

MEMÓRIA, METÁFORA E EFEITOS DE ARQUIVO: GUERRA E LUTO EM NAUSICAÃ DO VALE DO VENTO

10

MEMORY, METAPHOR AND ARCHIVE EFFECTS: WAR AND MOURNING IN NAUSICAÃ OF THE VALLEY OF THE WIND

TEIXEIRA, Ketley Roberta

Mestre em Linguística pela Universidade de Franca

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Linguística pela Universidade de Franca

E-mail: ketley.teixeira@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7751-6086>

BOCCHI, Aline Fernandes de Azevedo

Doutora em Linguística pela Unicamp; pós-doutorado pela Université Paris 13

Professora pesquisadora na Universidade de Franca

E-mail: azevedo.aline@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4225-743X>

RESUMO

As animações produzidas pelo *Studio Ghibli* possuem personagens complexos, narrativas fantásticas que usam, muitas vezes, a mitologia japonesa como pano de fundo para a sua construção e alta densidade artística, justapostos em um universo próprio, complexo e harmonioso. Além disso, a narrativa explora temas caros à humanidade, como os efeitos e causas da guerra, questões da vida humana, respeito ao próximo e ao meio ambiente, harmonia entre nações, etc. Partindo desses pressupostos, este artigo propõe uma análise discursiva de recortes de *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), realizada através dos conceitos de discurso, condições de produção, materialidade significante, posição sujeito, arquivo, memória e metáfora, de forma que eles sejam a base para a compreensão da construção dos sentidos de guerra e luto presentes na narrativa. Sendo assim, sustentadas pelo aparato teórico da análise de discurso materialista, buscaremos desvelar as produções de sentido das sequências selecionadas, pautadas pelas condições de produção, com o objetivo de compreender como a memória e a metáfora funcionam e ressignificam a guerra e o luto.

Palavras-chave: Discurso. Memória. Ghibli. Metáfora. Animação.

ABSTRACT

The animations produced by *Ghibli* have complex characters, fantastic narratives that often use Japanese mythology as a backdrop for their construction and high artistic density, juxtaposed in a universe of its own, complex and harmonious. Furthermore, the narrative explores themes that are dear to humanity, such as the effects and causes of war, issues of human life, respect for others and for the environment, harmony between nations, etc. Based on these assumptions, this article proposes a discursive analysis of excerpts from *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), carried out through the concepts of discourse, conditions of production, significant materiality, subject position, archive, memory and metaphor, so that they are the basis for understanding the construction of the meanings of war and mourning present in the narrative. Then, supported by the theoretical apparatus of materialist discourse analysis, we will seek to unveil the productions of meaning in the selected sequences, guided by the conditions of production, with the objective of understanding how memory and metaphor resume and give new meaning to war and mourning.

Keywords: Discourse. Memory. Ghibli. Metaphor. Animation.

INTRODUÇÃO

As animações fazem parte da cultura popular mundial, especialmente as criadas pelos estúdios da Disney e da Pixar, das quais muitas são inspiradas pelos contos infantis, fábulas e lendas conhecidas no Ocidente. Contudo, em 2003, o Studio Ghibli ganha o Oscar de melhor animação com o longa-metragem *A viagem de Chihiro* (2001) e começa, então, a mudar o cenário global, que era dominado pelas produções americanas. Essa obra cinematográfica faz parte de uma vasta filmografia do estúdio, que é conhecido pela qualidade de suas animações, densidade poética, personagens complexos e pela fluidez no ritmo e na arte de animar, com histórias que, muitas vezes, usam o fantástico para construção de sua narrativa. Apesar de *A viagem de Chihiro* ter popularizado o *Studio Ghibli* ao redor do mundo, os seus fundadores produziram o primeiro longa, *Nausicaä do Vale do Vento*, em 1984, um ano antes de criarem o estúdio.

Nausicaä do Vale do Vento (1984) narra a história de uma princesa, Nausicaä, que mora em uma aldeia, chamada Vale do Vento, onde as pessoas vivem em consonância com o espaço e corpos que lá

habitam. Contudo, esse lugar é ameaçado por uma guerra entre duas outras vilas, Torumekia e Pejite. Pouco tempo depois de apresentar ao interlocutor o momento em que a narrativa se passa, mil anos após a destruição do mundo industrial¹, uma nave torumekiana se choca contra uma montanha e cai no Vale. Esta aeronave estava com uma arma viva, o Guerreiro Gigante, que fora responsável pela quase aniquilação do planeta. Sendo assim, as duas aldeias se mobilizam para capturar esse Guerreiro, invadindo e, até mesmo, ocasionando a destruição do Vale do Vento.

As cenas de abertura do filme situam o interlocutor no presente da narrativa: mil anos após o fim da civilização industrial, fim este que foi causado por criaturas humanoides gigantes durante Sete Dias de Fogo e, após isso, o Mar Podre (espécie de pântano que produz um ar tóxico) cobriu o planeta com destruição e contaminou as plantas, que agora produzem esporos mortais aos humanos, obrigando-os a usarem máscaras que evitam a inalação dessas partículas. Neste mundo também vivem insetos gigantes, dos quais os mais letais à humanidade são os ohmus que, juntamente ao Mar Podre, destroem vilarejos inteiros, transformando-os em cidades fantasmas.

Assim, através de determinados conceitos de Análise de discurso, como condições de produção, materialidade significativa, posição sujeito, arquivo, memória e metáfora, propomos uma análise discursiva de recortes da animação *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), de forma que esses pressupostos sejam a base para a compreensão da construção dos sentidos de guerra e luto presentes na narrativa.

1. CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO E A (IM)POSSIBILIDADE DO LUTO

Um dos conceitos ímpares à análise de discurso materialista é o de condições de produção que, segundo Pêcheux (2019), fazem parte da compreensão de um discurso, pois a interpretação não depende unicamente de fatores linguísticos, sendo necessário recorrer a elementos extralinguísticos. Pêcheux define a noção de condições de produção como as “circunstâncias” em que um discurso é produzido, considerando tanto o contexto quanto a posição do sujeito em uma formação social. Baseando-se na conceituação de Pêcheux, Orlandi (2012) organiza as condições de produção em amplas (contexto sócio-histórico) e estritas (circunstâncias da enunciação).

¹ A animação não nomeia esse mundo de mil anos atrás e nem o mundo atual da narrativa, portanto os termos civilização industrial e Velho Mundo são empregados por nós para facilitar a referência a este momento da narrativa.

Nausicaä do Vale do Vento foi produzida em meados da década de oitenta e baseia-se no mangá de sete volumes escrito por Hayao Miyazaki, que foi publicado, originalmente, entre 1982-1994. Contudo, para entendermos as condições de produção amplas do Japão da década de oitenta é necessário voltarmos para o final da Segunda Guerra Mundial, na qual

Os bombardeios atômicos em Hiroshima e Nagasaki, em 6 de agosto e 9 de novembro de 1945, respectivamente, aceleraram a rendição do Japão e marcaram o fim definitivo de uma era. Antes deste trágico epílogo, os principais centros urbanos do país já haviam sido reduzidos aos escombros pelos repetidos ataques aéreos e incêndios causados por eles. Não somente casas, mas também indústrias, infraestruturas, estradas e portos - toda a base da economia japonesa - tinha sido destruída, e o número de sem-tetos estava crescendo. O que era ainda pior, os japoneses tinham a sensação de que de alguma forma haviam perdido a identidade nacional, quando em 27 de agosto os primeiros contingentes americanos chegaram ao Japão para iniciar a ocupação de sete anos do país (NOVIELLI, 2018, p. 34–35, tradução e grifo nosso).

A citação de Novielli é importante para que possamos entender o sentimento de derrota, dor e vergonha que assolou os japoneses ao final da Segunda Guerra e, como historiadora, ela traça uma marca temporal de fim de uma era. Todavia, essas delimitações cronológicas precisas não são o campo de interesse da AD, a qual busca compreender como os sentidos são produzidos através de um aparato teórico próprio. Neste artigo, por exemplo, falaremos sobre como esta animação japonesa retoma o pós-guerra e a destruição, (res)significando o(s) acontecimento(s), portanto, na análise de discurso, não podemos dizer que houve um “fim definitivo” de uma era. Os sentidos são esquecidos, algumas vezes apagados, silenciados e retomados, daí a impossibilidade de traçar um limite espaço-temporal, visto que dependendo das condições de produção, os sentidos podem reaparecer. Orlandi (1999) esclarece como os sentidos são esquecidos e ressignificados ao longo da história:

[...] o sujeito é assujeitado, pois para falar precisa ser afetado pela língua. Por outro lado, para que suas palavras façam sentido é preciso que já tenham sentido. Assim é que dizemos que ele é historicamente determinado, pelo

interdiscurso, pela memória do dizer: algo fala antes, em outro lugar, independentemente. Palavras já ditas e esquecidas, ao longo do tempo de nossas experiências de linguagem que, no entanto, nos afetam em seu “esquecimento”. Assim como a língua é sujeita a falhas, a memória também é constituída pelo esquecimento; daí decorre que a ideologia, diz M. Pêcheux (1982), é um ritual com falhas, sujeito a equívoco, de tal modo que, do já dito e significado, possa irromper o novo, o irrealizado. No movimento contínuo que constitui os sentidos e os sujeitos em suas identidades na história” (ORLANDI, 1999, p. 64-65).

A dor e a vergonha tem sentidos diferentes daqueles que nós, ocidentais de bases cristãs, que não vivenciamos um acontecimento sem precedentes como os bombardeios atômicos, entendemos. Para os japoneses, dor e vergonha estão relacionados à honra que, nos testemunhos de *hibakushas* presentes na tese de Nakagawa (2020, p. 60), está conectada “[...] à importância da morte na religião budista e na cultura japonesa como um todo”. Sendo assim, ter sobrevivido aos bombardeios enquanto seus companheiros morreram e, em meio à tamanha destruição, perder a guerra, evoca sentidos filiados ao sentimento de desonra.

Esses sentimentos de culpa e vergonha possuem um sentido desmoralizante, traduzido como a consciência de uma desonra, “mostra alguém que terá perdido altura humana, alguém em dívida com a humanidade nos outros e nele mesmo” (NAKAGAWA, 2020, p. 36). Obayashi, um dos *hibakushas* entrevistados por Nakagawa, usa a palavra *moushiwakenai*, para expressar o que sente sobre ter sobrevivido ao bombardeio atômico de Hiroshima. A expressão, traduzida como desculpa, é uma das várias² existentes na língua japonesa, cujo sentido é de pedir desculpas sobre algo que não tem desculpas, algo impossível de ser desculpado, significando, algumas vezes, sinto muito. Nesse contexto, *moushiwakenai* expressa o sentimento de culpa por ter sobrevivido enquanto outros morreram,

² Cada forma de pedir desculpas, na língua japonesa, tem um sentido diferente; dentre as expressões traduzidas como pedir desculpas, além de *moushiwakenai*, as mais usadas são *gomeiwaku*, *kyoushuku*, *gomennasai* e *sumimasen* que expressam, respectivamente, desculpas pelo incômodo, apreço e desculpa (ambos ao mesmo tempo), desculpas usadas informalmente entre pessoas de mesma hierarquia (amigos, familiares, etc.) e, por último, *sumimasen* é mais versátil, podendo ser usada em diversas situações, como se desculpar formalmente, chamar um garçom, abordar uma pessoa desconhecida, entre outras.

um constrangimento que não permite a vida honrosa, já que, em alguma medida, sente-se responsável pela morte de outrem, seja porque não conseguiu prestar socorro aos feridos no dia da explosão, seja porque a cidade de Hiroshima era um grande centro militar durante a Segunda Guerra Mundial e, portanto, seus cidadãos estavam diretamente ligados ao que chamavam de “esforço de guerra” (NAKAGAWA, 2020, p. 37).

Esses sentimentos de dor, culpa e (des)honra aliados à derrota que sofreram na Segunda Guerra Mundial e às medidas restritivas que os estadunidenses impuseram às produções japonesas, em setembro de 1945, especialmente ao cinema, foram ímpares para que as produções nipônicas tomassem certos rumos.

Durante a ocupação do Japão após a guerra, os norte-americanos tomaram diversas medidas para censurar as temáticas nacionalistas no país, o que, por sua vez, teve impacto na maneira como os japoneses realizavam seus filmes animados, estes agora inseridos num novo contexto político-social precisavam se reinventar (VADICO; NOVAES, 2019, p. 80).

Sendo assim, os escritores buscaram formas de falar sobre os acontecimentos da guerra, considerados assuntos proibidos, através de deslizamentos metafóricos e significantes. Essas circunstâncias da enunciação exigiram dos autores um posicionamento em relação à censura que o país estava sofrendo, na tentativa americana de apagamento e silenciamento tanto da catástrofe das bombas atômicas quanto das vítimas e sobreviventes. Além disso, a censura aliada à destruição massiva de milhares tende a impossibilitar que os sobreviventes pudessem enlutar os mortos, colocando o luto como interdito e impedindo que o trauma da guerra, a dor e a desonra fossem simbolizados. Consideramos, portanto, essa conjuntura como as condições de produção estritas que, entretanto, estão entrelaçadas às sócio-históricas e, mesmo anos após o fim da ocupação do Japão pelos americanos, tais condições ainda pautam produções audiovisuais japonesas.

O Japão, oprimido militar e economicamente pelos EUA, buscava reconstruir as ruínas do país e de um povo ferido, fisicamente, moralmente e psicologicamente, que não teve tempo suficiente para cicatrizar a dor do sofrimento vivido pelas batalhas que travou ao longo do século XX. A

guerra aparece, portanto, como pano de fundo para histórias que relatam os conflitos como um acontecimento traumático, de efeitos devastadores e que devem ser evitados a todo custo. Narrativas que

[...] foram todas escritas e produzidas em consequência do trauma histórico da Segunda Guerra Mundial, trauma que consideramos como o divisor de águas de nossos tempos e que o livro [Testimony: crises of witnessing in literature, psychoanalysis, and history] passará a ver não como um evento encapsulado no passado, mas como uma história que essencialmente não acabou, uma história cujas repercussões não são simplesmente onipresentes (conscientemente ou não) em todas as nossas atividades culturais, mas cujas consequências traumáticas ainda estão evoluindo [...] no cenário político, histórico, cultural e artístico de hoje [...] (FELMAN; LAUB, 1991, p. xiv, tradução nossa).

A animação japonesa, através da diversidade composicional de sua materialidade, é um campo fértil que retorna aos escombros de um Japão devastado pelos americanos, presentificando e (re)inscrevendo a memória de acontecimentos que superaram o limite da percepção humana da realidade. Dessa forma, a animação enquanto produção é uma maneira “[...] de acessar a realidade – quando todos os outros modos de conhecimento são excluídos [...]” (FELMAN; LAUB, 1991, p. xx), diante do choque de um evento que inunda/transborda a percepção de um sujeito. Entendemos, portanto, que o país oriental viveu uma catástrofe, segunda a definição de Felman e Laub (1991), visto que os bombardeios atômicos foram eventos cuja própria magnitude é inominável, cujo impacto questiona as fronteiras da realidade. Os hibakushas, na tentativa de nomear os sentimentos e ações causados pela catástrofe, relatam “uma perda de sentido – o sentido sensorial e o sentido verbal –, um quase desmaiar e uma impossibilidade de interpretar” (NAKAGAWA, 2020, p. 39).

2. MATERIALIDADE SIGNIFICANTE E A CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA

Entendemos que a animação formula sentidos através das diversas linguagens que estruturam a sua composição, sentidos que buscam significar o que é impossível de se dizer, seja porque há uma censura em relação ao tema, como aconteceu com o Japão durante a ocupação das

Forças Aliadas, seja porque ela comunica um acontecimento que supera a compreensão humana – uma catástrofe –, como os bombardeios nucleares. Na compreensão de seu processo discursivo mobilizamos, conceitos da análise de discurso, articulados à noção de formações discursivas (PÊCHEUX, 2019), cuja constituição deve ser remetida às condições de produção apresentadas no tópico anterior, bem como às noções de materialidade significativa (LAGAZZI, 2009), arquivo, memória e metáfora.

Antes de articularmos a noção de materialidade significativa à produção audiovisual examinada, é singular entender que Pêcheux considera que o discurso é a materialidade da ideologia e, simultaneamente, reconhece que ela é efeito da relação entre linguagem e sujeito, concordando com Althusser (1996), para quem “[...] só há ideologia pelo sujeito e para sujeitos” (PÊCHEUX, 2014, p. 135). A partir do conceito de sujeito de Althusser (1996), Pêcheux (2014) teoriza a posição sujeito, na qual, interpelado pela ideologia em sujeito, ele inscreve no discurso determinadas posições ideológicas e, apoiado nelas e por elas, produz/interpreta certos sentidos. Em outras palavras, assim como a língua e a história, a posição sujeito é determinante das condições de produção, e, portanto, integra a interpretação dos sentidos do discurso.

Considerando sua materialidade significativa, as animações são um modo de narrar que dá vida à história através do movimento dos personagens, acontecimentos e cenários, apresentados ao leitor por meio de composições estruturadas por imagens e palavras. Entendemos, então, que os filmes animados são uma forma de narrar que materializa as histórias através dos personagens e cenários em movimento, ao mesmo tempo em que imbricam diversos modos de representar o mundo como o traço (desenho e pintura), a música, a história e até mesmo a arquitetura dos cenários. Pensar a animação, que é uma produção audiovisual, como uma materialidade significativa é, consoante as formulações de Lagazzi (2009), trabalhar com um objeto simbólico materialmente heterogêneo, que “[...] requer que a compreensão do acontecimento discursivo seja buscada a partir das estruturas materiais distintas em composição” (p. 68). Entendemos que o acontecimento discursivo é uma outra forma de dizer sobre algo que foi anteriormente enunciado e regularmente estabelecido:

[...] o acontecimento discursivo, provocando interrupção, pode desmanchar essa “regularização” e produzir retrospectivamente uma outra série sob a primeira, desmascarar o aparecimento de uma nova série que não

estava constituída enquanto tal e que é assim o produto do acontecimento; o acontecimento, no caso, desloca e desregula os implícitos associados ao sistema de regularização anterior (ACHARD et al., 1999, p. 52)

Por meio da materialidade significativa, o acontecimento (res) significa, desloca sentidos e reapresenta “[...] algo que é, a princípio, esquecido ou censurado e que não pode ser lembrado” (CAMPOS, 2020, p. 17). Sendo assim, há uma relação intrínseca da memória com o acontecimento, pois a partir dela o acontecimento é resgatado e reinscrito na materialidade significativa. Ao dissertar sobre a materialidade significativa heterogênea do filme, Lagazzi (2009) dá ênfase à palavra composição, procurando diferenciá-la do termo complementaridade, pois as materialidades que compõem o filme não se complementam, mas constituem-no como um todo, fazendo trabalhar a incompletude de uma na outra. Essa heterogeneidade constitutiva se dá pelo entrelaçamento de diversas linguagens, como, por exemplo, a fala e a imagem, permitindo que determinados sentidos sejam produzidos.

Concordamos com Lagazzi (2010) ao delinear “[...] a materialidade significativa como o modo significativo pelo qual o sentido se formula” (p. 173), visto que essa definição coincide com a noção de produção de sentidos conceituada por Pêcheux (2014). Segundo o autor, a produção de sentidos é constituída pela formação discursiva, que é a manifestação das posições ideológicas do sujeito em determinadas condições de produção. Em outros termos, as palavras ou proposições não são dotadas de sentido por si só, pois “[...] elas adquirem seu sentido em referência a essas posições, isto é, em referência às formações ideológicas [...] nas quais essas posições se inscrevem” (PÊCHEUX, 2014, p. 147); assim, a posição sujeito do discurso é composta pela formação discursiva em que esse sujeito se insere, podendo deslocar os sentidos de acordo com as condições de produção em que ele (sujeito) se encontra. Essa formulação do sentido, pautada nas formações discursivas e na posição sujeito, pode implicar uma identificação com a formação discursiva em questão, uma contraidentificação ou até mesmo uma desidentificação, comportando uma certa mobilidade na posição sujeito (CAMPOS; ALQUATTI, 2020).

Para entendermos, portanto, como a animação *Nausicaä do Vale do Vento* produz certos sentidos, mobilizamos os conceitos de arquivo, memória e metáfora, que também são estruturais para a análise discursiva. Achard (1999) diz que a memória se situa num campo de oscilação entre

o histórico e o linguístico, e que ela é estabelecida pela regularidade na repetição dos implícitos. Esses implícitos são o que Pêcheux (1999) nomeia como pré-construído, pois

[...] a memória discursiva seria aquilo que, face a um texto que surge como acontecimento a ler, vem restabelecer os “implícitos” (quer dizer, mais tecnicamente, os pré-construídos, elementos citados e relatados, discursos-transversos, etc.) (PÊCHEUX, 1999, p. 52).

Em *Semântica e discurso* (2014), o autor articula o pré-construído como algo que já existe “[...] antes, em outro lugar [e] independentemente” (PÊCHEUX, 2014, p. 89). Sendo assim, a memória suscita esse pré-construído e põe em jogo discursos outros em relação ao discurso presente, inscrevendo e atualizando sentidos. Aliás, a memória discursiva tem uma relação intrínseca com o acontecimento, pois a partir dela o acontecimento é (res)significado, resgatado e/ou reinscrito na materialidade significativa que desloca sentidos e rerepresenta “[...] algo que é, a princípio, esquecido ou censurado e que não pode ser lembrado” (CAMPOS, 2020, p. 17). Sendo assim, entendemos que os bombardeios atômicos são um acontecimento (catástrofe) que é (res) significado, resgatado e (re)inscrito através diversas produções japonesas, visto que a catástrofe nuclear causada ao Japão foi objeto de censura durante os anos da ocupação estadunidense ao mesmo tempo em que falar sobre ela “[...] era demasiadamente cansativo” (NAKAGAWA, 2020, p. 44). Esse “demasiadamente cansativo” representa a dificuldade em visitar o acontecimento, a dor e a desonra de ter sobrevivido enquanto seus pares eram dizimados pela explosão. Além disso, ouvir sobre um evento traumático é

[...] sentir a perplexidade, a injúria, a confusão, o pavor e os conflitos que a vítima do trauma sente. [...] O interlocutor, portanto, por definição, participa da luta da vítima com as memórias e resíduos de seu passado traumático (FELMAN; LAUB, 1991, p. 58, tradução nossa)³.

Sentir toda essa experiência é exaustivo, por isso há uma certa recusa em escutar algo sobre o evento traumático de maneira direta, visto que acionaria sentimentos de culpa e vergonha, latentes para os japoneses, e de dor e angústia para interlocutores em geral.

Assim sendo, perante as variadas dificuldades em falar sobre o

³ Laub (1991) usa o termo em inglês que equivale a ouvinte, contudo decidimos traduzir para o termo interlocutor que é um conceito linguístico, portanto mais apropriado.

ataque à Hiroshima e Nagasaki, *Nausicaã do Vale do Vento*, enquanto materialidade significativa, (res)significa o acontecimento através da metáfora. Na animação em questão, o processo de construção da metáfora não só se articula com a inscrição e atualização na/da memória, mas também retoma o político ao trazer para o discurso efeitos de disputa sobre o real. Durante toda a narrativa, o espectador se depara com duas posições distintas sobre o uso de armas letais, uma que se apavora ao imaginar a destruição que elas podem causar, tendo como fonte de seu medo e angústia os relatos históricos da quase aniquilação do mundo em **Sete Dias de Fogo**, que foram causados pelo uso de uma arma mortal chamada **Guerreiros Gigantes**. A outra posição é evidenciada pela vontade visceral de destruir o **Mar Podre**, e proteger sua nação de possíveis ataques de outras. Esta última posição é, muitas vezes, traduzida pelos personagens como uma forma de salvar o mundo da destruição causada pelo **Mar Podre** e, simultaneamente, impedir que outros possam usar o último **Guerreiro Gigante** vivo contra a própria humanidade, como podemos ver abaixo no recorte de um diálogo entre a protagonista e os cidadãos da nação de Pejite:

Cidadão 1: Acabaremos com os torumekianos no Vale esta noite.

[...]

Cidadão 1: Temos que pegar o Guerreiro Gigante antes que o ressuscitem.

Cidadão 2: Fizemos isso para salvar o mundo.

Nausicaã: E vão matar todos no Vale! Pare! Pare tudo! Por favor!

Cidadão 2: É tarde demais, depois que começam ninguém pode pará-los. Perdemos a maioria do nosso povo para os torumekianos. É a única saída. Parece terrível, mas o Guerreiro Gigante irá purificar o Mar Podre e retomar o mundo para os humanos (“*Nausicaã do Vale do Vento*”, 1984, grifo nosso).

No parágrafo anterior grifamos três formulações que constituem metáforas importantes para a interpretação de *Nausicaã do Vale do Vento*: os **Sete Dias de Fogo**, os **Guerreiros Gigantes** e o **Mar Podre**. De acordo com Pêcheux (2019), a metáfora consiste em usar uma palavra por outra, como se a palavra x substituísse a palavra y, num “[...] “deslizamento de sentido” entre x e y” (ibidem, p. 54). As metáforas que se formulam

na animação possibilitam deslizamentos de sentidos, visto que, em sua relação com a memória, evocam acontecimentos remetem à dor, perda e extermínio, que vão “[...] transmitir uma parte da herança, o passado, aberto naquilo que ele ainda tem a nos dizer [...]” (ROBIN, 2016, p. 58).

Tendo em vista as condições de produção, o pós-guerra sofrido pelo Japão, bem como a dificuldade em expressar e/ou retornar ao bombardeio atômico, os Sete Dias de Fogo simbolizam, assim, a possibilidade de aniquilação da humanidade através do poder destrutivo do fogo, a metáfora retoma a catástrofe ao mesmo tempo em que a (res)significa e (re)inscreve memórias, de forma que o “demasiadamente cansativo” de falar sobre a guerra se torne plausível. Os Sete Dias de Fogo são parte da história do mundo de Nausicaä do Vale do Vento, que é apresentado ao espectador logo nos primeiros minutos da narrativa. Esse acontecimento que levou o mundo ao momento atual, da história da animação, foi causado pelos Guerreiros Gigantes, armas de destruição em massa que, como o próprio nome já sugere, são figuras humanoides gigantescas, os quais compartilham a mesma cor do fogo:

Figura 1 – Guerreiros Gigantes e os Sete Dias de Fogo



Fonte: Netflix, 2022.

A cor do fogo também aparece como uma metáfora, dado que, em diversos momentos em que há algum tipo de destruição – ou possibilidade de –, os tons da cena, de objetos ou personagens que a compõem são, majoritariamente, vermelhos (figura 11).

A última metáfora mencionada é o **Mar Podre**, fenômeno que ocorreu logo após os **Sete Dias de Fogo**, no qual um ar tóxico cobriu

o planeta, contaminou e alterou as plantas, que, no hic et nunc⁴ da narrativa, produzem esporos mortais aos humanos. Além disso, o **Mar Podre** também modificou os insetos que aumentaram exponencialmente de tamanho e adquiriram uma couraça impenetrável. Concordamos que a animação é uma composição estruturada por diferentes materialidades, sendo a imagem uma delas. Consideramos, também, que as imagens “[...] devem ser sempre interpretadas no entremeio da memória e das condições de produção” (ZOPPI-FONTANA, 2011, p. 167). Assim, partindo desses pressupostos, o **Mar Podre** é uma metáfora da radiação, invisível aos nossos olhos, porém mortífera. A letalidade da radiação, ponto de referência do real imbricado na ficção através das condições de produção, é retrata na terceira seção do Museu Memorial da Paz de Hiroshima através da exposição de objetos pertencentes às vítimas do primeiro bombardeio.

Ao longo dessa seção, por exemplo, o visitante se depara com uma lancheira infantil de cor prata, aberta, com o conteúdo todo preto. [...] A lancheira estava aparentemente intacta por fora, apenas um pouco amassada, mas ao ser aberta, revelou que seu conteúdo estava completamente carbonizado. Os corpos dos sobreviventes foram afetados semelhantemente pela radiação. Muitos indivíduos que pareciam não apresentar ferimentos externos e, por isso, ajudaram ativamente nos resgates, morreram inexplicavelmente poucos dias depois da explosão. Ou seja, os efeitos da radiação em muitos casos agiram silenciosamente no corpo das vítimas, corroendo-lhes completamente por dentro e levando-os inevitavelmente à morte (NAKAGAWA, 2020, p. 27, grifo nosso).

Baseando-se nas condições de produção, o **Mar Podre**, enquanto metáfora da radiação, também mata silenciosamente, sem deixar vestígios externos da causa da morte. Como a narrativa se passa mil anos após os **Sete Dias de Fogo**, os humanos encontraram uma maneira de evitar a morte ao serem expostos aos esporos das plantas do **Mar Podre**, que é usarem máscaras. Ainda assim, caso ele contamine as vilas em que as pessoas estão vivendo, similar a uma área afetada pela radiação,

⁴ Usamos o termo hic et nunc conforme o texto de Walter Benjamin, chamado A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, no qual o autor diz que “o aqui e agora [hic et nunc] da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. É nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra” (1994, p. 167). Em outras palavras, o sentido de hic et nunc nesta dissertação é o de uma situação única que acontece em determinado lugar e em um certo tempo, fazendo da obra de arte algo único e original, diferente das reproduções.

o lugar se tornará inóspito para a humanidade.

Assim sendo, a animação atualiza e ressignifica a memória estabilizada sobre/dos bombardeios, inscrevendo sentidos outros na memória coletiva, e possibilitando que outra versão do acontecimento histórico se formule e possa circular, principalmente entre os jovens que não viveram a guerra. Em oposição aos arquivos institucionais, que, ilusoriamente, expressam a completude de uma história estável através do apagamento do sujeito “[...] atrás da instituição que o emprega” (PÊCHEUX, 2010, p. 51) – são arquivos que, frequentemente, apresentam um lado bom e outro mau, nos quais os EUA são retratados como heróis salvadores e aqueles que se opõem a ele são vilões. Em *Nausicaã do Vale do Vento*, o arquivo, enquanto espaço que (p)reserva a memória, ressignifica o acontecimento ao mesmo tempo em que constrói a metáfora dos bombardeios atômicos, atualizando, dessa forma, uma memória discursiva sobre o acontecimento.

Essa (res)significação da memória, presente na animação, (re) conta os bombardeios atômicos sofridos pelo Japão através de uma narrativa fantástica que, ao usar a história como pano de fundo para a construção das metáforas, “[...] comunica um sentimento de fato real” (BENDAZZI, 2016, p. 220, tradução nossa). Além disso, o cinema e, atualmente, as TVs por *streaming* possibilitam a circulação dessa versão do acontecimento histórico, com efeitos sobre os modos de compreensão dos bombardeios, funcionando como um arquivo disponível para acesso das massas. A relação entre memória, arquivo, metáfora e circulação produz sentidos que se atualizam no momento da enunciação, mas que, intrinsecamente, resgatam a resistência à guerra – um evento traumático que abre um buraco na existência e que não pode ser caracterizado como mera forma de destruição, mas sim como uma força terrível que dilacera comunidades, desintegra famílias e marca gerações durante décadas.

A memória opera como uma trama, na qual os significantes e significados aparecem já pré-construídos conforme o *hic et nunc* do locutor e interlocutor. Dessa forma, entendemos que a função da linguagem é evocar essa estrutura que, como um tecido, possui espaços vazios (silêncios, apagamentos etc.) e outros preenchidos (ideologia, significado, história etc.). Nessas brechas da trama (tecido), a animação irrompe e rompe com os arquivos institucionais, retomando e (res)significando a memória dos acontecimentos. Em um contexto contemporâneo, onde

a circulação da animação via *streaming* possibilita um alcance maior de interlocutores, com formações discursivas amplamente variadas no espaço e tempo, *Nausicaã do Vale do Vento* ecoa os horrores da guerra e de sua devastação. Além disso, a narrativa fantástica tece e destece o passado da dor e do sofrimento, traz a memória daqueles que, tendo vivido o ataque atômico, se veem incapazes de

[...] apagar de suas memórias as imagens do dia da explosão, mas mesmo que tivessem essa oportunidade, não o fariam. Isso porque acreditavam que seria por meio dessas lembranças de dor que a militância e a luta pela paz e pelo desarmamento nuclear ganhariam força (NAKAGAWA, 2020, p. 25).

O arquivo também aparece em *Nausicaã do Vale do Vento* como efeito, metaforizado no documento que, através dos pergaminhos japoneses, os *emakimonos*, preservam a história daquele mundo ao mesmo tempo em que fazem circular os sentidos, por meio da antiga contação de histórias japonesas do século XII. O uso dos *emakimonos* são, assim, uma forma de resgatar uma tradição narrativa de contar histórias por meio da transição de imagens estáticas aliadas a textos escritos; eles produzem um efeito de arquivo ao consignar e transmitir as histórias de um povo antigo, reais ou fantásticas.

Sendo assim, trazemos a definição de arquivo para a análise de discurso para mobilizá-la em nosso dispositivo analítico; ela é um dos aparatos essenciais para a análise discursiva dos recortes, visto que o arquivo

É entendido como um campo de documentos pertinentes e disponíveis sobre uma questão, sendo que, nele, fervilha a inscrição do político. Relaciona-se também com as noções de real e de formações imaginárias, pois trabalha na fronteira entre a ilusão de tudo integrar e o reconhecimento do furo de que não é possível reunir todos os campos de documentos sobre uma dada questão (BRESSAN, 2020, p. 27).

A “dada questão” em *Nausicaã* é a possibilidade de destruição do mundo causada pela guerra, expressando-se através da metáfora dos Sete Dias de Fogo, como ele se iniciou, aconteceu e culminou na atualidade que foi apresentada no início do filme. Há, portanto, nas cenas de abertura da animação um efeito de arquivo, materializado pelo

uso dos emakimono e pelo narrar sobre a história daquele universo, apresentando ao interlocutor, por meio da metáfora, um acontecimento limite (Sete Dias de Fogo).

Ao falar de arquivo, Bressan (2020) retoma a questão das formações imaginárias, que, segundo Pêcheux (2019, p. 39), “designam o lugar que A e B se atribuem cada um a si e ao outro, a imagem que eles fazem de seu próprio lugar e do lugar do outro”, de forma a estabelecer relações entre as condições de produção e as tomadas de posição dos sujeitos (locutor e interlocutor). Assim, ao assumir uma posição autor, o locutor narrativiza a história ao mobilizar formas antigas de documentação e arquivo para que, mesmo esburacado, o real seja posto em cena. O locutor cria a imagem de um interlocutor ao mesmo tempo em que cria a sua própria imagem como aquele que conhece uma outra versão dos acontecimentos e que, de sua posição histórico-política (e ética), se vê incumbido de apresentá-la ao interlocutor, e para isso inscreve discursivamente os emakimono como recursos narrativos para legitimar, na ficção, sua posição. Interlocutor e locutor, a partir de suas formações imaginárias, também atribuem uma imagem ao objeto (o arquivo dos Sete Dias de Fogo), que é o de ser dotado de uma certa veracidade histórica sobre os acontecimentos da narrativa.

Ademais, ao pensarmos o emakimono como um arquivo que conta a história do Velho Mundo, os gestos de interpretação que fazemos é de que os Guerreiros Gigantes têm imensa capacidade de obliterar o mundo em pouco tempo, similar a uma bomba atômica. Logo, o deslocamento de significantes e significados fica um pouco mais nítidos, visto que, ao falarmos de armas poderosas o suficiente para aniquilar milhares em pouco tempo, nosso discurso é ressoado pelas palavras de Nakagawa (2007, p. 17) sobre os bombardeios de Hiroshima e Nagasaki: “[...] tais ataques exterminaram, em segundos, milhares de pessoas [...]”. O esquema abaixo coloca em evidência a ressonância entre o acontecimento histórico da tragédia atômica e o acontecimento ficcional formulado na narrativa, possibilitando que o deslocamento dos significantes também seja feito dentro da narrativa da animação, ao mesmo tempo em que dá nome aos agentes do extermínio, o que não acontece ao falarmos bombardeios atômicos (apaga-se o agente da ação).

Bombardeios atômicos -> exterminaram milhares de pessoas, em segundos

Guerreiros Gigantes -> exterminaram muitas pessoas, em pouco

tempo

O recurso ao arquivo traz, portanto, mais um indício da construção da metáfora do bombardeio atômico, que são os efeitos posteriores (Mar Podre), causados pela radiação das bombas, que afetaram milhares de outras pessoas, inclusive gerações seguintes (NAKAGAWA, 2020). Sendo assim, o arquivo produz significação ao mesmo tempo em que constrói as metáforas relacionadas aos bombardeios atômicos, atualizando, dessa forma, uma memória discursiva sobre o acontecimento. Essa memória (re)conta os bombardeios sofridos pelo Japão através de uma narrativa fantástica – fazendo com que o retorno à catástrofe seja suportável porque narrado pela via da ficção – que, em outras palavras, ressignifica o acontecimento dos arquivos institucionais e, por meio de um discurso poético, reescreve o acontecimento, dizendo outras coisas de outras formas. Entendemos, assim, que a memória traz uma possibilidade de atualização dos dizeres e da significação de/sobre os acontecimentos históricos estabilizados.

CONCLUSÃO

Encontramos em *Nausicaä do Vale do Vento* uma memória atualizada das consequências da guerra, principalmente dos bombardeios atômicos sofridos pelo Japão na Segunda Guerra Mundial. Os escombros deixados pela quase aniquilação do mundo nos Sete Dias de Fogo, funcionando como uma metáfora dos bombardeios, atualiza e ressignifica uma memória sobre os bombardeios, inscrevendo sentidos outros na memória coletiva, e possibilitando que outra versão do acontecimento histórico se formule e possa circular, principalmente entre os jovens que não viveram a guerra.

A animação, como forma artística, cujo “[...] processo criativo, tratado enquanto processo discursivo é carregado de interfaces históricas, sociais e ideológicas” (NECKEL, 2005, p. 3), apresenta um outro olhar sobre o acontecimento e, através da imbricação entre imagem e fala na materialidade, formula sentidos. *Nausicaä do Vale do Vento* traz às telas de cinema e, atualmente, de *streaming* a problemática da guerra e do bombardeio atômico produzindo sentidos outros sobre a aniquilação e a destruição vivida pelos japoneses, como vergonha, desonra e uma profunda tristeza. A repetição da ruína pelas imagens que compõem a materialidade significativa é uma das formas de retomar os bombardeios, essa catástrofe vivida pelo povo japonês, um acontecimento que ultrapassa a compreensão humana. Sendo assim, o filme animado

pode possibilitar um trabalho de luto, de ressignificação da perda e do sofrimento ocasionado pela catástrofe, se tornando ela mesma (a animação) uma lápide para os insepultos. Através do uso do fantástico, a *Ghibli* retoma temas tão densos quanto os bombardeios atômicos, a guerra e a morte de milhares de civis, de forma que seja suportável ouvir e falar sobre tais assuntos.

Sendo assim, o filme propõe uma ressignificação da memória da guerra, bem como uma abordagem do luto utilizando-se do fantástico, do ritmo e de metáforas para construir a sua narrativa. Essa memória ressignificada é diferente daquela presente nos arquivos institucionais, em que há um lado bom e outro mau, sendo os EUA retratado como o herói e aqueles que se opõem a ele são os vilões, que devem, portanto, ser derrotados para que o mal não se espalhe. Se pensarmos em uma interpretação mais ampla dos acontecimentos e, (re)tomarmos a memória dos momentos e lugares em que o país norte americano exerceu a força de seu poderio militar e econômico, ultrapassaremos as fronteiras japonesas e veremos que os EUA impuseram sua supremacia à diversos outros país em diferentes momentos da história: Vietnã, Afeganistão, Iraque... e, mais recentemente, incitaram uma guerra entre Ucrânia e Rússia. Ressignificar a memória da guerra é, também, lembrar da dor e da destruição que ela causa/causou e, em certa medida, evitar que ela se repita é fazer lembrar que aquele que é rotulado como *bom*, nem sempre, é o herói da narrativa.

Ademais, trazer a história de mil anos atrás em formato de *emakimono* produz efeitos de arquivo, como se a animação tivesse documentado o acontecimento para poder contá-lo ao espectador, causando o efeito de arquivo sobre a narrativa dos acontecimentos. Entendemos também que, a animação, como objeto de análise discursiva, é suscetível de identificação, visto que Pêcheux (2014) considera a identificação de sujeito com sujeito, com o objeto, etc. Em *Nausicaã do Vale do Vento* o espectador, a partir de sua posição sujeito, se identifica com as posições sujeitos da narrativa ou com o assunto explorado, mesmo não sendo um sobrevivente da guerra, o interlocutor é exposto à capacidade destrutiva do acontecimento, a ruína e as cicatrizes que ela deixa.

REFERÊNCIAS

A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2001. Netflix (125 min.).

ACHARD, P.; et al. **Papel da memória**. Tradução: José Horta Nunes. Campinas: Pontes,

1999.

ALTHUSSER, L. Ideologia e Aparelhos Ideológicos de Estado (Notas para uma investigação). In: ŽIŽEK, S. (Org.). **Um Mapa da Ideologia**. Tradução: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996. p. 123–185.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165–196.

BRESSAN, M. Z. Arquivo. In: LEANDRO-FERREIRA, M. C. (Org.). **Glossário de termos do discurso** - edição ampliada. 1. ed. Campinas: Pontes Editores, 2020. p. 27–31.

CAMPOS, L. J. DE. Acontecimento. In: LEANDRO-FERREIRA, M. C. (Org.). **Glossário de termos do discurso** - edição ampliada. 1. ed. Campinas: Pontes Editores, 2020. p. 17–22.

FELMAN, S.; LAUB, D. **Testimony: crises of witnessing in literature, psychoanalysis, and history**. New York: Routledge, 1991.

LAGAZZI, S. **O recorte significativo na memória**. In: III SEAD – Seminário De Estudos em Análise Do Discurso. Porto Alegre: UFRGS, 2007. Disponível em: <<https://www.discoursead.com.br/simposios-iii-sead>>. Acesso em: 27 out. 2022.

_____. Encontro Nacional da ANPOLL. **A equivocidade na imbricação de diferentes materialidades significantes**, n. 23, p. 3, 2008.

_____. O recorte significativo na memória. In: **O discurso na contemporaneidade: materialidades e fronteiras**. São Carlos: Claraluz, 2009. p. 67–78.

NAKAGAWA, C. I. **Trauma e sentido, culpa e perdão, vergonha e honra nos hibakushas: um estudo de testemunhos e seus paradoxos**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2020.

NAUSICAÃ do Vale do Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1984. Netflix (117 min.).

NECKEL, N. R. M. Análise de discurso e o discurso artístico. In: II SEAD – Seminário de Estudos em Análise do Discurso. Porto Alegre: UFRGS, 2005. Disponível em: < <https://www.ufrgs.br/analisedodiscurso/anaisdosead/2SEAD/SIMPOSIOS/NadiaReginaMaffiNeckel.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2023.

NOVIELLI, M. R. **Floating worlds: a short history of Japanese animation**. Boca Raton: Taylor & Francis Group, 2018.

ORLANDI, E. P. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 2012.

PÊCHEUX, M. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. Tradução: Eni Puccinelli Orlandi. Campinas: Pontes Editores, 2006.

_____. Ler o arquivo hoje. Em: ORLANDI, E. P. (Org.). **Gestos de leitura: da história no discurso**. Tradução: Maria das Graças Lopes Morin Do Amaral. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2010. p. 49–59.

_____. **Semântica e Discurso**. Tradução: Eni Puccinelli Orlandi. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.

_____. **Análise de Discurso**. Tradução: Eni Puccinelli Orlandi. Campinas: Pontes Editores, 2015.

_____. **Análise automática do Discurso**. Tradução: Eni Puccinelli Orlandi; Tradução: Greciely Costa. Campinas: Pontes Editores, 2019.

ROBIN, R. **A memória saturada**. Tradução: Cristiane Dias; Greciely Costa. Campinas: Editora da Unicamp, 2016.

UNZER, E. Japão (Da Era Taishô à Heisei - 1912 — Início do Século 21). In: _____. **História da Ásia**. 2. ed. [s.l.] Amazon, 2019.

VADICO, L. A.; NOVAES, V. D. P. Revista Debates Insubmissos. Em: **A influência da segunda guerra mundial nas animações japonesas: um histórico de características e influências que são observadas até os dias de hoje**. Caruaru: [s.n.]. v.2. 79–106.

ZOPPI-FONTANA, M. As imagens do invisível. In: PIOVEZANI, C.; CURCINO, L.; SARGENTINI, V. (Org.). **Discurso, semiologia e história**. São Carlos: Claraluz, 2011.

RECEBIDO EM: 23/11/2023

ACEITE EM: 13/02/2024