausicaä*, por meio do afeto e do respeito, é capaz de estabelecer elos fundamentais com a natureza, indispensáveis à vida dos humanos; *Jihl* representa relações de dominação e domesticação, que desconsideram a importância do mundo natural e presumem os humanos como seres distintos e superiores. Cabe destacar que tais maneiras de realizar trocas com o mundo natural se replicam nas relações com os humanos. Em algum sentido, pode-se depreender que o *modo Jihl* de agir levou à tragédia de Minamata, nos anos 1950, e, no limite, às decisões que levaram o Japão à guerra – seja a Sino-Japonesa, a Segunda Guerra Mundial ou mesmo as

colaborações com as guerras da Coreia e do Vietnã. Não parece por acaso que este personagem seja assassinado no filme.

O papel dos mais velhos no filme é um pouco dúbio: se, por um lado, eles dão suporte a Nausicaä, por outro, eles não são pessoas que determinam ou mudam o curso da história. Apesar de Yupa se dedicar aos mistérios do Mar Podre, ele se cala ante a pergunta da protagonista: “quem fez algo de tão terrível para o planeta?”; embora Ōbaba seja a representante da lenda, ela é incapaz de enxergar que Nausicaä é quem vai unir as pessoas à Terra; não obstante Goro e Mito atendam Nausicaä prontamente, eles a observam com reserva. Assim, embora este grupo atue, ou possa atuar, de modo favorável à resolução dos conflitos da história, eles estão longe de representar uma força motriz. O vento da mudança é a jovem Nausicaä.

Pensar a atitude da princesa do Vale do Vento em relação à escolha do prefeito de Pejite de destruir sua própria cidade coloca uma série de diferenças em relevo. No âmbito do Vale, quem se sacrifica é a liderança daquela nação, com o objetivo de interromper um ataque e, com isso, salvar vidas – ainda que ao custo da própria existência. Já em relação a Pejite, quem decide pela destruição da cidade foge e mantém-se são e salvo, enquanto os inimigos são aniquilados – ainda que isso custe a cidade – mas especialmente porque é possível usar os insetos como munição descartável. Estes dois posicionamentos, assim como os já descritos sobre Jihl em relação a Nausicaä, representam diferentes polos no entendimento do papel de cada geração no curso da narrativa.

Por fim, resta abordar o Mar Podre. Conforme supracitado, a única distinção possível dos *ōmu* decorre de seu tamanho, em que se infere que os mais novos são os indivíduos menores. Aqui, mais uma vez fica demarcada a centralidade dos jovens para o desenvolvimento da história, pois, na sequência do sacrifício, os *ōmu* se detêm e ressuscitam Nausicaä porque ela salvou, justamente, um dos seus infantes. Percebe-se aqui, mais uma vez, a proposição de que os mais jovens são aqueles capazes de mudar a maneira como se articulam as peças do filme e, desta forma, abrir novos horizontes de expectativa.

Ao longo deste capítulo foram aplicados os conceitos de Koselleck (2006; 2021) espaço e experiência, horizonte de expectativa e os pares antitéticos. Na primeira parte, foi possível identificar que o enredo do filme é caracterizado por uma mudança processual, que é operada por Nausicaä. Embora a princesa conheça as normas da sociedade em que vive e entenda que existe um consenso de que humanos e insetos

não vivem, ou não podem viver, no mesmo mundo, ela se coloca na contramão desta prerrogativa repetidas vezes, desde a infância. Se, na sequência 2, da memória dourada, o vínculo entre os pequenos *ōmu* e princesa é rompido pelo Rei Jihl e pelos homens que o acompanham, tal dinâmica se modifica no decurso da história: primeiro sozinha, conforme fica indicado na sequência de abertura do filme, em que Nausicaã transita pelo Mar Podre; depois sob o olhar dos seus contemporâneos, o que é demonstrado na sequência 1, em que ela salva o *ushiabu*; e, por fim, sob o olhar de todos os envolvidos na narrativa, na sequência 4, o clímax da animação. A sequência 3, referente a quando Yupa descobre o laboratório secreto, caracteriza uma inflexão no processo de mudança da personagem, pois ela recua ante suas descobertas e dúvida da qualidade daquilo que está fazendo.

A análise empregada no conjunto de sequências permite afirmar que existe uma tensão entre as experiências e conhecimentos já consolidados, que formam o espaço de experiência dos habitantes daquele universo, e as novas possibilidades de ação que Nausicaã realiza, que integram outro horizonte de expectativa. Os comportamentos da princesa são vistos como desviantes ou duvidosos, mas são justamente eles que permitem que aqueles indivíduos sejam salvos da aniquilação.

Na segunda parte, o emprego dos pares antitéticos permitiu que se conhecessem outros níveis de complexidade do filme, que se revelam nas questões territoriais, nas relações hierárquicas e no convívio entre as diferentes gerações. Cada localidade é demarcada por características bem definidas em relação a esses três pontos, e o que se sobressai é o reiterado conflito entre os diferentes territórios; a construção de que o bem comum e a potência da natureza são superiores ao poderio bélico; e a prerrogativa de que os jovens são agentes de mudança, capazes de fazerem escolhas mais adequadas que os adultos. Cabe mencionar, entretanto, que estes aspectos poderiam ser analisados desde perspectivas diferentes das centradas na dualidade opositiva, o que levaria a outras percepções acerca da construção da narrativa.

## CAPÍTULO 4 – CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decurso desta pesquisa foram exploradas várias possibilidades interpretativas acerca de *Nausicaã do Vale do Vento*. Faremos agora uma breve retomada de tais discussões antes de apresentar as conclusões.

No primeiro capítulo, iniciamos a análise fílmica (Vanoey; Goliot-Lété, 2012) a partir de elementos constitutivos do longa-metragem, a começar pelo resumo do enredo e as características de cada um dos arcos narrativos, que aqui foram divididos em cinco atos. Depois, passamos para a análise dos territórios em que a narrativa se desenvolve, processo que permitiu o estabelecimento de diversas correlações, a saber: com a tragédia de Minamata; com a permanência de silêncios e não-ditos acerca dos impactos da Segunda Guerra Mundial no país; com ideias de nacionalismo e suas consequência sobre as relações com outras nações e culturas; com diferentes construções acerca da imagem da realeza e de suas relações com o povo governado; com o imperialismo japonês e seus avanços sobre o território chinês, em especial a região da Manchúria; com a Guerra Fria e os diferentes discursos acerca do poderio e do uso da energia nuclear; e com a questão da morte voluntária (Pinguet, 1987) e da nobreza do fracasso (Morris, 1994). Depois, exploramos três personagens que são a força motriz do longa-metragem, percurso que suscitou correlações da obra com *Godzilla* e *Duna*, encaminhando nosso olhar para a guerra; para a construção de posicionamentos sobre diferentes tipos de liderança; e para a importância dada, no filme, ao convívio adequado entre os diferentes.

No segundo capítulo, recorreremos ao estudo histórico de três temas que foram suscitados pelo filme (Napolitano, 2008) e que foram selecionados pelo contexto de sua realização: a tragédia de Minamata, a Guerra Fria e o papel das mulheres na sociedade japonesa. O acidente de Minamata tornou o meio-ambiente tóxico e deletério, processo que se deu durante o período de rápido crescimento econômico, em que o espaço natural foi destruído em prol da expansão industrial e das cidades. As características do Mar Podre, de ser um espaço sem vida, conforme nós a conhecemos, e de representar um perigo invisível, também nos levaram a estabelecer conexões dele com o tema nuclear e o conceito de diferença atômica (Silver, 2010).

Seguimos, então, ao estudo da Guerra Fria, período em que o Japão colaborou com os Estados Unidos na Guerra da Coreia e na Guerra do Vietnã, o que não passou

despercebido para a população nipônica e suscitou mobilizações, memórias da destruição recente do país (perpetrada, inclusive, pelos EUA) (Igarashi, 2000) e um medo difuso da aniquilação nuclear (Sherif, 2009). Tal conjuntura ajuda a elucidar a importância do conflito entre Pejite e Torumekia na narrativa, bem como da disputa pelo Guerreiro Gigante, essa arma de destruição em massa. Por fim, investigamos a inserção das mulheres na sociedade japonesa e verificamos que tanto o período do rápido crescimento econômico quanto a Guerra Fria impactaram este aspecto, primeiro pela expansão do mercado de serviços e a subsequente demanda por mão de obra, e, depois, como consequência de um projeto político que afetou a prevalência da estrutura familiar tradicional, o *ie*, ao desestabilizar a autoridade patriarcal e, com isso, modificar as possibilidades de ação das mulheres e dos jovens. Índícios de tal conjuntura podem ser identificados na importância das personagens femininas na animação.

O terceiro capítulo foi dedicado à análise do filme sob os conceitos espaço de experiência, horizonte de expectativa e os pares antitéticos (Koselleck, 2006; 2021). Primeiro investigamos quatro sequências, buscando elucidar como se articulam as diferentes instâncias temporais no longa-metragem e como foi operada uma modificação no conjunto de saberes e experiências consolidados naquele universo. Foi possível perceber que, embora houvesse um horizonte de expectativa compartilhado, definido pelo anseio por um mundo em que não houvesse medo dos insetos e das toxinas do Mar Podre, o espaço de experiência delimitava que isso só poderia ser obtido por meio da destruição e da eliminação dos seres e territórios temidos. Entretanto, à medida que Nausicaä estabelece outros tipos de relações e afetos com os insetos, com o Mar Podre, e mesmo com representantes de outros territórios, ela viabiliza que advenha o horizonte de expectativa ambicionado, justamente por agir de outro modo – não pela destruição e dominação (chamado aqui de *modo Jihl*), mas por meio da valorização da vida e do bem comum. Vê-se, assim, que a protagonista opera a mudança por atuar de modo desviante em relação ao espaço de experiência daquele universo, o que talvez só tenha sido possível pela posição hierárquica que ocupava no Vale do Vento.

Por fim, procedemos à aplicação dos pares antitéticos, que colocaram em relevo que o filme: constrói um discurso que valoriza as boas relações entre diferentes territórios, culturas e instâncias hierárquicas; não nega o potencial destrutivo dos humanos por meio de seus instrumentos e estratégias, mas afirma a superioridade da

natureza e da disposição para sacrificar-se pelo bem comum; e destaca os jovens como agentes de mudança positiva.

O objetivo desta pesquisa era estudar a questão temporal no filme, usando como balizas as perguntas: como o passado, aqui pensado como conjunto de experiências já consolidadas, e o futuro, aqui entendido como possibilidades apresentadas em temores e esperanças, são representados no filme? Como as diferentes gerações são caracterizadas pela narrativa? E o que tais construções permitem pensar sobre os anos 1980 do Japão? Do conjunto de reflexões realizadas, é possível extrair algumas respostas.

*Nausicaä* congrega diversos elementos da história contemporânea do Japão, em que se observa a repetição de temas relacionados à guerra, com indícios do expansionismo imperial, da Segunda Guerra Mundial, do período da ocupação estadunidense, da Guerra da Coreia, da Guerra do Vietnã e da Guerra Fria. Há, também, sinais relativos à destruição provocada pela negligência de governantes, seja no caso de Minamata, seja de maneira mais ampla, o que permite estabelecer relações com diversos discursos atômicos comuns à época. Além disso, a construção das protagonistas da narrativa e a importância das mulheres no enredo apontam para uma sociedade em transformação no que se refere à estrutura familiar e aos papéis relacionados a gênero.

Os temores e esperanças apresentados no filme sugerem que, nos anos 1980, antevia-se um futuro ainda caracterizado por guerras e pelo perigo de um ambiente progressivamente tóxico, em que a vida se dá em condições cada vez mais precárias. Conjuntamente, existe a esperança de que dias melhores virão, e o filme propõe que isso só seria alcançável por meio de uma mudança significativa nos modos de se relacionar com o que é diferente. Nesta perspectiva, a vida em todas as suas formas seria o bem maior, e ela deve ser preservada, mesmo que ao custo da sobrevivência de uma liderança querida. Vê-se, aqui, a proposição de que os governantes devem atuar em benefício da vida, ainda que isso lhes custe a existência – e não o contrário, em que a existência de outros é sacrificada em benefício da permanência (e/ou do sucesso) dos governantes.

As diferentes gerações são sistematicamente caracterizadas de modo uniforme, sem que se recaia em algo caricato. As crianças têm pouca representatividade no filme, pois suas ações não são determinantes para o desenrolar da trama, e os idosos são retratados como ativos e participantes, mas incapazes de promover mudanças no

que já está estabelecido. Já os jovens e os adultos protagonizam os caminhos e descaminhos do enredo: enquanto os primeiros são responsáveis por decisões destrutivas, tanto da própria cidade (Pejite) quanto de outras (Torumekia), ou são representantes de uma postura dominadora e autoritária (Rei Jihl e Kushana); os segundos se mostram capazes de agir em benefício dos outros (Asbel e Nausicaä), mostrando compromisso com a manutenção da vida – e não apenas a vida dos seus, mas de um conjunto mais amplo de indivíduos.

Vê-se, assim, que a animação faz uso de elementos que evocam um país beligerante para tecer um elogio da disposição para as trocas, em que a capacidade de sacrificar-se pelos outros inaugura outro mundo – um mundo em que a potência da natureza é respeitada, em que as mulheres ocupam espaços de liderança e em que toda vida é tida como bem supremo. Percebe-se, assim, que apesar de o filme partir de um cenário distópico, ele caminha por veios de utopia para construir seu desfecho.

Sobre o Japão dos anos 1980, o filme permite ponderar que se trata de um período carregado de reminiscências de um país que destruiu e foi destruído, tanto pela ação deliberada, quanto pela negligência; de um momento que foi palco de mudanças sociais significativas, no que se refere às relações de gênero e entre gerações mais novas e mais velhas; e de um contexto em que a Guerra Fria impactava diretamente a vida dos japoneses, recorte sobre o qual há poucas produções acadêmicas e que merece aprofundamento.

Embora a animação se passe em um distante mundo pós-apocalíptico, vê-se que sua trama é composta por diversas representações do passado e do presente e entrega preocupações e desejos acerca do futuro. Talvez o sucesso comercial de *Nausicaä* deva-se, em alguma medida, a situar temas sensíveis da sua época no campo da fantasia, conquistando, assim, liberdade para oferecer outras leituras e percepções sobre seu momento histórico, sem esbarrar em crivos que demandam fidelidade ou que recuam ante o excesso de realismo.

Por fim, é possível afirmar que, ao mesmo tempo que o filme dialoga com o passado do Japão, ele convoca outras possibilidades de vida, lançando bases para que novos horizontes possam ser imaginados e, exatamente por isso, construídos. E assim, o filme segue circulando, em diferentes espaços de experiência, rumo a outros horizontes de expectativa. *Nausicaä* segue voando.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Carolina Amaral de; VALLE-DÁVILA, Ignacio del. Práticas e culturas audiovisuais. *In*: AGUIAR, Carolina Amaral de; VALLE-DÁVILA, Ignacio del; RODRIGUES, Danilo Pontes (Orgs.). **Práticas e culturas cinematográficas**. Londrina: LEDI, 2022. p. 7-14.

AKIMOTO, Daisuke. **Japan's nuclear identity and its implications for nuclear abolition**. Singapore: Palgrave Macmillan, 2020.

ALMEIDA, Sarah da Silva. **Arquitetura animada**: o estudo do espaço nas obras de Hayao Miyazaki. 2021. 187 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de Brasília, Brasília, 2021. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB\\_acd32e6d9dbaf960c167162daf96ccfb](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB_acd32e6d9dbaf960c167162daf96ccfb). Acesso em: 10 jan. 2024.

ANDRÉ, Richard Gonçalves. O ogro e o demônio: a representação fotográfica da devastação nuclear em “Hiroshima”, de Ken Domon (1945-1958). **Domínios da imagem**, v. 13, n. 24, p. 30-65, jan./jun. 2019. Disponível em: [ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/38835](https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/38835). Acesso em: 12 jul. 2023.

ANDRÉ, Richard Gonçalves. **Budismo e xintoísmo na cultura religiosa japonesa**: sincretismos, migrações, ressignificações. Curitiba: Centro Ásia, 2022.

ATWOOD, Margaret. **O assassino cego**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

BATISTA NETO, Ary. **Representações de uma identidade japonesa contemporânea em A viagem de Chihiro (Hayao Miyazaki, 2001)**. 2020. 118f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2020. Disponível em: [https://www.academia.edu/44545136/Representa%C3%A7%C3%B5es\\_de\\_uma\\_identidade\\_japonesa\\_em\\_A\\_Viagem\\_de\\_Chihiro\\_Hayao\\_Miyazaki\\_2001\\_](https://www.academia.edu/44545136/Representa%C3%A7%C3%B5es_de_uma_identidade_japonesa_em_A_Viagem_de_Chihiro_Hayao_Miyazaki_2001_). Acesso em: 10 jan. 2024.

BECKMAN, Karen. Animating film theory: an introduction. *In*: **Animating film theory**. Durham and London: Duke University Press, 2014. p. 1-22.

BERTON, Gael. **The works of Hayao Miyazaki**: the Japanese animation master. Toulouse: Third Éditions, 2020.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

BROWN, Alexander. Remembering Hiroshima and the Lucky Dragon in Chim↑Pom's Level 7 feat. “Myth of Tomorrow” 広島と第五福竜丸を思い浮かべて Chim↑Pom (チム↑ポム) LEVEL7 feat. 明日の神話. **The Asian-Pacific Journal** | Japan Focus, v. 13, issue 7, n. 3, p. 1-12, fev. 2015. Disponível em: <https://apjff.org/2015/13/6/Alexander-Brown/4279.html>. Acesso em: 12 jul. 2023.

BUCHAN, Suzanne. Animation, in theory. *In: Animating film theory*. Durham and London: Duke University Press, 2014. p. 111-127.

CAVALLARO, Dani. **The animé art of Hayao Miyazaki**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006.

CHAVES, Ravena Amorim; TORRES, José Wanderson Lima. Distopia e animação: o universo fantástico em *Nausicaä do Vale do Vento*, de Hayao Miyazaki. **Revista dEsEnrEdoS**, Teresina, ano IX, n. 27, p. 169-175, jun. 2017. Disponível em: <http://desenredos.com.br/wp-content/uploads/2022/11/27-artigo-RavenaChaves-WandersonLima.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2024.

CLAYES, Gregory. **Dystopia: a natural history**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

CONNELLY, Matthew. The Cold War in the *longue durée*: global migration, public health, and population control. *In: LEFFLER, Melvyn P.; WESTAD, Odd Arne. The Cambridge history of the Cold War*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. v. 3. p. 466-488.

FIGUEIREDO, Tomaz Castrillon de. **Nausicaä atravessa o Pacífico**: adaptação e internacionalização de *Nausicaä do Vale do Vento*, de Hayao Miyazaki. 2020. 225f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2020. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/51d4b87a-ec4b-4a2d-9b58-7dbc2b4fc920>. Acesso em: 10 jan. 2024.

FUKAI. *In: Yomiwa Japanese Dictionary*. Kyoto: Nomad AI OU, 2013. Disponível em: <https://www.yomiwa.net/>. Acesso em: 05 fev. 2024.

FUKASAWA, Lídia Masumi. Alguns aspectos da Língua Japonesa Moderna - A Língua enquanto elemento revelador da sua realidade. **Estudos Japoneses**, São Paulo, v. 3, p. 25-34, 1983. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ej/issue/view/10313/1170>. Acesso em: 07 abr. 2024.

GALDINO, Ludmyla Alencar Ferreira; BORGES, Fabrícia Teixeira. Nausicaä: a heroína que não segue o Caminho do Herói. **AVANCA | CINEMA**, Avanca, n. 13, p. 18-22, set. 2022. Disponível em: <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/issue/view/avancacinema2022>. Acesso em: 10 jan. 2024.

GERBASE, Carlos. **Cinema: Primeiro filme. Descobrimo, fazendo, pensando**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012.

GOTO-JONES, Christopher. **Morden Japan: a very short introduction**. New York: Oxford University Press, 2009.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Depois de 1945: latência como origem do presente**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

HARDING, Christopher. **Japan story: in search of a nation, 1850 to the present**. London: Penguin Random House UK, 2018.

HERBET, Frank. **Duna**. São Paulo: Editora Aleph, 2021.

HIMEGIMI. *In: Yomiwa Japanese Dictionary*. Kyoto: Nomad AI OU, 2013.  
Disponível em: <https://www.yomiwa.net/>. Acesso em: 02 set. 2024.

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno. **Mulheres e memórias em Miyazaki**: o consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki. 2017. 184f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) – Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2017. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/ESPM\\_a0ecc0e5c450bb647c0999e8128b01c0](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/ESPM_a0ecc0e5c450bb647c0999e8128b01c0). Acesso em: 10 jan. 2024.

HORTA Lilia Nogueira Calcagno. Ghibli: máquinas, memórias e guerras. *In: COMUNICON*, 8., 2021, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: COMUNICON, 2021, p. 1-13. Disponível em: <https://comunicon.espm.edu.br/wp-content/uploads/2021/11/HORTA-.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2024.

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno; NUNES, Monica Ferreira F. A estética híbrida do cinema de animação de Hayao Miyazaki. *In: CARVALHO, Eric (Org.). Comunicação e cultura geek*. São Paulo: Casper Líbero, 2018. p. 62-75.

HU, Tze-Yue G. **Frames of Anime**: culture and image-building. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010.

IGARASHI, Yoshikuni. **Bodies of memory**: narratives of war in postwar Japanese culture, 1945 - 1970. Princeton: Princeton University Press, 2000.

JAIME, Arthur de Lima. **O fantástico pela natureza**: uma reflexão sobre o meio ambiente através da obra de Hayao Miyazaki. 2021. 67f. Monografia (Graduação em Ciências Sociais com ênfase em Sociologia) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2021. Disponível em: [https://www.academia.edu/51250935/O\\_FANT%C3%81STICO\\_PELA\\_NATUREZA\\_UMA\\_REFLEX%C3%83O\\_SOBRE\\_O\\_MEIO\\_AMBIENTE\\_ATRAV%C3%89S\\_DA\\_OLBRA\\_DE\\_HAYAO\\_MIYAZAKI](https://www.academia.edu/51250935/O_FANT%C3%81STICO_PELA_NATUREZA_UMA_REFLEX%C3%83O_SOBRE_O_MEIO_AMBIENTE_ATRAV%C3%89S_DA_OLBRA_DE_HAYAO_MIYAZAKI). Acesso em: 10 jan. 2024.

JAMESON, Fredric. **Archeologies of the future**: a desire called utopia and other science fictions. London, New York: Verso, 2005.

JAPÃO. [Constituição (1946)] **A Constituição do Japão**. Tóquio: 1946, [2012]. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html#:~:text=Artigo%209.,de%20se%20resolver%20disputas%20internacionais>. Acesso em: 20 fev. 2024.

JASMIN, Marcelo. Apresentação. *In: KOSELLECK, Reinhart. Futuro passado*: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2006. p. 9-12.

JOHNSTON, Eric. Minamata at 50: the tragedy deepens. **The Asia-Pacific Journal | Japan Focus**, v. 4, issue 5, p. 1-6, may. 2006. Disponível em: <https://apjff.org/-Eric-Johnston/1994/article.html>. Acesso em: 13 jul. 2023.

KOIZUMI, Kyoko. An Animated Partnership: Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Films. *In*: COYLE, Rebecca (Ed.). **Drawn to sound: Animation film music and sonicity**. London: Equinox Publishing Ltd, 2010. p. 60-74.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2006.

KOSELLECK, Reinhart. **Uma latente filosofia do tempo**. São Paulo: Editora Unesp, 2021.

LE GUIN, Ursula K. **A última margem**. São Paulo: Morro Branco, 2023.

LIMA, Mônica Martins de. **A representação feminina nas obras de Miyazaki**: estudo de caso do filme Princesa Mononoke. 2019. 82f. Monografia (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) – Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/55966>. Acesso em: 10 jan. 2024.

LUCKEN, Michael. **Imitation and creativity in Japanese arts**: From Kishida Ryūsei to Miyazaki Hayao. New York: Columbia University Press, 2016.

LUCKEN, Michael. **The Japanese and the war**: from expectation to memory. New York: Columbia University Press, 2017.

MAIA, Sara Resende. **Do traço de Hayao Miyazaki a essência do origami**: acabamento e personalidade. 2018. 62f. Monografia (Graduação em Design de Moda) – Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018. Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/designdemoda/article/view/1839>. Acesso em: 10 jan. 2024.

MATOS, Andityas Soares de Moura Costa. Utopia: passado, presente e futuro de um não-lugar. Variações sobre um tema de Thomas More. *In*: MORE, Sir Thomas. **Utopia / Thomas More**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. p. 226-249.

MATSUE, Regina Yoshie; PEREIRA, Pedro Paulo Gomes. “Quem se diferencia apanha” (Deru kui ha watareru): experiência etnográfica, afeto e antropologia no Japão. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 427-454, maio 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1678-49442017v23n2p427>. Acesso em: 16 jul. 2023.

MATSUSAKA, Y. Tak. The Japanese Empire. *In*: TSUTSUI, William M. (Org.). A companion to Japanese history. Malden, USA; Oxford, UK; Victoria, Australia: Blackwell Publishing Ltda, 2007. p. 224-240.

MORRIS, Ivan. “If only we might fall...”. *In*: MORRIS, Ivan. **The nobility of failure**: tragic heroes in the history of Japan. New York: Noonday Press; Farrar Straus Giroux, 1994. p. 276-334.

NABI, Shabnum. Preface. *In*: NABI, Shabnum. **Toxic Effects of Mercury**. New Delhi: Springer, 2014. p. xi-xiii.

NAPOLITANO, Marcos. A História depois do papel. *In*: PINSKY, Carla Bassanezi (Org.). **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2008. p. 235-289.

NOVAES, Viktor Danko Perkusich. **Aspectos autorais nas animações de Hayao Miyazaki**. 2018. 220f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/ANHE\\_5844fcdb71d87a54b600b6741c2c00ab](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/ANHE_5844fcdb71d87a54b600b6741c2c00ab). Acesso em: 10 jan. 2024.

NOVAES, Viktor Danko Perkusich. Adaptações de mídias nas animações japonesas: a transposição do livro 'O Castelo Animado' (1986), para o filme 'O Castelo Animado' (2004). *In*: DAVINO, Glauca (Org.). **Narrativas difusas em suportes sensíveis**. São Paulo: Corpo Texto, 2019. v. 1. p. 427-439.

OKANO, Michiko. **Ma**: entre-espço da arte e comunicação no Japão. São Paulo: Annablume; Fapesp; Fundação Japão, 2012.

OLIVEIRA, Izabela Marques. Entre bruxas e princesas: o grupo Clamp e a subversão das personagens femininas nos mangás *seinen* (1970–2011). **Prajna**: Revista de Culturas Orientais, Londrina, v. 4, n. 6, p. 7-41, jan./jun., 2023.

OLIVEIRA, Janete da Silva. **Por entre mitos e fadas**: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki. 2016. 277f. Tese (Doutorado em Literatura, Cultura e Contemporaneidade) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=27476@1>. Acesso em: 10 jan. 2024.

ORGADO, Gisele Tyba Mayrink Redondo. **A tradução de metáforas no filme japonês A viagem de Chihiro**. 2010. 112f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/94098>. Acesso em: 10 jan. 2024.

ORGADO, Gisele Tyba Mayrink Redondo. *Nausicaä* e a representação feminina nos filmes de Hayao Miyazaki. *In*: RIPOLL, Leonardo; Markendorf, Marcio; SILVA, Renata Santos da. (Org.). **Cinema e distopia**: exploração de conceitos e mundos paralelos. Florianópolis: BU Publicações/UFSC, 2020. p. 305-320.

PEREIRA, Ana Paula Valle. **Fins de mundos cinematográficos e educação ambiental**: entrelaçamentos cosmopolíticos. 2022. 135f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/26872>. Acesso em: 10 jan. 2024.

PEREIRA, Renan Ventura. **Hôgaku e Yôgaku no cinema japonês**: a música de Joe Hisaishi no filme Mononoke Hime. 2019. 266f. Dissertação (Mestrado em Música) – Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em:

<http://www.realp.unb.br/jspui/handle/10482/38334?locale=es>. Acesso em: 10 jan. 2024.

PHILLIPPS, Susanne. Characters, Themes, and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka. *In*: MACWILLIAMS, W. Mark (Ed.). **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Armonk, London: M. E. Sharpe, 2008.

PINGUET, Maurice. Até o abismo. *In*: PINGUET, Maurice. **A morte voluntária no Japão**. Rio de Janeiro: Rocco, 1987. p. 301-348.

POITRAS, Gilles. Contemporary anime in Japanese pop culture. *In*: MACWILLIAMS, W. Mark (Ed.). **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Armonk, London: M. E. Sharpe, 2008.

PROXY WAR. *In*: **Encyclopedia Britannica**. Chicago: Britanica, 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/proxy-war>. Acesso em: 19 fev. 2024.

RODRIGUES, Thamara de Oliveira. Apresentação – Reinhart Koselleck: Uma latente filosofia do tempo. *In*: KOSELLECK, Reinhart. **Uma latente filosofia do tempo**. São Paulo: Editora Unesp, 2021. p. 7-52.

SANTOS, Bruna Navarone; SAWADA, Anunciata. Contextos históricos e sociopolíticos dos Mangás e Animês e sua potencialidade no ensino. *In*: BUENO, Andre; CREMA, Everton; MARIA NETO, José (Org.). **Ensino de história e diálogos transversais**. Rio de Janeiro: Sobre Ontens/UERJ, 2020. p. 39-47.

SCHALLER, Michael. Japan and the Cold War, 1960-1991. *In*: LEFFLER, Melvyn P.; WESTAD, Odd Arne. **The Cambridge history of the Cold War**. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. v. 3. p. 156-180.

SEVERIANO, Edylene; SILVA, Thereza Cristina. Entrevista com Edylene Daniel Severiano. **Prajna: Revista de Culturas Orientais**, Londrina, v. 4, n. 6, p. 139-159, jan./jun., 2023.

SHERIF, Ann. **Japan's cold war: media, literature, and the law**. New York: Columbia University Press, 2009.

SILVA, Thereza Cristina de Oliveira e. Animê e animação: tensões e possibilidades a partir de reflexões de Hayao Miyazaki (1988). *In*: SEMINÁRIO INTERNACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA, 11., 2023, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: Cinema em Perspectiva, 2023. p. 552-561. Disponível em: [https://www.cinemaemperspectiva.com/\\_files/ugd/7d3881\\_7d74b0dd0d38426cae3757eafd739930.pdf](https://www.cinemaemperspectiva.com/_files/ugd/7d3881_7d74b0dd0d38426cae3757eafd739930.pdf). Acesso em: 29 maio 2024.

SILVER, Mark. Framing the ruins: The documentary photographs of Yamahata Yōsuke (Nagasaki, August 10, 1945). *In*: STAHL, David; WILLIAMS, Mark (Ed.). **Imag(in)ing the war in Japan: representing and responding to trauma in postwar literature and film**. Leiden: Brill, 2010. p. 229-268.

SOUZA, Vilma Lima. O feminino em Nausicaa do Vale do Vento de Hayao Miyazaki. *In: Encontro Estadual de História*, 9., 2018, Santo Antônio de Jesus. **Anais** [...]. Salvador: ANPUH, 2018. p. 1-11. Disponível em: [https://www.encontro2018.bahia.anpuh.org/resources/anais/8/1535481525\\_ARQUIV\\_O\\_artigoNausicaaaparaanpuh.pdf](https://www.encontro2018.bahia.anpuh.org/resources/anais/8/1535481525_ARQUIV_O_artigoNausicaaaparaanpuh.pdf). Acesso em: 10 jan. 2024.

SUGIMOTO, Yoshio (Ed.). **The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture**. Melbourne: Cambridge University Press, 2009.

SUGIMOTO, Yoshio. **An introduction to Japanese society**. Melbourne: Cambridge University Press, 2014.

TAN, Jerrine. Fear is the mind killer; what enlivens the mind? - "Dune"'s alt-victimhood and radical nonviolence in "Nausicaä". **Los Angeles Review of Books**, Los Angeles, 21 dez. 2021. Disponível em: <https://lareviewofbooks.org/article/fear-is-the-mind-killer-what-enlivens-the-mind-dunes-alt-victimhood-and-radical-nonviolence-in-nausicaa/>. Acesso em: 04 ma. 2024.

TIPTON, Elise K. **Modern Japan: a social and political history**. London and New York: Routledge, 2008.

UNO, Kathleen S. The Death of "Good wife, wise mother?". *In: GORDON, Andrew. (Org.) Postwar Japan as History*. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press, 1993.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica**. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

WEISENFELD, Gennifer Stacy. "Touring "Japan-As-Museum": NIPPON and Other Japanese Imperialist Travelogues." **positions: East Asia cultures critique**, v. 8, n. 3, p. 747-793, winter, 2000. Disponível em: [muse.jhu.edu/article/27965](https://muse.jhu.edu/article/27965). Acesso em: 26 jan. 2024.

YEUNG, Jessie; ANNIO, Francesca. Studio Ghibli sold to Nippon TV after finding no successors for Hayao Miyazaki. **CNN**, Atlanta, 21 set. 2023. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2023/09/21/media/japan-studio-ghibli-acquisition-nippon-tv-intl-hnk/index.html>. Acesso em: 12 jan. 2024.

## FONTES

### FONTE PRIMÁRIA

NAUSICAÄ do Vale do Vento. Direção: Hayao Miyazaki. Produção de Isao Takahata. Japão: Topcraft, 1984. Netflix.

### FONTES SECUNDÁRIAS

10 Years with Hayao Miyazaki, Ep. 3 Go Ahead - Threaten Me. Nobuto Ariyoshi. NHK World - Japan, abr. 2019. 1 vídeo (49 minutos). Disponível em: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/video/3004593/>. Acesso em 18 jul. 2022.

IMDb - Internet Movie Database. Technical specifications. **Nausicaä of the Valley of the Wind**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0087544/technical/>. Acesso em: 19 jun. 2023.

MAINICHI SHINBUN. **Mainichi Film Awards**, 2024. História de Mainichi Eikon. Disponível em: <https://mainichi.jp/mfa/past/>. Acesso em: 19 dez. 2023.

MIYAZAKI, Hayao. **Nausicaä do Vale do Vento**, vol. 2. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point**: 1979-1996. San Francisco: VIZ Media, 2021.

STUDIO GHIBLI BRASIL. Hayao Miyazaki. **Diretores**, s/d. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/diretores-studioghibli/hayao-miyazaki/>. Acesso em: 19 jun. 2023.

STUDIO GHIBLI BRASIL. Nausicaä do Vale do Vento. **Filmografia**, s/d. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/nausicaa-do-vale-do-vento/>. Acesso em: 19 jun. 2023.

## APÊNDICES

Apêndice A – Ficha técnica de *Nausicaä do Vale do Vento*

<b>Título original</b>	風の谷のナウシカ ( <i>Kaze no tani no Naushika</i> )
<b>Título traduzido</b>	Nausicaä do Vale do Vento
<b>Direção</b>	Hayao Miyazaki
<b>Produção</b>	Isao Takahata
<b>Roteiro</b>	Hayao Miyazaki
<b>Música</b>	Joe Hisaishi
<b>Baseado em</b>	Mangá <i>Nausicaä do Vale do Vento</i> , de Hayao Miyazaki, publicado entre 1982-1994 na revista <i>Animage</i>
<b>País de origem</b>	Japão
<b>Idioma</b>	Japonês
<b>Gênero</b>	Aventura / Fantasia científica
<b>Suporte original</b>	Fílmico (película 35mm)
<b>Suporte consultado</b>	Digital
<b>Plataforma consultada</b>	Netflix
<b>Mixagem de som</b>	Mono
<b>Cor</b>	Colorido
<b>Masterização</b>	Não foram encontradas informações a respeito, mas há diferenças perceptíveis de tom de cor e definição de imagem quando se assiste o filme lançado em DVD, em 2005, e a versão disponibilizada na Netflix, em 2020.
<b>Companhia produtora</b>	Topcraft (Japão)
<b>Companhia financiadora</b>	Tokuma Shoten Co. Ltda.
<b>Distribuição</b>	Toei Company (Japão) / Wild Bunch (Alemanha)
<b>Duração</b>	117 minutos
<b>Conteúdo referente</b>	Em um mundo progressivamente tóxico, a protagonista Nausicaä age para tentar pacificar relações entre diferentes grupos humanos e, destes, com os insetos gigantes <i>ōmu</i> e o meio ambiente.

<b>Acervo</b>	Studio Ghibli
<b>Lançamento</b>	11 de março de 1984
<b>Orçamento</b>	¥ 180 milhões
<b>Público registrado</b>	914.767 pessoas
<b>Receita</b>	¥ 742 milhões

Fonte: A própria autora.

## **Apêndice B** – Resumos de pesquisas acadêmicas brasileiras que abordam *Nausicaä do Vale do Vento* e outras obras de Hayao Miyazaki

Conforme indicado na introdução dessa pesquisa, foi feito um levantamento do panorama bibliográfico de produções acadêmicas nacionais que abordam Miyazaki e/ou o filme *Nausicaä do Vale do Vento*. Foram identificados 21 trabalhos de 2010 a 2022, desde monografias a uma tese de doutorado, incluindo-se também capítulos, artigos e trabalhos apresentados em eventos. A partir destes dados, foi elaborado um breve resumo de cada uma das pesquisas, os quais serão agora apresentadas, depois de terem sido organizados em parágrafos por tipo de produção.

Em sua tese de doutoramento em Letras, Oliveira (2016) propõe a criação de uma ferramenta que permita analisar a animação japonesa com base na literatura e como forma de pensar a contemporaneidade por meio de temas que transcendem a cultura. A pesquisa aborda especialmente os seguintes filmes de Miyazaki: *O Serviço de Entregas da Kiki* (1989), *A viagem de Chihiro* (2001) e *O Castelo Animado* (2004).

No âmbito das dissertações, Almeida (2021) estuda a representação do espaço nas obras de Miyazaki desde o campo da Arquitetura e Urbanismo, tomando como fontes os filmes *O Castelo no Céu* (1986) e *A Viagem de Chihiro*. Já a pesquisa de Batista Neto (2020) foi desenvolvida no campo da História, estudando representações da identidade japonesa contemporânea em *A Viagem de Chihiro* e indicando que a animação constrói discursos sobre a identidade japonesa. Figueiredo (2020), também no campo da História, estuda *Nausicaä do Vale do Vento* nas suas diferentes adaptações: do mangá para o cinema, e do mercado japonês para o mercado estadunidense, dedicando especial atenção ao mangá. Horta (2017) desenvolve sua pesquisa no campo da Comunicação e Práticas de Consumo e analisa a construção das representações femininas na filmografia de Miyazaki de 1984 a 2013, identificando um caráter transgressor em suas personagens. Novaes (2018) analisa a filmografia de Miyazaki de 1986 a 2013 a partir do conceito de diretor-autor, no campo da Comunicação. Orgado (2010) estuda *A Viagem de Chihiro* no campo dos Estudos da Tradução, com foco nas escolhas feitas pelo tradutor/legendador do referido filme. Pereira, R. (2019) estuda a música em *Princesa Mononoke* (1997), com foco no hibridismo da composição de Joe Hisaishi, que mescla o estilo tradicional (*hōgaku*) ao estilo ocidental (*yōgaku*). Pereira, A. (2022) propõe estudar formas de encontros entre

os humanos e mais-que-humanos em filmes que versam sobre os fins de mundo, no campo da Educação, focando no documentário brasileiro *Krenak* (2017, dirigido por Rogério Corrêa), no longa de ficção estadunidense *Indomável Sonhadora* (2012, dirigido por Benh Zeitlin) e na animação japonesa *Nausicaã do Vale do Vento*.

Dentre os artigos, identificou-se que Chaves e Torres (2017) propõem uma discussão de *Nausicaã do Vale do Vento* a partir do conceito de distopia; enquanto Galdino e Borges (2022) exploram o enredo de *Nausicaã* em relação à Jornada do Herói, proposta por Joseph Campbell, afirmando que a percepção da evolução da personagem dá-se, não pela mudança de seus comportamentos, mas pelo desenvolvimento de atitudes que já faziam parte dela e que se revelam a chave para a problemática do filme.

Como capítulos de livros, verificou-se que Horta e Nunes (2018) apresentam uma versão condensada de um capítulo da dissertação de Horta (2017), com foco nas estéticas dos filmes *Nausicaã do Vale do Vento*, *O Castelo no Céu* (1986), *Meu Amigo Totoro* (1988), *Princesa Mononoke*, *A Viagem de Chihiro* e *Ponyo: Uma Amizade Que Veio de Mar* (2008). Novaes (2019), por sua vez, estuda a adaptação do livro *O Castelo Animado*, escrito por Diana Wynne Jones e publicado em 1986, para o filme *O Castelo Animado*, dirigido por Miyazaki e lançado em 2004. Orgado (2020) trata de representações femininas nos filmes de Miyazaki, abordando *Nausicaã do Vale do Vento*, *O Castelo no Céu*, *Princesa Mononoke*, *O Castelo Animado*, *O Serviço de Entregas da Kiki*, *O mundo dos pequeninos* (2010, dirigido por Hiromasa Yonebayashi) e *Ponyo: uma amizade que veio do mar*. Já Santos e Sawada (2020) abordam *Nausicaã do Vale do Vento* desde o uso do filme em sala de aula, com foco na consecução de objetivos da Base Nacional Comum Curricular, definida pelo Ministério da Educação.

Dentro os trabalhos apresentados em eventos, identificou-se que Horta (2021) estuda memória e guerra nos filmes de Miyazaki e Takahata, discutindo a biografia dos diretores em relação à sua produção cinematográfica. Souza (2018), por sua vez, busca discutir as construções das personagens femininas de *Nausicaã do Vale do Vento* a partir da referência de mulher japonesa contemporânea. Também foi encontrado o áudio de um encontro em que Orgado e Rodrigues (informação verbal) comentam *Nausicaã do Vale do Vento* após uma exibição do filme.

Por fim, no âmbito das monografias e trabalhos de conclusão de curso, nas Ciências Sociais com ênfase em Sociologia, Jaime (2021) escreve sobre concepções

de natureza e humanidade, abordando *Nausicaã do Vale do Vento* e estabelecendo conexões com a contemporaneidade brasileira e o contexto da pandemia de COVID-19. Lima (2019) estuda a representação feminina em *Princesa Mononoke*, empregando o Índice de Protagonismo Feminino Proativo de Mayer, na área de Sistemas e Mídias Digitais. Maia (2018), por sua vez, estuda interseções entre os métodos de trabalho de Miyazaki e a essência do origami, em Design de Moda.

## Apêndice C – Descritivo dos eventos de *Nausicaä do Vale do Vento*

O filme é composto por cinco dias, que são demarcados por sol-nascente, noite e/ou sol-poente, além de um segmento de abertura (que antecede a inserção do título *Nausicaä do Vale do Vento*) e de imagens em movimento que acompanham os créditos. Cada um destes trechos foi denominado, cronologicamente, de: ABERTURA, DIA 1, DIA 2, DIA 3, DIA 4, DIA 5 e CRÉDITOS.

Ao se analisar um longa-metragem, Vanoe y e Goliot-Lété (2012) sugerem que divida-se a obra de modo coerente com o desenvolvimento da histórica, visando, com isso, depreender os diferentes arcos narrativos que compõem a história. Por este motivo, e conforme exposto no item 1.2 deste trabalho, foi realizada uma fragmentação do filme em cinco atos, que serão indicados a seguir, acompanhados de quais dias e cenas lhes são correspondentes. Cada ato foi nomeado, com o objetivo de facilitar a compreensão acerca do que acontece em cada uma das partes.

- **ATO 1: DAS APRESENTAÇÕES**

Em que conhecemos o Mar Podre, o Vale do Vento e seus personagens.

Inclui: ABERTURA e começo do DIA 1 (cenas 1 a 21).

Duração: Início até 21min.

- **ATO 2: O CONFRONTO CHEGA AO VALE DO VENTO**

Em que a nave com o Guerreiro Gigante cai sobre o Vale do Vento, Torumekia invade o vale, o Rei Jihl é assassinado e a população é subjugada.

Inclui: Noite do DIA 1, DIA 2 e início do DIA 3 (cenas 22 a 79).

Duração: 21min até 45min.

- **ATO 3: DAS TRAVESSIAS PARA OUTRAS TERRAS**

Em que as naves de Torumekia são abatidas, Asbel e Nausicaä encontram-se e descobrem o subsolo do Mar Podre.

Inclui: DIA 3 (cenas 80 a 168).

Duração: 45min até 1h10min.

- **ATO 4: OS CONFLITOS GANHAM DENSIDADE**

Em que Pejite é mostrada destruída, tem início o conflito entre soldados de Torumekia e os habitantes do Vale do Vento e dá-se o confronto aéreo entre a nave de Pejite e uma nave de Torumekia.

Inclui: DIA 3 e DIA 4 (cenas 169 a 260).

Duração: 1h10min até 1h31min.

- ATO 5: CLÍMAX E DESFECHO

Em que se dá o confronto entre a turba de *ōmu* e soldados de Torumekia, o Guerreiro Gigante é usado e se desmancha, Nausicaã resgata o filhote de *ōmu* e depois é morta e ressuscitada pelos *ōmu*.

Inclui: DIA 4, DIA 5 e CRÉDITOS (cenas 261 a 415).

Duração: 1h31min até 1h57min (fim do filme).

Passemos, agora, à descrição dos eventos que compõem cada um dos atos do filme.

## ATO 1: DAS APRESENTAÇÕES

### ABERTURA (Cenas 1 a 5)

Yupa circula por uma cidade vazia, em que ainda se encontram restos mortais de seus antigos habitantes. Ele está montado em uma ave de grandes proporções e levando outra similar presa por uma guia - seus nomes são Kui e Kai. O local visitado está em processo de desertificação e é tóxico, o que é indicado pelos esporos que se movem no ar e pelas máscaras que os personagens usam. Quando Yupa vai embora do povoado, um texto é inserido sobre a imagem, e a legenda da Netflix diz o seguinte: “Mil anos após a destruição da civilização industrial, o Mar Podre, um pântano que produz um ar tóxico, cobriu a terra com destruição, ameaçando a sobrevivência humana”<sup>85</sup>. Em seguida, a tela é sobreposta por uma sequência de ilustrações com aspecto de tapeçaria, que são intercaladas com planos de Guerreiros Gigantes caminhando sobre escombros de cidades em chamas.

---

<sup>85</sup> No original: 「巨大産業文明が崩壊してから1000年忌避剤錆とセラミック片におおわれた荒れた大地にくさつた海。。。腐海（ふかい）と呼ばれる有毒瘴気を発する菌類の森がひろがり衰退した人間の生存をおびやかしていた。」

As ilustrações apresentam de modo sucinto os eventos que circundaram o evento denominado Sete Dias de Fogo (no original: 火の7日間), ocasião em que os Guerreiros Gigantes foram utilizados e levaram ao fim da civilização conforme existia até aquele momento. As ilustrações mostram pessoas usando barcos voadores e então trabalhando na produção de um Guerreiro Gigante. Em seguida, vemos o mesmo guerreiro cuspiendo fogo sobre uma cidade, quando corta para takes de Guerreiros Gigantes caminhando sobre ruínas de cidades em chamas. Corta de volta para as ilustrações que mostram insetos, um *ōmu*, plantas com aspecto similar às do Mar Podre e um grupo de pessoas olhando para um indivíduo alado, trajando roupa azul. Sobre estas ilustrações entra o título do filme: 風の谷のナウシカ (literalmente, *Nausicaã do Vale do Vento*).

#### DIA 1 (*Cenas 6 a 21*)

Após a sequência de ilustrações, um *crossfade* introduz imagens do céu azul com nuvens vistas de cima, entre as quais vemos uma pessoa de roupas azuis, voando com um planador. A personagem de azul é Nausicaã, que aterrissa em frente ao Mar Podre e adentra ao local, sozinha, demonstrando familiaridade com aquele ambiente e competência técnica para identificar e coletar materiais.

Enquanto a protagonista descansa sobre uma grande carcaça de *ōmu*, ela expressa pressentir que algo está acontecendo ou por acontecer e, somente alguns segundos depois, escuta-se o som de tiros, ao que ela corre para investigar e conclui que um *ōmu* (possivelmente o mesmo da carcaça sobre a qual ela se encontrava) está perseguindo alguém. Fazendo uso de seu planador, bombas de luz e um apito, Nausicaã consegue intervir e acalmar o *ōmu*, salvando o personagem que estava em perigo e mostrando habilidade incomum para a resolução do conflito por meios pacíficos.

O personagem salvo é Yupa e o encontro entre os dois é afetuoso. Durante o diálogo travado por ambos, Yupa explica que um grande pássaro havia capturado Teto, a raposa-esquilo, e ele atirou para recuperá-la, pois achava que era um filhote. Nausicaã comenta que provavelmente foi o tiro que enfureceu o *ōmu* e pede para ficar com Teto. Nessa primeira interação Teto mostra-se tão agressivo e arreado que chega a morder o dedo de Nausicaã, ao que ela reage com serenidade, aguardando que a raposa-esquilo se acalme e perceba que não há o que temer. Deste ponto em diante,

Teto permanecerá o resto do filme junto com Nausicaä, como um lembrete constante de que a protagonista é também uma representante do mundo animal.

Nausicaä e Yupa voltam, então, para o Vale do Vento, onde Yupa é recebido com alegria pelos aldeãos e, à noite, reúnem-se Yupa, Ōbaba e Nausicaä com o Rei Jihl, em seu quarto. Este passa a cena inteira na cama, o que se explica como decorrência das toxinas do Mar Podre, que têm efeitos deletérios sobre a saúde das pessoas. Nesse encontro, Ōbaba diz que Yupa é incapaz de assentar residência no Vale do Vento por estar eternamente em busca da pessoa de uma lenda, a qual é então recitada, enquanto é mostrada a imagem de um homem em uma tapeçaria na parede do quarto: “E o salvador vestirá uma roupa azul e pousará em um campo dourado, para unir os laços com a Mãe Natureza e, finalmente, guiar o povo a uma terra pura” (versão da legenda da Netflix). No diálogo, Yupa retruca dizendo para a anciã não fazer troça dele e explica que sua inquietação deve-se a um questionamento quanto ao destino dos humanos: estariam eles destinados a ser engolidos pelo Mar Podre? Explica sua intenção: resolver os mistérios referentes àquele local.

## *ATO 2: O CONFRONTO CHEGA AO VALE DO VENTO*

### *NOITE DO DIA 1 (Cenas 22 a 36)*

Nesta mesma noite, depois que todos vão dormir, Mito acorda Nausicaä, pois “Há algo estranho no ar”. Ela prepara-se rapidamente e ambos sobem em uma torre do castelo, onde encontram outro aldeão, Goro. Em pouco tempo, Yupa junta-se a eles e, enquanto tentam entender o que é a luz misteriosa que se desloca pelo céu, uma nave com a parte frontal coberta por insetos adentra o espaço aéreo do Vale do Vento e acaba chocando-se contra uma de suas encostas, sendo completamente destruída. No entendimento da protagonista, os insetos estariam enfurecidos pela passagem da nave através da sua nuvem, matando muitos indivíduos, não sendo, portanto, um ataque injustificado.

Aqui merece chamar a atenção para o fato de a nave ser realmente grande e dela sobrarem poucos destroços, demarcando um primeiro indício de que, por mais que tenham aparência pesada e sólida, tais naves são frágeis. Do acidente aéreo, resta como única sobrevivente humana, Lastel, princesa de Pejite, que estava sendo mantida presa e algemada sob o poder de Torumekia, nação proprietária da nave. Em seus últimos suspiros, Lastel pede que a carga do avião seja queimada e fica aliviada

quando Nausicaä diz que tudo já está em chamas. Ao ouvir esta informação, a princesa morre com aspecto de tranquilidade. Resta, ainda, o embrião de Guerreiro Gigante e um inseto, que Nausicaä impede que seja morto pelos aldeãos e conduz de volta às margens do Mar Podre, usando novamente a técnica do apito que foi empegada com o *ōmu* no início do filme. Yupa e Mito ficam admirados com o salvamento da criatura e concordam que, caso ela tivesse sido morta, insetos atacariam o Vale do Vento e colocariam os aldeãos e a vila em risco.

#### DIA 2 (Cenas 37 a 76)

O segundo dia inicia-se com Nausicaä conduzindo o inseto sobrevivente do acidente aéreo até as proximidades do Mar Podre, onde ela é recebida (ou talvez saudada) por um *ōmu*. De volta ao Vale do Vento, os aldeãos verificam que alguns esporos tóxicos vieram junto com os insetos que atacavam a nave de Torumekia e esforçam-se por identificá-los e eliminá-los, com o objetivo de evitar que as plantas do Vale sejam contaminadas. Enquanto este processo está em andamento, Nausicaä e outros aldeãos enterram corpos não identificados em uma relva. Aqui, assim como na situação dentro do Mar Podre no DIA 1, a protagonista demonstra ter um pressentimento de que algo vai acontecer, antes que o filme ofereça ao espectador indícios perceptíveis disso. Alguns segundos depois, os habitantes do Vale do Vento são surpreendidos por uma invasão de naves de Torumekia, que abalroam um moinho de vento e pousam sobre o território do Vale, enquanto outra nave ataca diretamente o castelo. Nausicaä corre para lá quando vê a nave sobrevoando a fortificação e, ao chegar, verifica que seu pai, o Rei Jihl, jaz sem vida no chão, rodeado de soldados. A protagonista reage com violência e fúria, mata quatro soldados e só é detida por uma interferência de Yupa, que se deixa ferir pela princesa ao colocar-se entre ela e um soldado de armadura. Com esse movimento, Yupa consegue conter, simultaneamente, o ataque de Nausicaä e a movimentação dos militares, abrindo espaço para negociar com Kushana, que determina o fim da agressão. Nausicaä desmaia depois que se estabelece uma trégua entre as partes.

Na próxima cena, toda a população do Vale do Vento está rendida e Kushana, sobre um tanque de guerra apontado para os aldeãos desarmados, proclama um discurso que conclama à destruição do Mar Podre. Neste momento, Ōbaba entra em cena e diz que não se pode fazer mal ao Mar Podre, pois isso sempre implicou em mais destruição. Em seguida, Ōbaba depois fala abertamente para a população que

os torumekianos assassinaram o Rei Jihl. Os aldeãos enfurecidos por esta informação tentam reagir, mas Nausicaä pede que todos se acalmem e se submetam, pois ela não quer mais mortes, ao que todos prontamente acquiescem.

Na noite deste dia, Yupa descobre, nas profundezas do castelo, o quarto secreto em que Nausicaä vinha cultivando espécimes do Mar Podre com água e solo puros, revelando que as plantas não são tóxicas em si, mas é a poluição da terra que faz com que a flora se torne venenosa. Tal achado aponta para a possibilidade de se recuperar o mundo por uma via não bélica, reestabelecendo condições compatíveis com a vida de humanos e outros seres por meio da mudança ambiental, ao invés de apostar que morte e destruição livrariam o mundo de suas impurezas. Ademais, é um dado que corrobora a percepção que Nausicaä tem acerca da fauna: assim como os animais não seriam naturalmente agressivos, as plantas não seriam naturalmente tóxicas. O problema estaria no contato dos seres vivos, no primeiro caso, com condições hostis e, no segundo caso, com substratos contaminados.

#### DIA 3 (*Cenas 77 a 79*)

Ao raiar do terceiro dia, um grupo de naves de Torumekia liderado por Kushana parte do Vale do Vento em direção a Pejite, levando consigo Nausicaä, Mito e três anciãos do Vale do Vento, escolhidos por Nausicaä.

### *ATO 3: DAS TRAVESSIAS PARA OUTRAS TERRAS*

#### DIA 3 (*Cenas 80 a 168*)

No caminho rumo a Pejite, a esquadra é atacada por Asbel, o irmão gêmeo de Lastel, que consegue destruir rápida e facilmente quatro grandes naves de Torumekia, mesmo pilotando um avião de pequenas proporções.

Nesta sequência, a única pessoa que se detém sobre um soldado ferido (ou talvez já morto) é Nausicaä, e é também ela quem consegue promover o cessar fogo. A maneira como isso se dá reitera uma ideia, já apresentada, de que a protagonista tem capacidades além das habituais: Nausicaä abre uma escotilha, coloca seu tronco para fora do avião e grita “Já chega!”, o que produz em Asbel uma visão da jovem com roupas diferentes da que ela está trajando, gritando de braços esticados sobre um fundo de fogo e aproximando-se rapidamente da câmera e do campo de visão do personagem, o que faz com que ele se assuste e recue. É no momento desta manobra

evasiva que a corveta (como é chamada a nave menor de Torumekia) consegue atingir o avião de Asbel, tirando-o de combate, sem destruí-lo. Durante o embate, a pequena aeronave do Vale do Vento, que estava sendo rebocada e levava os tripulantes anciãos, acaba se desprendendo e se afastando, sendo poupada dos tiros. Dada a maneira como os eventos se desenrolam, é possível observar que a narrativa protege os civis, e que as armas de fogo só são mortalmente efetivas quando usadas contra os militares.

Depois que Asbel é tirado de combate, Nausicaä e Mito conseguem acessar um avião de menor porte dentro da própria nave de Torumekia e decolar a tempo de se safar da explosão, que destrói a aeronave grande. Kushana é levada junto, por iniciativa de Nausicaä e para a surpresa da militar. Como a batalha aérea desenvolveu-se acima do Mar Podre, os sobreviventes acabam adentrando este terreno e pousam seus aviões sobre um lago para se reorganizar. No entanto, o lago é um ninho de *ōmu*, os quais fazem contato com Nausicaä, enlaçando-a com fios dourados e despertando o que depois compreenderemos tratar-se de uma lembrança de quando Nausicaä era criança. A interação é acompanhada de uma canção cantarolada por uma voz feminina infantil, que vai se repetir mais duas vezes no filme. O encontro entre a princesa e os insetos é interrompido, pois os *ōmu* se detêm e se deslocam em outra direção, agora com os olhos vermelhos. Vendo que os insetos estão muito agitados, Nausicaä pega seu planador e pede que seus companheiros a esperem por uma hora e, caso ela não retorne findo este período, voltem ao Vale do Vento. Não tendo Nausicaä retornado ao cabo de duas horas, dentro do tempo da narrativa, os anciãos regressam ao Vale naquela noite.

Nausicaä, por sua vez, depois de se separar dos companheiros, encontra Asbel lutando com um grupo de insetos. Percebendo-se incapaz de acalmá-los, a princesa do Vale do Vento foge com o príncipe de Pejite e ambos caem sobre um terreno de areia movediça, submergindo e acessando, assim, um espaço amplo, e até então desconhecido, em que o ar e a água são puros. Ao cair na areia movediça, Nausicaä fica desacordada e tem um sonho marcado por uma estética distinta do restante do filme: tons amarelo-dourados, traços mais grosseiros e movimentos menos fluidos.

O sonho, ou lembrança, é novamente acompanhado pela música cantarolada por uma voz feminina infantil, e é a continuação do que foi anunciado no contato com os *ōmu* na lagoa dentro do Mar Podre. Nele, vemos Nausicaä criança colhendo flores em um campo, quando é chamada por seu pai, mostrado como um homem grande e

imponente sobre um animal de montaria. A protagonista é então levada até uma árvore, em cujo tronco existe um nicho em que ela tenta ocultar dos adultos que há um pequenino *ōmu*, o qual ela trata com carinho. Jihl afirma: “Ela [Nausicaä] está sendo controlada pelos bichos” e que “Os bichos e os homens não podem viver no mesmo mundo”. O pai retira o *ōmu* da árvore e levando-o para longe, ao que Nausicaä chora sozinha no campo. Esse sonho é o único momento em que a mãe de Nausicaä aparece (ou é referida) no filme. Os homens que acompanham a ação de Jihl são Mito e os anciãos (na ocasião, mais jovens) que Nausicaä escolheu para acompanhá-la na missão rumo a Pejite.

Quando Nausicaä desperta e observa o ambiente do subsolo do Mar Podre, compreende que se trata de uma evidência de que a flora tóxica está purificando a Terra, pois, à medida que as plantas se alimentam da poluição, acabam por consumi-la, deixando para trás um terreno livre de toxinas. Tais dados reiteram a percepção prévia da protagonista de que as plantas não seriam nocivas em si – é por meio delas, e não as destruindo, que será possível o restabelecimento da vida na Terra.

#### *ATO 4: OS CONFLITOS GANHAM DENSIDADE*

##### *NOITE DO DIA 3 (Cenas 169 a 187)*

Nesta mesma noite, dentro do castelo do Vale do Vento, acompanhamos o desenvolvimento do embrião de Guerreiro Gigante, que já adquiriu traços humanoides, como rosto, olhos, boca e mãos. Kurotowa é, então, notificado de que a esquadra de Torumekia foi derrubada no trajeto até Pejite, o que faz com que ele acalente ideias de ascensão, ocupando o posto da Líder Kushana. Enquanto isso, os anciãos e Mito conseguem retornar ao Vale e manter Kushana presa dentro de uma carcaça de nave, às margens do Mar de Sal. Yupa vai de encontro aos anciãos e diz que libertaria a comandante de Torumekia se ela destruísse o Guerreiro Gigante, ao que ela retruca que já é tarde demais e que nem fogo nem água podem afetá-lo.

Neste ínterim, no Vale, os aldeãos descobrem que, apesar de seus esforços, os esporos tóxicos alastraram-se por sua floresta e toda a vegetação está tomada pelas toxinas, motivo pelo qual demandam que suas ferramentas sejam devolvidas, ao que Kurotowa aquiesce. Ao constatarem a gravidade da contaminação da floresta, Ōbaba orienta que tudo seja incendiado, pois, caso contrário, o Mar Podre consumirá o Vale. A notícia é proferida e recebida com tristeza e pesar, mas, da mesma forma

que todos prontamente aceitaram a autoridade de Nausicaä, agora todos acatam as palavras de Ōbaba. Nesse meio tempo, Mito e Yupa partem com um avião em busca de Nausicaä.

#### DIA 4 (*Cenas 188 a 260*)

O quarto dia traz o ápice do filme e a sucessão de eventos torna-se mais veloz, rumo aos seus desfechos. Na manhã deste dia, Kushana se liberta de suas amarras e consegue retornar à base que Torumekia montou no castelo do Vale. Enquanto isso, os aldeãos rebelam-se contra os soldados torumekianos, culpando-os pela infestação de sua floresta, e acontece um embate armado entre as partes. Trata-se de um conflito desigual entre civis e soldados, mas, apesar disso, a luta tende para a vitória dos aldeãos em um primeiro momento, que conseguem até mesmo capturar um tanque para uso próprio. Em seguida, os aldeãos fogem para as margens do Mar de Sal, abrigando-se dentro da carcaça de nave onde Kushana havia sido presa. Esta nave, Kurotowa vai explicar posteriormente, é anterior aos Sete Dias de Fogo e é dito que ela teria ido às estrelas, referindo-se possivelmente a uma nave espacial. Kurotowa complementa que as armas de Torumekia não são capazes de afetar a estrutura da nave, mas que o Mar Podre seria capaz de destruí-la.

Nesse meio tempo, Asbel e Nausicaä partem do Mar Podre para Pejite e, quando chegam lá, encontram a cidade completamente destruída, exalando esporos de toxinas e repleta de insetos mortos, tanto fora quanto dentro de seus muros. Enquanto observam (Asbel, desolado, e Nausicaä, intrigada com o ataque sem explicação aparente), um avião de pejitianos pousa ao lado da cidade, para o qual Asbel e Nausicaä correm. No diálogo com esses novos personagens, compreende-se que o ataque foi intencionalmente provocado por aquele grupo, dentre os quais incluem-se o prefeito da localidade. Ou seja, Pejite foi destruída pelos insetos, em decorrência de uma estratégia arquitetada por aquelas pessoas, com o objetivo de aniquilar os torumekianos que haviam tomado a cidade. Devido ao poderio militar inferior de Pejite, os insetos são por eles manipulados para realizarem a destruição que os humanos não conseguiriam. Não suficiente, Nausicaä dá-se conta de que o mesmo tipo de ataque será realizado contra o Vale do Vento para, novamente, acabar com os soldados de Torumekia e retomar o Guerreiro Gigante que lhes foi roubado. Embora Nausicaä tente dissuadi-los e, ao não ser bem sucedida, tente fugir para

avisar seu grupo sobre o perigo iminente, ela é impedida e presa dentro do avião pejitiano.

Decorrido um tempo não especificado, a mãe de Asbel e Lastel liberta Nausicaä de sua prisão, para que ela possa avisar sua nação sobre o ataque em curso, sendo substituída em sua cela por uma garota pejitiana, com quem ela troca de roupa. Cabe destacar que a protagonista está sempre de roupa azul, mas agora, para ser libertada, ela passa a usar um vestido cor-de-rosa, com um brasão em branco e vermelho no peito. É como se o filme colocasse o espectador em dúvida em relação ao papel futuro de Nausicaä, uma vez que se espera que a pessoa anunciada pela lenda use traje azul.

Após ser auxiliada por um grupo de mulheres, adultas e idosas, que estão cuidando de crianças, Nausicaä e Asbel encontram-se e, quando ela está de partida para o Vale do Vento em seu planador, o avião é atacado por uma nave de Torumekia. Os pejitianos conseguem esconder sua aeronave dentro de uma nuvem durante alguns momentos, mas têm de sair dela devido a uma forte tempestade que começa a destruir a fuselagem da nave. Quando saem, são interceptados pelos torumekianos, que desembarcam na nave de Pejite e matam vários homens. Fortuitamente, Mito e Yupa encontram a nave e intervêm, conseguindo eliminar a nave de Torumekia e render os soldados que haviam adentrado a nave pejitiana.

#### *ATO 5: CLÍMAX E DESFECHO*

##### *NOITE DO DIA 4 (Cenas 261 a 381)*

Nesse intervalo de tempo, às margens do Mar de Sal, as forças de Torumekia estão se preparando para atacar os aldeãos, que se abrigaram dentro da carcaça da nave espacial. O motivo para essa ofensiva estar em curso parece ser a retaliação do ataque realizado pelos aldeãos. Kushana não titubeia quanto à agressão, no entanto, mostra-se interessada em conversar com Nausicaä, caso ela consiga retornar ao Vale – afinal, a última vez que elas se viram foi no Mar Podre, quando os insetos estavam profundamente agitados e a protagonista saiu para tentar compreender e talvez intervir sobre o que estava acontecendo

Kushana tem agora, como reféns, os anciãos do Vale do Vento que antes a haviam prendido, e questiona se eles querem ficar do lado de Torumekia ou se querem retornar para o seu grupo, ao que eles escolhem a segunda opção. Ao fim da conversa,

os anciãos são libertados e, enquanto caminham em direção à carcaça de nave, eles e Ōbaba percebem que o vento parou de soprar, o que faz com que os habitantes daquela localidade fiquem transtornados. Afinal, o vento ali é tão constante que chegou a dar nome ao local, Vale do Vento, e é exatamente tal característica que permite que se possa viver ali parcialmente livre das toxinas do Mar Podre, que está localizado nas proximidades. Ōbaba sinaliza para as crianças que a ajudam a se deslocar que “o ar está cheio de ódio”, o que anuncia o ataque porvir dos *ōmu*.

Nausicaä e Mito, após destruírem a nave de Torumekia e deixarem Yupa para auxiliar os pejitianos, partem em disparada rumo ao Vale do Vento na tentativa de avisar a população sobre o ataque iminente. Ao anoitecer, já próximos do destino, eles identificam uma nave de Pejite carregando um *ōmu* pequeno, ferido e sangrando, e Nausicaä compreende que esta é a estratégia empreendida para fazer com que os *ōmu* fiquem com raiva a ponto de destruir de Pejite, e que agora a mesma estratégia está em curso contra o Vale do Vento. Ela, então, separa-se de Mito e, com o planador, consegue se aproximar o suficiente da nave de Pejite, enfrentando os tiros que são disparados contra ela de braços abertos e fazendo com que a nave pouse sobre uma ilhota nas Lagoas Ácidas.

No contato com o pequeno *ōmu*, ela consegue impedir que ele se machuque mais, permitindo que seu próprio corpo seja lesado no processo, e acalma o inseto, imaginando que isso vai permitir que os demais *ōmu* recuperem o pequeno capturado e cessem o ataque, mas a turba de *ōmu* segue em sua fúria destrutiva rumo ao Vale, ignorando-os completamente. Nas interações com o pequeno *ōmu*, que visam impedir que ele alcance as águas das Lagoas Ácidas e se machuque, Nausicaä é banhada pelo sangue azul do inseto. Assim, a roupa da protagonista volta a ter a cor daquela indicada que seria usada pela pessoa descrita na lenda e, simultaneamente, Nausicaä passa a representar Pejite (pois a estampa do vestido é daquele povoado), os *ōmu* (devido ao sangue que tingiu suas vestes) e o Vale do Vento.

Neste íterim, Mito chega às margens do Mar de Sal e avisa Kushana e os aldeãos do Vale sobre a multidão de *ōmu* deslocando-se naquela direção, o que faz com que a líder militar recorra ao Guerreiro Gigante. No entanto, a arma humanoide ainda não está pronta e, após dois tiros, o guerreiro se desfaz. O primeiro tiro produz uma explosão em forma de cogumelo, bastante similar a imagens de explosões nucleares. O segundo tiro também tira a vida de muitos dos insetos, mas,

proporcionalmente, a ação do Guerreiro Gigante é pífia, não demovendo os *ōmu* de sua empreitada.

De volta à ilhota nas Lagoa Ácidas, Nausicaä exige dos pejitianos que a levem, junto com o pequeno *ōmu* ferido, para o *front* de batalha. Esta demanda é apresentada pela protagonista de modo agressivo, segurando uma arma de fogo e atirando contra os pejitianos, sem atingi-los, quando eles fazem ressalvas e afirmam que é tarde demais, pois os *ōmu* não vão parar. Por fim, eles aquiescem e transportam os dois para o *front*. Às margens do Mar de Sal, os aldeãos, do alto da carcaça da nave espacial, acompanham horrorizados sua princesa, junto com o pequeno *ōmu*, serem colocados no chão na direção oposta à qual a multidão de *ōmu* avança – e serem atropelados. Em seguida, a própria carcaça de nave espacial é atingida e danificada pelos *ōmu*, que continuam avançando em direção ao Vale do Vento, cruzando com os restos mortais do Guerreiro Gigante.

#### DIA 5 (*Cenas 382 a 404*)

Diferente dos dias anteriores, não há mudança no curso das ações que demarque a passagem do DIA 4 para o DIA 5. O encaminhamento do clímax do filme dá-se na aurora, quando o céu já está ficando mais claro, mas o sol ainda não nasceu. À medida que o ataque dos insetos está em curso, a única estrutura que resiste é a da nave espacial antiga, dentro da qual abrigam-se alguns soldados de Torumekia e todos os aldeãos. Depois de Nausicaä e o pequeno *ōmu* serem atropelados, os *ōmu* seguem seu curso de destruição por quase um minuto contínuo, eliminando tanques e aeronaves pelo caminho, até que todos os *ōmu* se detêm e seus olhos vermelhos de raiva gradativamente tornam-se azuis. Essa transformação é mostrada em um plano aéreo, indicando a extensão do ataque e, ao mesmo tempo, a amplitude da modificação de estado de humor dos insetos-rei. Acompanhamos, então, a mobilização dos *ōmu* para curar (ou ressuscitar?) Nausicaä por meio de seus fios dourados, os mesmos que foram utilizados para enlaçar a protagonista por ocasião do encontro no lago, no Mar Podre. A partir do momento em que os *ōmu* metaforicamente estendem as mãos para ajudar Nausicaä, o vento volta a correr pelo Vale, o que pode ser observado pelo movimento das roupas e do cabelo de Nausicaä.

Ao despertar com suas feridas curadas, Nausicaä olha para baixo, vê o pequeno *ōmu* salvo e sem machucados, através do campo dourado formado pelos fios e diz: “Que lindo. Obrigada, *ōmu*. Obrigada”. Ōbaba, enquanto isso, chora e diz:

“Quanta benevolência e compaixão. Os *ōmu* abriram seus corações”. Em seguida, a protagonista levanta-se e caminha por sobre os fios. Ōbaba pede que as crianças descrevam a cena, ao que ela recita mais uma vez a lenda, momento em que aparece em tela a imagem do homem de barba e bigode, conforme apresentado, no início do filme, na tapeçaria no quarto do Rei Jihl.

De volta ao chão, Nausicaä, Asbel e os aldeãos se cumprimentam e abraçam, em emocionada comemoração. Os *ōmu* retiram-se em direção ao Mar Podre e, enquanto isso, o sol nasce.

### CRÉDITOS (*Cenas 405 a 415*)

A sequência de eventos sugere que os créditos do filme acontecem no próprio DIA 5 ou nos dias subsequentes. Neles acompanhamos o exército de Torumekia, reduzido a poucos soldados, retirando-se do Vale do Vento, a bordo de sete ou oito naves. Não é possível compreender o porquê de tantas naves, já que a maior parte delas foi destruída durante a história e restaram poucos soldados no vale. Depois, há um plano com os anciãos rindo, seguido de outro em que Nausicaä e Asbel trabalham com os habitantes do Vale para ativar um moinho de vento e extrair água da terra. Então, há crianças plantando mudas no terreno onde há restos das árvores carbonizadas e, em seguida, um grupo de aldeãos caminhando pelo vale com uma grande lente de *ōmu*. A seguir, Nausicaä aparece conduzindo um grupo de crianças no voo de ultraleves a partir dos penhascos que circundam o vale. Em seguida, vemos Nausicaä em seu planador acenando para Mito e Asbel, que avançam nas dunas sobre as aves de montaria. Corta para Nausicaä acenando, com Teto sobre seu ombro esquerdo, sendo este plano livre da inserção de créditos. Aqui há um *crossfade* para a imagem de Asbel e Mito adentrando o Mar Podre. Depois, há um plano da vegetação do Mar Podre, com a circulação de insetos, e um plano de Yupa e Mito observando um *ōmu* que se desloca por uma lagoa dentro do Mar Podre. Finalmente, há dois planos do subsolo do Mar Podre: um primeiro que mostra que há algo sobre o solo; e o segundo, mais próximo, que apresenta uma planta brotando do chão ao lado da touca e de outras peças do traje de Nausicaä. Entra a palavra “おわり” (*owari*). Literalmente: fim.

## Apêndice D – Decupagem das sequências apresentadas no capítulo 3

Conforme indicado no trabalho, na decupagem das cenas foram observados: número da cena; quantos planos a compõe; se ela se passa em locação interna ou externa; de dia ou de noite; qual o enquadramento utilizado; se há movimento de câmera e, caso positivo, qual; se a câmera está posicionada horizontalmente ou com angulação; se há emprego de efeitos de transição nos cortes; quais personagens participam do plano; que ações desenrolam-se entre os cortes; se há elementos que chamam atenção na composição visual; se há emprego de trilha sonora e como são utilizados outros recursos sonoros.

Cabe retomar que a unidade mínima do cinema é o plano (ou take), que corresponde ao conteúdo situado entre dois cortes. O conjunto de planos que se passa em uma mesma locação, constitui uma cena. Já a sequência, é um grupo de cenas que compõe a mesma unidade narrativa e em que a ação tem continuidade lógica, ainda que ocorram mudanças de locação. No que se refere às transições nos cortes, é oportuno lembrar que, além do corte propriamente dito, há outras possibilidades de passagens entre dois planos, como *fade-in*, em que a imagem surge do negro; *fade-out*, em que a imagem escurece, fusão, em que a imagem de um plano é sobreposta à do subsequente; e outros

Para a classificação dos enquadramentos, foi utilizada a nomenclatura proposta por David Bordwell e Kristin Thompson (2013), a saber: plano geral (PG), é aquele em que a figura humana fica minúscula, em relação ao conjunto apresentado; plano conjunto (PC), em que se pode ver a figura humana de corpo inteiro mas o fundo ainda ocupa espaço significativo; plano americano (PA), em que as pessoas são mostradas do joelho para cima; plano médio (PM), em que o corpo humano é enquadrado da cintura para cima; meio primeiro plano (MPP), quando se enquadra as pessoas do peito para cima; primeiro plano (PP), em que se mostra apenas mãos, pés, cabeça ou um objeto pequeno; e plano detalhe (PD), que destaca apenas uma parte do rosto ou de um objetivo. Como se vê, quanto mais aberto o plano, mais se obtém em termos de conjunto e exposição de locação, e quanto mais fechado, há cada vez mais riqueza de detalhe e menos contexto.

Quanto aos movimentos de câmera (BORDWELL, THOMPSON, 2013), são eles: panorâmica horizontal (*pan*), em que a câmera gira horizontalmente em um mesmo eixo, sendo sua direção indicada pelos termos direita e esquerda em inglês, *pan right* e *pan left*, respectivamente; panorâmica vertical (*tilt*), em que a câmera da câmera é movimentada para cima ou para baixo sem sair do eixo do tripé, sendo sua direção indicada pelos termos cima e baixo em inglês, *tilt up* e *tilt down*, respectivamente. Quando a câmera é inteiramente deslocada, portanto, saindo do eixo que define *tilt* e *pan*, o nome deste movimento é *travelling*. O recurso de *zoom*, por sua vez, fornece um enquadramento móvel sem que a câmera seja deslocada e resulta de um ajuste na distância focal que faz com que aumente ou diminua a distância em relação ao objeto filmando, sendo denominados, respectivamente, de *zoom out* e *zoom in*. Embora na animação não existam, na maior parte das vezes, movimentos reais de câmera, será utilizada a nomenclatura tradicional da linguagem cinematográfica pois o desenho emula ou produz esses mesmos efeitos acima descritos.

No que se refere ao áudio, é feita uma distinção entre voz em *off* e voz fora de quadro: a primeira indica que a fala do personagem está ocorrendo dentro da cena, mesmo que ele não esteja aparecendo no enquadramento, enquanto a segunda é aplicada quando a voz está fora da cena, constituindo uma inserção adicional à composição fílmica.

DECUPAGEM DA SEQUÊNCIA 1 – NAUSICAÄ IMPEDE QUE UM INSETO (*USHIABU*) SEJA MORTO

Cena	Plano	Enquadramento	Locação	Personagens	Ação	Posicionamento de câmera	Movimento de câmera	Transição	Observações sobre imagem	Observações sobre áudio	Trilha
34	1	PM	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos	Aldeão identifica que há um inseto vivo	Horizontal	X				
34	2	PA	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos e <i>ushiabu</i>	Inseto se desloca em direção à câmera, coberto por escombros	Ângulo baixo	X				
34	3	PC	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos e <i>ushiabu</i>	Inseto começa a mexer a boca e emitir sons, os aldeãos reagem (CONTRA do plano anterior)	Ângulo alto	X				
34	4	PC (mais aberto)	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos e <i>ushiabu</i>	Inseto emitindo sons, aldeãos sem saber o que fazer	Ângulo baixo	X				
34	5	PM	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos, Nauscaä e Teto	Homens armados e com expressão agressiva, um aponta arma de fogo pro inseto. Nausicaä chega, os interrompe e pede o planador	Horizontal	X				
34	6	PC	Noite - EXT - Destroços	Nauscaä, Teto e <i>ushiabu</i>	Insetos fazendo sons, Nausicaä se aproxima com o apito	Ângulo baixo	X				
34	7	PA	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos, Nauscaä e Teto	Nausicaä começa a girar o apito	Horizontal	X				Som do apito
34	8	PM	Noite - EXT - Destroços	<i>Ushiabu</i>	Inseto continua com os sons, que agora se escutam junto com o do apito	Ângulo baixo	X				Som do apito
34	9	MPP	Noite - EXT - Destroços	Nauscaä e Teto	Nausicaä voltada para a direita, com o apito girando ao seu lado, fala com o inseto	Horizontal	Zoom in				Som do apito

34	10	MPP/P P (?)	Noite - EXT - Destroços	<i>Ushiabu</i>	Inseto para de mexer a boca/emitir sons	Ângulo baixo	X				Som do apito
34	11	PD	Noite - EXT - Destroços	<i>Ushiabu</i>	Antena do <i>ushiabu</i> fica de pé e suas asas se abrem	Horizontal	X				Som do apito
34	12	MP	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos, Nauscaã e Teto	Nausicaã reage com alegria	Horizontal	X		Vento		Som do apito
34	13	PC	Noite - EXT - Destroços	Mito, Yupa e aldeãos	Mito e Yupa chegam correndo com o planador	Horizontal	X				Som do apito
34	14	PC	Noite - EXT - Destroços	Mito, Yupa, aldeãos, Nauscaã, Teto e <i>ushiabu</i>	Yupa e Mito entram no plano, deixam o planador no chão e se afastam (CONTRA do plano anterior)	Horizontal	X				Som do apito
34	15	MPP	Noite - EXT - Destroços	Nauscaã e Teto	Nausicaã continua girando o apito e aproxima um pouco o rosto em direção à direita do quadro	Horizontal	X		Vento		Som do apito
34	16	PM	Noite - EXT - Destroços	<i>Ushiabu</i>	Inseto começa a decolar	Horizontal	X				Som do apito
34	17	PM	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos, Nauscaã e Teto	Nausicaã segue girando o apito e então o lança	Horizontal	X				Som do apito
34	18	PM	Noite - EXT - Destroços	X	Apito voando para o céu	Ângulo alto	X				
34	19	PM	Noite - EXT - Destroços	<i>Ushiabu</i>	Inseto sai voando verticalmente	Horizontal	X				
34	20	PC	Noite - EXT - Destroços	Nauscaã e Teto	Nausicaã salta sobre o planador e decola verticalmente	Ângulo baixo	X				
34	21	PC/PG	Noite - EXT - Destroços	Nauscaã, Teto e <i>ushiabu</i>	Nausicaã voa para o céu, em direção ao inseto	Ângulo alto	X				
35	1	PC	Noite - EXT - Céu	Nauscaã e Teto	Nausicaã se desloca com o planador, para pegar o apito no ar	Ângulo baixo	X		Vento		Música
35	2	PC	Noite - EXT - Céu	Nauscaã, Teto e <i>ushiabu</i>	Nausicaã voa para perto do inseto e eles se deslocam na direção da esquerda da tela	Ângulo alto	X				Música

36	1	PM	Noite - EXT - Destroços	Aldeãos	Aldeãos comemoram	Ângulo baixo	X				Música
36	2	PM	Noite - EXT - Destroços	Yupa e Mito	Mito comemora com palavras e Yupa observa	Horizontal	<i>Zoom in</i>		Vento		Música

## DECUPAGEM DA SEQUÊNCIA 2 – LORD YUPA DESCOBRE O LABORATÓRIO SECRETO DE NAUSICÁÄ

Cena	Plano	Enquadramento	Locação	Personagens	Ação	Posicionamento de câmera	Movimento de câmera	Transição	Observações sobre imagem	Observações sobre áudio	Trilha
73	3	MPP	Noite - INT - Quarto Nausicaä	Teto	Teto arranha uma parede	Horizontal	X				
73	4	PC	Noite - INT - Quarto Nausicaä	Yupa e Teto	Yupa pergunta por Nausicaä, enquanto Teto continua arranhando a parede. Ele emite sons e gira, então Yupa empurra a parede e abre-se uma porta. Teto entra	Horizontal	X				
74	1	PC	Noite - INT - Escada secreta	Yupa e Teto	Teto desce a escada, Yupa cruza a porta devagar	Ângulo alto	X				
74	2	PM	Noite - INT - Escada secreta	Teto	Teto descendo (Contra plano ou subjetiva de Yupa)	Ângulo baixo	X				
74	3	PM	Noite - INT - Escada secreta	Yupa	Yupa olha para baixo e fecha a porta, ficando no escuro. Começa a descer as escadas	Horizontal	X				
74	4	PC	Noite - INT - Escada secreta	Yupa e Teto	Teto e Yupa descendo degraus	Horizontal	<i>Tilt down</i>				
74	5	PC	Noite - INT - Escada secreta	Yupa	Yupa desce escada em terceiro plano, nos planos da frente vemos pequenas naves em forma de pistola amontoadas	Ângulo alto	X				
74	6	PM	Noite - INT - Escada secreta	Yupa	Yupa para entre duas armaduras	Horizontal	X				
74	7	PC	Noite - INT - Escada secreta	Teto	Teto corre para dentro de uma porta aberta, de onde sai luz. Na	Horizontal	X				

					antessala vemos escudos, armas e armaduras						
74	8	PM	Noite - INT - Escada secreta	Yupa	Yupa passa por entre as armaduras	Horizontal	X				
75	1	MPP	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa	Yupa entra pela porta (voltado para a câmara) e reage arregalando os olhos	Horizontal	X				
75	2	PC	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Teto	Nausicaä está sentada em um banco, debruçada sobre uma mesa, onde está Teto. Em volta, vegetação pujante do Mar Podre (Subjetiva/Contra do plano anterior)	Subjetiva de Yupa - Horizontal	X				
75	3	PM	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Teto	Nausicaä levanta o tronco e Teto sobe em seus ombros. Vê Yupa	Horizontal	X				
75	4	PM	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa, Nausicaä e Teto	Yupa se aproxima e pergunta o que é aquilo tudo	Horizontal	<i>Zoom out</i>				
75	5	PM	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Teto	Nausicaä explica que são plantas cultivadas a partir de sementes, que não soltam gases venenosos	Horizontal	X				
75	6	PM	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa	Yupa reage com surpresa, olhando em volta	Horizontal	X				
75	7	PM	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa	Questiona como pode ser	Horizontal	X				Música muito suave
75	8	PM	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Teto	Explica que os moinhos extraem água das profundezas	Horizontal	X				Música muito suave
75	9	PD	Noite - INT - Quarto secreto	X	Plantas e a água correndo	Ângulo baixo	X			Voz fora de quadro	Música muito suave
75	10	MPP	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Teto	Nausicaä segue explicando "Com água e solo puros, as plantas do Mar Podre tornam-se puras. A	Horizontal	<i>Pam left</i>				Música muito suave

					poluição vem da própria Terra. Até a terra de nosso vale."						
75	11	MPP	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa	Yupa estreita os olhos	Ângulo baixo	X				Música muito suave
75	12	PA	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa, Nausicaä e Teto	"Quem fez algo de tão horrível para o planeta?"	Horizontal	X				Música muito suave
75	13	PP	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa	Olhos arregalados, "Fez tudo isso sozinha?"	Horizontal	X				Música muito suave
75	14	MPP	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Teto	Responde que sim, "para curar a doença de meu pai e dos outros". Chora, afastando o rosto	Horizontal	X				Música muito suave
75	15	PC	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa, Nausicaä e Teto	Nausicaä diz que cortou a água e logo tudo vai secar. Os rostos dos dois estão ocultos. Nausicaä abraça Yupa e chora	Ângulo baixo	X				Música muito suave
75	16	PM	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Yupa	Nausicaä chora nos braços de Yupa e diz que se assustou consigo própria	Ângulo baixo	X				
75	17	MPP	Noite - INT - Quarto secreto	Yupa, Nausicaä e Teto	"Não sei o que meu ódio pode me levar a fazer" Teto sai de seu cabelo "Não quero matar ninguém"	Horizontal	X				
75	18	MPP	Noite - INT - Quarto secreto	Nausicaä e Yupa	Yupa olha fixa para o além, segurando Nausicaä nos braços	Horizontal	<i>Zoom in</i>				Som de motores

## DECUPAGEM DA SEQUÊNCIA 3 – A MEMÓRIA DOURADA

Cena	Plano	Enquadramento	Locação	Personagens	Ação	Posicionamento de câmera	Movimento de câmera	Transição	Observações sobre imagem	Observações sobre áudio	Trilha
162	1	PC	Dia - EXT - Campo dourado*	Nausicaä criança	Nausicaä está agachada no campo, de costas 3/4 para a câmera. A luz oscila em tons de amarelo. Depois da segunda chamada, ela se volta para a câmera	Ângulo baixo	X		Vento	Voz em <i>off</i> chama "Nausicaä. Nausicaä"	
162	2	PA/PC	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä criança, Jihl + 2 homens	Jihl chama Nausicaä, ela se levanta com um buque de flores na mão ainda de costas 3/4 para a câmera	Horizontal	X		Vento		
162	3	PA	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä criança	Nausicaä segurando flores de frente para câmera, pétalas voam	Ângulo baixo	X		Vento	Voz em <i>off</i> chama	Música cantarelada
162	4	PA	Dia - EXT - Campo dourado	Jihl e outro homem	Jihl estende a mão para a câmera (contra da luz)	Ângulo alto	X			Voz de Nausicaä fora de quadro	Música cantarelada
162	5	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä e Jihl	Nausicaä junto com Jihl sobre o boi, a mão de Jihl em primeiro plano é gigante. Ela olha para cima (rosto do pai)	Ângulo baixo	X				Música cantarelada
162	6	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Jihl	Jihl olhando para a frente (contra luz)	Ângulo alto	X				Música cantarelada
162	7	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Mãe de Nausicaä	Mãe se desloca para a esquerda sobre boi (este, fora de quadro)	Horizontal	X (fundo se			Voz de Nausicaä em <i>off</i>	Música cantarelada

							desloc a)				
162	8	PA	Dia - EXT - Campo dourado	3 aldeãos	Se deslocam para frente, cabisbaixos	Subjetiva - Ângulo baixo	X				Música cantarelada
162	9	PD/PA	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä e aldeãos	Subjetiva de Nausicaä vendo suas mãos, a cabeça do boi e os aldeãos	Ângulo baixo	X				Música cantarelada
162	10	MPP	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä e Jihl	Nausicaä em frente ao pai sobre o boi, olhando reto. "Não, não quero ir"	Horizontal	<i>Zoom in</i>			Voz de Nausicaä em <i>off</i>	Música cantarelada
162	11	PC	Dia - EXT - Campo dourado	X	Campo passando (subjetiva de Nausicaä?)	Ângulo baixo	Deslocamento para frente				Música cantarelada
162	12	PC	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä e aldeãos	Nausicaä corre pelo campo, pernas de homens a acompanham "Parem!"	Ângulo baixo	X			Voz de Nausicaä em <i>off</i>	Música cantarelada
162	13	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Aldeãos	Conjunto de braços se estendem da direita para a esquerda	Horizontal	X				Música cantarelada
162	14	PA	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä e aldeãos	Nausicaä em uma árvore, com os braços para trás, e dois braços se aproximam dela ("Não tenho nada. Disse que não tenho nada"). Um som faz com que ela olha para baixo	Ângulo baixo	<i>Zoom in</i>				Música cantarelada
162	15	PD	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä e <i>ōmu</i> bebê	<i>ōmu</i> sai por baixo das pernas e Nausicaä	Ângulo baixo	X				Música cantarelada
162	16	PC	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä e <i>ōmu</i> bebê	Nausicaä pega o <i>ōmu</i> e o empurra para dentro da árvore	Ângulo baixo	X				Música cantarelada

162	17	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Jihl, Mito e Goro	Homens olham para baixo "É um filhote de <i>ōmu</i> . Ela está sendo controlada pelos bichos" (contra da luz)	Ângulo alto	X				Voz de Jihl em off	Música cantarelada
162	18	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Jihl e Nausicaä	Nausicaä abaixada de frente para a árvore e de costas para as pernas do pai, que diz "Me dê aqui, Nausicaä" "Não! Ele não fez nada de ruim!" "Os bichos e os homens não podem viver no mesmo mundo."	Horizontal	X				Voz de Jihl em off	Música cantarelada
162	19	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Aldeãos	Muitas mãos se movimentam em direção à câmera, o fundo é preto, uma se aproxima até quase tocar a tela	Horizontal	X					Música cantarelada
162	20	PD	Dia - EXT - Campo dourado	<i>Ōmu</i> e Jihl	<i>Ōmu</i> é retirado por uma mão enluvada enquanto outra mão detém N, que abre os braços em direção ao <i>ōmu</i> (única animação é das patinhas do <i>ōmu</i> se mexendo, o resto é movimento de câmera)	Ângulo baixo	Zoom out				Choro de Nausicaä em off	Música cantarelada
162	21	PC	Dia - EXT - Campo dourado	Aldeãos e <i>ōmu</i>	Homens de costas para a câmera, um deles segura o <i>ōmu</i> com braço esticado, longe do próprio corpo (contra luz)	Horizontal	Zoom out	Fade to white				Música cantarelada
162	22	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä	Nausicaä chora e pede "Não o mate, por favor!"	Horizontal	X					
162	23	PC	Dia - EXT - Campo dourado	Nausicaä	Chora com as mãos no rosto, se ajoelha no chão chorando	Ângulo baixo	Zoom out					Música cantarelada mais baixo na metade do zoom out

## DECUPAGEM DA SEQUÊNCIA 4 – O SACRIFÍCIO DE NAUSICÁÄ

Cena	Plano	Enquadramento	Locação	Personagens	Ação	Posicionamento de câmera	Movimento de câmera	Transição	Observações sobre imagem	Observações sobre áudio	Trilha
378	1	PG	Dia - EXT - Céu	X	Nave de Pejite se desloca no céu para a lateral esquerda do quadro	Ângulo alto	X (fundo se desloca)				
379	1	PC	Dia - EXT - Nave de Pejite	Asbel, Yupa e pejitianos	A nave está perfurada por tiros, Asbel e Yupa olham pela janela aberta (também há pejitianos atrás de janelas e olhando por janela aberta)	Horizontal	X		Vento		
379	2	PM/PG	Dia - EXT - Nave de Pejite	Asbel e Yupa	AY de costas para a câmera, o terceiro plano é ocupado por uma faixa de luzes vermelhas estáticas	Ângulo baixo	X (fundo se desloca)		Vento		
379	3	MPP	Dia - EXT - Nave de Pejite	Asbel, Yupa e pejitianas	Olham para a lateral esquerda do quadro	Ângulo alto	X		Vento		
380	1	PG (mais próximo)	Dia - EXT - Lagoas Ácidas	X	Foco de vermelhas começa se tornar azul claro, o que vai se expandindo de dentro para fora	Ângulo baixo	X (fundo se desloca)				Música
381	1	MPP	Dia - EXT - Nave de Pejite	Asbel e Yupa	Observam atentos, Yupa diz "Os <i>ōmu</i> estão mudando de cor"	Ângulo alto	X		Vento		Música
382	1	PG	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i>	<i>Ōmu</i> estão parados, com os olhos azuis, voltados para a lateral	Ângulo baixo	X				Música

					esquerda. Nuvem recobre a cena e os olhos se acendem						
382	2	PC	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i>	<i>Ōmu</i> parados virados para a esquerda, olhos azuis	Ângulo alto	X				
382	3	PG	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i>	<i>Ōmu</i> se projetam por um declive, estáticos	Ângulo baixo	X				
382	4	PG	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i>	Fila de <i>ōmu</i> sobe uma duna direcionados para o centro da tela, de costas para a câmera. No centro há destroços	Horizontal	X				
382	5	PC	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i> e Kurotowa	Kurotowa deitado no chão com entre patas de <i>ōmu</i>	Horizontal	X				
383	1	MPP	Dia - EXT - Carcaça de nave	Aldeãos, <i>Ōbaba</i> e crianças	<i>Ōbaba</i> levanta o rosto "O ódio desapareceu", personagens em volta olham para a lateral da câmera aos poucos	Ângulo baixo	X				
383	2	PC	Dia - EXT - Carcaça de nave	Mito, <i>Ōbaba</i> , crianças, Goro e aldeãos	Mito se levanta segurando uma placa sobre a cabeça: "Eles pararam. Os <i>ōmu</i> pararam". Os demais começam a se levantar também	Horizontal	X				
384	1	PG	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i> e aldeãos	<i>Ōmu</i> estão voltados ou com o corpo torcido para a lateral direita. A câmera se desloca por eles até mostrar uma clareira em meio aos <i>ōmu</i> , onde algo pisca	Ângulo baixo	<i>Pam right</i>				
384	2	PG (bem mais próximo)	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i> , pequeno <i>ōmu</i> e Nausicaä	Pequeno <i>ōmu</i> se desloca para a esquerda em direção a Nausicaä, dentro da clareira delimitada pelos <i>ōmu</i> estáticos	Ângulo baixo	X				
385	1	PC	Dia - EXT - Carcaça de nave	Mito, <i>Ōbaba</i> , crianças,	Menina aponta e grita "Princesa!", aldeãos reagem	Horizontal	X				

				Goro e aldeãos							
386	1	PG (bem mais próximo)	Dia - EXT - Front	Ômu, pequeno ômu, Nausicaä e Teto	Pequeno ômu projeta fios na direção de Nausicaä, movendo as patas	Ângulo baixo	X				
387	1	PM	Dia - EXT - Carcaça de nave	Mito, Ôbaba, crianças, Goro e aldeãos	Menina diz com lágrimas nos olhos "A princesa está morta". O inclina o tronco para frente e diz "Ela os acalmou com sua própria vida. Ela salvou o Vale" pessoas reagem com choro	Horizontal	X				
387	2	PC	Dia - EXT - Carcaça de nave	Aldeãos, Goro, Mito, ancião	Todos choram, Mito e anciãos com olhar fixo de descrença. Goro balança a cabeça para os lados, Mito mexe a boca sem falar	Horizontal	<i>Pam right</i>				
388	1	PA	Dia - EXT - Front	Ômu, Nausicaä e Teto	Nausicaä deitada de olhos fechados, Teto olha para ela e vento balança a barra do vestido e o cabelo	Ângulo baixo	X		Vento		Música
388	2	PM	Dia - EXT - Front	Nausicaä	Nausicaä de olhos fechados, vento balança o cabelo	Ângulo baixo	X		Vento		Música
388	3	PG	Dia - EXT - Front	Ômu, pequeno ômu e Nausicaä	Nausicaä inerte, ômu desce sua carcaça enquanto projeto sobre ela os fios	Horizontal	X				Música
388	4	PA	Dia - EXT - Front	Ômu, Nausicaä e Teto	Fios se projetam sobre Nausicaä e a içam verticalmente, saindo de quadro	Ângulo baixo	X		Vento		Música
388	5	PC	Dia - EXT - Front	Ômu, Nausicaä e Teto	Nausicaä é levantada pelos fios com o rosto na horizontal, ômu ocupa todo o terceiro plano de frente para a câmera	Horizontal	<i>Tilt up</i>		Vento		Música

388	6	PC	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i> , Nausicaä e Teto	Nausicaä deitada no ar sobre os tentáculos e acima dos <i>ōmu</i> . Mais tentáculos sobem em direção a ela	Ângulo baixo	X		Vento		Música
388	7	PC/PG	Dia - EXT - Front	<i>Ōmu</i> , Nausicaä e Teto	Nausicaä deitada, muitos fios se projetam na direção dela	Horizontal	X				Música (melodia da canção cantaro- lada)
389	1	PC/PG	Dia - EXT - Carcaça de nave	Aldeãos	Um aldeão aponta para a lateral direita, todos se levantam	Ângulo baixo	X				Música (melodia da canção cantaro- lada)
390	1	PA/PG	Dia - EXT - Dunas	Yupa, Asbel e pejitianos	Asbel e Yupa correm em direção à câmera e se detêm, Yupa emite som de exclamação	Ângulo alto	X				Música (melodia da canção cantaro- lada)
391	1	PC	Dia - EXT - Front	Kushana, Kurotowa e <i>ōmu</i>	Kushana de joelhos e Kurotowa de pé olham boquiabertos para a diagonal superior direita, uma espada está no chão ao lado deles. Começam a cair pontos dourados, Kurotowa estende uma mão como para receber os pontos pergunta "Que luz é aquela?"	Ângulo baixo	X		Esporos de luz		Música fica muito baixa e começa a voz a cantarolar
391	2	PC/PG	Dia - EXT - Front	Kushana, Kurotowa e <i>ōmu</i>	Continuam na mesma posição, mas de costas para a câmera, entre <i>ōmu</i> . O centro superior do quadro é todo de raios dourados e os pontos continuam caindo	Horizontal	X		Esporos de luz		Música fica muito baixa e começa

											a voz a cantarolar
392	1	PD	Dia - EXT - Campos dourados	<i>Ōmu</i> e Nausicaä	Fios curando a ferida no pé de Nausicaä, que agora brilha dourado	Ângulo baixo	X		Esporos de luz + vento		Música cresce um pouco
392	2	PM	Dia - EXT - Campos dourados	<i>Ōmu</i> e Nausicaä	Fios curando a ferida no ombro de Nausicaä, que agora brilha dourado	Ângulo baixo	X		Esporos de luz + vento		Música cresce um pouco
393	1	PM/PG	Dia - EXT - Carcaça de nave	Aldeãos e <i>ōmu</i>	Aldeãos em primeiro plano de costas para a câmara, todos os <i>ōmu</i> estão virados para o centro da tela (também de costas) e em terceiro plano há os raios dourado que se projetam até um ponto comum, onde se forma um platô de luz dourada brilhante	Horizontal	X				Música cantarelada
394	1	PM	Dia - EXT - Campos dourados	Nausicaä e Teto	Nausicaä sobre fundo dourado com expressão relaxada, Teto a olha. Nausicaä abre os olhos e Teto se esfrega contra o rosto dela, de olhos fechados. Nausicaä chama ele pelo nome e leva a mão até ele. Olha em volta, se surpreende e se senta	Ângulo baixo	X		Vento		Música cantarelada
394	2	PA	Dia - EXT - Campos dourados	Nausicaä e Teto	Nausicaä se senta sobre o dourado, com Teto em seu ombro e olha em volta, então para baixo	Horizontal	X		Esporos de luz + vento		Música cantarelada
394	3	PC	Dia - EXT - Campos dourados	Pequeno <i>ōmu</i> e <i>ōmu</i>	Pequeno <i>ōmu</i> está sobre um <i>ōmu</i> adulto e acena com fios e patas	Ângulo baixo	X			Sons de <i>Ōmu</i>	Música cantarelada

394	4	MPP	Dia - EXT - Campos dourados	Nausicaä e Teto	Nausicaä sorri e diz "Que lindo. Obrigada, <i>ōmu</i> "	Horizontal	X		Esposos de luz		Música cantarelada
394	5	PC	Dia - EXT - Campos dourados	Nausicaä e Teto	Nausicaä se levanta, com as pernas para dentro do campo durado. Agradece mais uma vez, sorrindo e olhando para baixo. Dá um passo para ficar mais alta (com o vestido todo para fora do campo), abre os braços sorrindo e caminha para a lateral esquerda da câmara	Ângulo alto	X		Esposos de luz		Música cantarelada
394	6	MPP	Dia - EXT - Campos dourados	Nausicaä e Teto	Nausicaä caminha para a lateral esquerda, com braços esticados, sorrindo e com T em seu ombro	Ângulo alto	X		Esposos de luz		Música cantarelada
395	1	MPP	Dia - EXT - Dunas	Yupa, Asbel e pejitianos	Boquiabertos, olhando para a lateral direita	Horizontal	X		Vento		Música cantarelada
396	1	PA	Dia - EXT - Front	Kushana, Kurotowa e Ōmu	Kushana e Kurotowa olham boquiabertos para a lateral direita da câmara	Ângulo baixo	X		Vento		Música cantarelada
397	1	PM	Dia - EXT - Carcaça de nave	Mito, Goro, ancião e aldeãos	Anciãos se abraçam forte, com lágrimas nos olhos. Goro: "É um milagre"	Horizontal	X				Música
397	2	MPP	Dia - EXT - Carcaça de nave	Ōbaba, crianças e aldeãos	Ōbaba chora com as mãos no rosto: "Quanta benevolência e compaixão. Os <i>ōmu</i> abriram seus corações", crianças sorriem com lágrimas nos olhos. O endireita o tronco, revelando o rosto enquanto chora e pede "Crianças, sejam meus olhos no lugar destes que não enxergam". Menina: "A princesa está usando estranhas roupas azuis"	Ângulo baixo	X		Vento		Música muda de andamento

398	1	PC	Dia - EXT - Campos dourados	Ômu, Nausicaã e Teto	Nausicaã caminha de braços abertos para a esquerda, menina segue "É como se estivesse andando em meio a campos dourados	Ângulo alto	X		Vento	Voz fora de campo	Música
399	1	PP	Dia - EXT - Carcaça de nave	Ôbaba	Ôbaba abre os olhos, com lágrimas	Horizontal	X		Vento		Música
400	1	PC	Dia - EXT - Campo dourado	X	Vento balança o campo dourado	Ângulo baixo	X	<i>Cros sfade</i>	Vento		Música
400	2	PM	Dia - EXT - Campo dourado	Homem da profecia	Imagem do homem da profecia, de perfil virado para a esquerda, aparece sobre o campo, com transparência deixando ver o campo através dele	Horizontal	X				Música