UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTANGEIRAS MODERNAS
FACULDADE DE LETRAS

JAQUELINE VICTÓRIA AZRIEL DA SILVA WENZEL

O FANTÁSTICO ENTRE SIGNOS: O processo de tradução intersemiótica em *Howl's Moving Castle*

JUIZ DE FORA
2022

JAQUELINE VICTÓRIA AZRIEL DA SILVA WENZEL

O FANTÁSTICO ENTRE SIGNOS: O processo de tradução intersemiótica em *Howl's Moving Castle*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Letras-Tradução.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi.

JUIZ DE FORA

2022

JAQUELINE VICTÓRIA AZRIEL DA SILVA WENZEL

O FANTÁSTICO ENTRE SIGNOS: O processo de tradução intersemiótica em *Howl's Moving Castle*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Letras-Tradução.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi

Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof.ª Dr.ª Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda

Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Ma. Deborah Vieira Pinto Aguiar

Universidade Federal de Juiz de Fora

Data da defesa: 09/01/2022

Nota:_____

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, quero agradecer à minha mãe, Virgínia, por todo o apoio financeiro, por me incentivar nos momentos difíceis e por sempre acreditar no meu potencial. E aos meus irmãos, João e Charlie, pelo apoio e carinho.

Às minhas amigas, que estiveram sempre ao meu lado, acreditando em mim em todos os momentos, pela amizade incondicional e pelo apoio ao longo de toda a graduação.

À minha orientadora, Prof.ª Carolina Magaldi, que sempre se colocou à disposição para responder minhas dúvidas, pelo incentivo e pela amizade, você foi essencial para que eu pudesse construir este trabalho.

A todos os professores da Letras e do Bacharelado e a todos os colaboradores do departamento e à UFJF.

À banca examinadora, pela disponibilidade para a leitura e as contribuições a este trabalho.

Por fim, a todos aqueles que contribuíram, de alguma forma direta ou indiretamente, para o desenvolvimento deste trabalho de pesquisa.

RESUMO

O presente trabalho enfoca a análise da obra *Howl's Moving Castle* (*O castelo animado)* por meio das diversas concepções de transposição entre página e tela. Tem-se por objetivo central analisar a construção da adaptação lançada em 2004, para além da noção de fidelidade à obra original lançada em 1986. Por isso, como aporte teórico, utilizamos os conceitos da *Teoria da Adaptação* (HUTCHEON, 2006) para investigar os processos de reconstrução e reescrita da narrativa do audiovisual em comparação com o romance; discutimos o conceito do fantástico (TODOROV, 2010) para observar a construção da narrativa fantástica entre a literatura e o audiovisual dentro de cada universo; e nos baseamos no conceitode historicidade e tradução intersemiótica (PLAZA, 1987) para observar como aspectos pessoais do diretor Hayao Miyazaki são apresentados como material narrativo dentro da sua produção. Para tal, a análise será conduzida qualitativamente por meio dos conceitos de Godoy (1995), apartir da comparação e interpretação dos trechos e *frames* retiradas em ambas as obras. Como resultado, observamos como o processo criativo de Miyazaki possibilitou a construção de novos sentidos dentro da narrativa da adaptação para além da fidelidade à obra original.

Palavras- chave: Adaptação. Tradução Intersemiótica. *Howl's Moving Castle*. Studio Ghibli. Miyazaki.

ABSTRACT

The present work aims the analysis of *Howl's Moving Castle* through the various conceptions of transposition between page and screen. The objective of the research is to analyze the construction of the adaptation released in 2004, beyond the notion of fidelity to the original work released in 1986. For the theoretical contribution were used the concepts of *Adaptation Theory* (HUTCHEON, 2006) to investigate the processes of reconstruction and rewriting of the audiovisual narrative in comparison with the novel; we discuss the concept of the fantastic (TODOROV, 2010) to observe the construction of the fantastic narrative between literature and the audiovisual within each universe and we draw on the concept of historicity and *Intersemiotic Translation* (PLAZA, 1987) to observe how personal aspects from the life of director Hayao Miyazaki are presented as narrative material within his production. To this end, the analysis will be conducted qualitatively by means of Godoy's (1995) concepts, from the comparison and interpretation of the excerpts and frames of both works. As a result, we observe how Miyazaki's creative process enabled the construction of new meanings within the narrative of the adaptation beyond fidelity to the original work.

Keywords: Adaptation. Intersemiotic Translation. *Howl's Moving Castle.* Studio Ghibli. Miyazaki.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Chojugiga 13

Figura 2 - Japan Punch..... 14

Figura 3 - Romeo x Juliet..... 17

Figura 4 - Vol. 1- Magi O labirinto da magia 18

Figura 5-Magi..... 19

Figura 6- Magi: The Adventures of Sinbad 20

Figura 7- Fullmetal Alchemist 21

Figura 8 –Changeover (à esquerda); Wilkins' Tooth (à direita). 23

Figura 9- Charmed Life 24

Figura 10- Howl's Moving Castle 26

Figura 11- Nausicaä do Vale do Vento. 28

Figura 12- Logo Studio Ghibli..... 28

Figura 13- Laputa: Castelo no céu (à esquerda); meu vizinho Totoro (ao meio); Cemitério de Vagalumes (à direita)..... 29

Figura 14- A Viagem de Chihiro..... 30

Figura 15- O Castelo Animado. 31

Figura 16- Sophie na chapelaria..... 51

Figura 17- Madrasta de Sophie e as funcionárias da loja (coluna de cima); Sophie e Lettie (coluna de baixo) 53

Figura 18- Sophie e Lettie conversando no Cesari..... 54

Figura 19- Howl e Sophie no Jardim..... 55

Figura 20- Discussão de Sophie e Howl (coluna de cima); mudança nas feições de Sophie (coluna de baixo) 55

Figura 21 – Interior do castelo. 57

Figura 22 Aparência de Howl ao longo da história..... 58

Figura 23 - Aparência Markus 62

Figura 24- Reforma interior do castelo (à esquerda); reforma do quarto de costura (à direita).....63

Figura 25 - Aparência inicial da Bruxa das Terras Desoladas (à esquerda); aparência final da Bruxa das Terras Desoladas (à direita)..... 64

Figura 26- Porta para KingsBury (à esquerda); porta para as colinas (ao meio); porta para o porto do reino (à direita)..... 66

Figura 27- Maçaneta preta que leva Howl para a guerra 67

Figura 28- Representações bélicas na obra de Miyazaki 69

Figura 29- Casas pegando fogo e destruição (à esquerda); aviões de guerra e bombas (à direita) 70

Figura 30- Howl pede a Sophie para comparecer à reunião do rei 71

Figura 31 - Howl conversa com Calcifer sobre a guerra 71

Figura 32- Transformação física de Howl 72

Figura 33- Madame Suliman..... 73

LISTA DE QUADROS

Tabela 1- A relação do infortúnio. 52

Tabela 2 – A maçaneta 65

Tabela 3 – Sophie conversa com o rei 69

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 10

CAPÍTULO I - A OBRA DE JONES E A OBRA DE MIYAZAKI 12

1.1 ANIMAÇÕES JAPONESAS E ADAPTAÇÕES 12

1.1.1 BREVE HISTÓRICO DE ANIMES 12

1.2 A ADAPTAÇÃO DE HOWL'S MOVING CASTLE 22

1.2.1 *HOWL'S MOVING CASTLE* E A VIDA DE DIANA WYNNE JONES 22

1.2.2 O *STUDIO GHIBLI* E A VIDA DE HAYAO MIYAZAKI 27

CAPÍTULO II - APORTE TEÓRICO 36

2.1 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E A TEORIA DA ADAPTAÇÃO 36

2.1.1 TEORIAS DA TRADUÇÃO 36

2.1.2 TEORIA DA ADAPTAÇÃO 40

2.2 LITERATURA FANTÁSTICA 43

2.2.1 O FANTASTICO DE TODOROV 43

2.2.2 CINEMA DE FANTASIA 46

CAPÍTULO III - ANÁLISE 50

3.1 METODOLOGIA 50

3.2 OS PARÂMETROS E LOCAIS DE FAMÍLIA 59

3.3 MAGIA 65

3.4 CONFLITO 68

CONSIDERAÇÕES FINAIS 74

REFERÊNCIAS 76

INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa a observar a relação entre o texto literário e a adaptação cinematográfica da obra *Howl's moving Castle* (O castelo animado), publicada em 1986, por Diana W. Jones, e a produção japonesa dirigida por Hayao Miyazaki, intitulada *Hauru no Ugoku Shiro*, lançada em 2004. As adaptações de livro para filme acontecem com muita frequência, mas geralmente asdiscussões se resumem aos graus de fidelidade entre as obras. Neste estudo, buscamos expandir tal escopo, pois os processos tradutórios podem revelar muito sobre os desafios da tradução para diferentes culturas.

Howl's moving Castle é um romance que conta a história de Sophie, uma jovem moça que, após ser enfeitiçada por engano, sai em busca do bruxo Howl para reverter seu feitiço. Após se encontrarem, ambos saem em uma aventura fantástica. A animação segue a ordem narrativa do romance até a primeira metade do filme. Contudo, a partir da segunda metade, a narrativa é significativamente alterada, após o acréscimo de temas como conflitos de guerra que não estão presentes no material de origem.

Percebemos que animações japonesas profícua de aspectos artísticas e históricos pertinentes às literaturas de obras do ocidente, em especial de fantasia, para construir suas narrativas. Por isso, analisaremos a adaptação para além do critério de fidelidade, enfocando como o processo criativo de Hayao Miyazaki ocorreu e como esses elementosforam trabalhados em sua adaptação de Howl's Moving Castle. Também analisaremos como questões da historicidade de ambas as versões, em especial em Miyazaki, foram introduzidas como material narrativo. Discutiremos, ainda, como a literatura infantil e as produções do *Studio Ghibli* usufruem das interpretações do fantástico para a construção de seus universos e de seus personagens.

No primeiro capítulo, apresentaremos um breve panorama das animações japonesaspara contextualizar e perceber que muitas das narrativas dessas obras ainda são baseadas em outras produções clássicas. Depois, para entender um pouco mais sobre o processo criativo e literário de cada autor, faremos uma breve introdução sobre aspectos importantes na vida de cada um como também apresentar suas principais obras e influências. Também destacaremosa importância e o impacto do *Studio Ghibli* para o cinema fantástico de animação como também a importância de suas produções para o universo infanto-juvenil.

No segundo capitulo, nos basearemos nas vertentes dos Estudos da Tradução e da Adaptação para discutir a relação semiótica entre as obras literárias para o cinema mapeando ideias derivadas da *Tradução Intersemiótica* (PLAZA, 1987) e da *Teoria da Adaptaçã*o (HUTCHEON, 2006), além de analisar a construção do fantástico (TODOROV, 2010) nas duas obras e discutir o conceito de cinema de fantasia (FOWKES, 2010) dentro do universo midiático fantástico.

No terceiro capitulo, para entender o processo criativo e de reinterpretação de Miyazaki abordaremos a construção dos personagens principais no audiovisual, as diferençase os papéis que eles desempenham na construção da narrativa dentro do campo da adaptação edo cinema de fantasia; em seguida, investigaremos o papel da família em ambas as obras; analisaremos a construção do fantástico e do maravilhoso na narrativa das duas obras; e observaremos como a visão pessoal de Miyazaki sobre conflitos tem papel importante para o desenvolvimento da trama principal na adaptação. Dessa forma, a construção da nossa analise será feita de acordo com dados qualitativos a partir de discussões sobre as possíveis interpretações que levaram a determinadas escolhas entre as obras por meio de comparação dedados retirados do texto e do filme para melhor entender as mudanças de contexto e narrativa na adaptação.

CAPÍTULO I - A OBRA DE JONES E A OBRA DE MIYAZAKI

1.1 ANIMAÇÕES JAPONESAS E ADAPTAÇÕES

Começaremos nosso trabalho com um breve panorama da origem das animações japonesas, desde seus primórdios nos quadrinhos japoneses até o momento em que se popularizaram e ganharam reconhecimento no campo do entretenimento. Falaremos também do impacto e a influência de literaturas clássicas ocidentais na construção de narrativas para esses desenhos.

Por fim, abordaremos, de forma geral, a vida e as produções dos autores do original e da obra adaptada analisada. É importante contextualizar a vida desses autores e a época em que os objetos de análise foram produzidos, em especial o cinema de animação de Hayao Miyazaki, com foco nos longas-metragens do *Studio Ghibli*, pois parte da crítica contida na obra *Howl's Moving Castle* (O castelo animado) está intrinsecamente relacionada às grandes mudanças ocorridas no Japão antes e durante o processo de sua produção.

1.1.1 BREVE HISTÓRICO DE ANIMES

As histórias em quadrinhos produzidas no Japão, popularizados como *mangá*, são caracterizadas pelo estilo gráfico próprio e por seguirem o padrão oriental de leitura, da direitapara a esquerda, diferentemente dos quadrinhos convencionais produzidos no Ocidente. É discutido entre pesquisadores que os primeiros mangás teriam surgido durante o período Nara[1] por meio dos chamados *Ê-Makimono*[2], rolos de papéis especificamente feitosde seda que continham pinturas e textos narrativos. Segundo Zanoni (2020, p. 98):

> Muitos desses rolos de papel ficaram famosos durante os séculos XI e XII, sendo os desenhos mais famosos feitos por um monge budista – ou *bonzo* – chamado Kakuyu Toba. A coleção dos desenhos do bonzo, se denomina *Chojugiga*, que em sua tradução literal são desenhos humorísticos de pássaros e animais.

[1]Período entre 710-794 d.C. no Japão.

[2]Ê-Makimono: rolos de papel ou seda que se desenrolavam contando histórias.

Figura 1- Chojugiga.

Fonte: Wikipedia, 2022.

Os temas presentes nessas narrativas eram variados, incluindo romances, contos populares e temas religiosos. Outro ponto, era seu estilo que apresentava traços finos e desenhos específicos que retratavam o cotidiano japonês.

Embora os primeiros mangás tenham surgido nessa época, apenas 600 anos depois o termo realmente foi designado para esse gênero, em 1814, quando Katsushika Hokusai lançoua coleção de 15 volumes de histórias, posteriormente batizado de *Hokusai Mangá*, que retratavam o cotidiano de pessoas e da natureza com tons de humor, desde então os quadrinhos japoneses passaram a ser chamados de mangás. No entanto, apenas após a criação de uma indústria, mediada pelos EUA, o termo mangá foi popularizado por Osamu Tezuka.

Um século antes, no fim da Era Meiji[3], na segunda metade do século XIX, o Japão, após sair de um isolamento cultual de aproximadamente 200 anos, devido a conflitos internos,passou a ter maior contato com o Ocidente, reabrindo suas fronteiras e importando materiais artísticos e culturais do exterior. Também neste período, em 1867, destacou-se o trabalho do inglês Charles Wirgman, criador da revista satírica *The Japan Punch*, que por meio de charges políticas trouxe um novo tipo de arte cômica aos japoneses.

[3]Período do reinado do Imperador Mutsuhito Meiji que durou 45 anos, no qual o país também foi governado por senhores feudais

Figura 2 - Japan Punch.

Fonte: Wikipedia, 2022.

Wirgman foi importante figura para o Japão naquele período, enviado ao país como correspondente jornalístico da *London News* em 1857, e seu trabalho influenciou posteriormente artistas como Rakuten Kitazawa, famoso pintor chargista japonês e o primeiro criador de quadrinhos seriados no Japão. Em 1862, Wirgman se tornou editor da revista *The Japan Punch,* criando charges políticas. Segundo Vasconcellos: "Esse é um momento importante na evolução histórica dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento das histórias em quadrinhos como veículo de comunicação" (LUYTEN, 2001 p. 101 *apud* VASCONCELLOS, 2006, p. 21).

Após a Segunda Guerra (1939-1945), o preço dos mangás aumentou consideravelmente, fazendo com que as editoras precisassem se reorganizar. Foi nesse período que surgiu os *Akai Hon*[4] (livros vermelhos), impressos em papel barato e vendidos porvalor simbólico. O desenhista que se destacou nesse período foi Machiko Hasegawa com histórias de humor sobre uma dona de casa chamada Sazae-san.

O Pós-Guerra também proporcionou uma nova narrativa para o mangá, com produção específica para o público adolescente e sem teor político. Neste mesmo período, após a ocupação do exército dos Estados Unidos no Japão, influências norte-americanas se tornaram mais recorrentes no rádio, cinema, jornais e revistas.

[4] Disponível em: https://chiibinosekai.wordpress.com/2019/02/13/o-inicio/. Acesso em: maio 2022

Logo, Osamu Tezuka se tornou um parâmetro dessas mudanças. Influenciado por Walt Disney, ele lançou, em 1941, *Shin Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), misturando técnicasde *storyboard* de animação e de narração. As obras de Tezuka definem as características do mangá, como expressões faciais exageradas, elementos metalinguísticos e onomatopeias. Apesar de haver desenhos anteriores produzidos no Japão, Tezuka é considerado o fundador da indústria, por obras que marcaram a cultura japonesa, por exemplo, a série *Astroboy*, de 1963, que foi o primeiro *anime*[5] da TV japonesa com uma história contínua e personagens recorrentes.

Na década de 1990, o *anime* deixou de ser um produto cultural restrito apenas ao Japão e se tornou um produto cultural diferenciado no ocidente e referência no campo do entretenimento. Segundo Santos (2015, p. 39):

> Com seus quadrinhos e animações, o Japão expandiu sua influência cultural sobre o Ocidente, em especial a partir da década de 1990. Os mangás e animes invadiram as prateleiras das livrarias e a programação dos canais abertos e fechados de vários países na Ásia, na Europa e nas Américas. O acesso cada vez mais fácil a essas narrativas favoreceu o crescimento do número de fãs fervorosos que não se contentam apenas em acompanhar suas séries favoritas, mas também se interessam em estudar outros elementos da cultura japonesa, tais como o artesanato, a música, a culinária e a própria língua. Atualmente, convenções e feiras dedicadas a esses temas são organizadas em diferentes partes do mundo – só nos Estados Unidos, acontecem anualmente cerca de setenta eventos dedicados aos quadrinhos e às animações japonesas.

Consequentemente, muitos estúdios passaram a adaptar mangás famosos para o formato de animação, possibilitando maior alcance cultural, financeiro e público, visto que poderiam ser transmitidas para diferentes meios midiáticos, como salas de cinema, canais de televisão, DVD, Blu-ray e, mais recentemente, por meio das plataformas de *streaming*. Vale ressaltar que as histórias criadas nos *animes* podem ser baseadas ou não em mangás, já que muitas vezes essas histórias são derivadas de obras estrangeiras ou apresentam histórias originais, além da possibilidade dessas produções serem divididas em diversos gêneros a depender de seu público-alvo e de temáticas.

---

[5] São desenhos animados japoneses com características e estilos próprios. A palavra deriva do termo em inglês *animation* (animação). O termo foi designado mundialmente para se referir às animações de origem japonesa, para se diferenciar de outras produções, como os HQs 'norte-americanos.

Em relação a *animes* derivados de obras estrangeiras, comentaremos sobre duas adaptações: *Romeu e Julieta* (1597), de William Shakespeare, e a coletânea de contos *As Mil e Uma Noites*. Depois, comentaremos sobre a questão das possibilidades de interpretação da obra-fonte ao se adaptar um mangá para animação, usando o exemplo de *Fullmetal Alchemist* e *Fullmetal Alchemist Brotherhood.*

A obra *Romeu e Julieta*, de Shakespeare, conta a trágica história dos jovens Romeu Montecchio e Julieta Capuleto, filhos pertencentes a poderosas famílias inimigas de Verona, na Itália. Após se apaixonarem, eles se casam às escondidas com a ajuda do padre da cidade. Entretanto, durante as núpcias, Romeu acaba assassinando o primo de Julieta e é banido da cidade. Para evitar um segundo casamento forçado, Julieta toma uma poção para fingir a própria morte. O padre manda uma mensagem explicando o plano para Romeu, mas o bilhete não chega a tempo, assim, ao ouvir a notícia de que sua amada havia morrido, Romeu volta a Verona decidido a acabar com a própria vida, toma um veneno fatal e morre aos pés da amadasegundos antes de ela acordar. Ao perceber que seu plano deu errado e que Romeu está morto,Julieta se suicida. Após a tragédia, as duas famílias selam a paz em honra à memória de seus filhos.

Romeo x Juliet, anime lançado em 2007, também remete ao amor entre membros de famílias rivais. A história se passa em Neo Verona, um país mágico e flutuante governado pelo tirano Montecchio, que 14 anos antes decide matar toda a família do então governante da cidade, os Capuleto, mas em meio a tragédia, Julieta Capuleto sobrevive. Os partidários dos Capuletos que conseguiram sobreviver decidem esconder Julieta, na esperança de que no futuro ela pudesse liderar a revolução. Por isso, para protegê-la, a vestem como um menino e lhe dão o nome de Odin. Antes de completar dezesseis anos, Julieta conhece Romeu e ambos se apaixonam. Pouco tempo depois, a jovem descobre a verdade sobre o seu passado e que Romeu é filho do homem que matou sua família. A partir daí, idas e vindas também conduzem os heróis ao triste desfecho. O anime é composto por vinte e quatro episódios e foi produzido pelo estúdio Gonzo.

Figura 3 - Romeo x Juliet.

Fonte: Site Crunchyroll, 2022

As Mil e uma Noites, escrito entre os séculos XIII e XVI, é uma das obras mais famosas da literatura árabe. Ela conta a história do sultão Shahryar, que após ser traído pela esposa e a matar, decide, então, passar cada noite com uma mulher diferente e, na manhã seguinte, a executar. Uma das mulheres, Sherazade, para fugir da morte, decide passar cada noite contando histórias envolventes, deixando um final em aberto ao raiar do dia, atiçando a curiosidade do sultão, que a deixa viver para ouvir o final das histórias. Assim nasceu *As Mile uma Noites*, cujos contos foram descobertos no ocidente após 1704, graças ao francês Antoine Galland. A obra se tornou um clássico e passou por diversas adaptações, como filmes, animações e jogos. Seus contos mais famosos são: *Aladim e a Lâmpada Mágica* e *Ali Baba e os 40 ladrões*.

Aladim e a Lâmpada Mágica conta a história de um jovem órfão que encontra uma lâmpada dentro de uma caverna cheia de tesouros; ao esfregar o objeto, de dentro dela emergeum gênio com poderes para realizar três desejos do portador da lâmpada. Depois de se tornaro mestre da lâmpada, Aladim passa por diversas aventuras, como lutar contra o mago malignoque pretende se apoderar do objeto mágico e tentar conquistar a princesa por quem se apaixona.

O mangá *Magi: The Labyrinth of Magic* (Magi: o labirinto da magia) conta as aventuras do jovem Aladim. Ele sai em uma jornada ao lado de Ugo, o *Djinn* (Gênio) que habita dentro da sua flauta, em busca de outros *Djinn*. Aladim acaba conhecendo Ali Babá, um garoto que sonha com riqueza e poder e, para conseguir realizar esse sonho, precisa explorar as *Dungeons*, misteriosas estruturas históricas que começaram a aparecer em todo o mundo. Então, os dois partem em uma aventura, conhecendo várias pessoas e enfrentando os mais diversos perigos. O mangá foi escrito e ilustrado por Shinobu Ohtaka e foi publicado pela editora Shogakukan na revista *Weekly Shōnen Sunday* em 2009. O mangá foi concluído em 2017, com mais de 360 capítulos compilados em 37 volumes.

Figura 4 - Vol. 1- Magi o labirinto da magia

Fonte: Mangás JBC

Em 2012, o mangá foi adaptado para anime pelo estúdio A-1 Pictures e distribuído pela Netflix em 2016. O *anime* rendeu 2 temporadas, com uma terceira com lançamento previsto para o ano de 2022, além de um *spin-off*. A primeira temporada segue a mesma narrativa do mangá, já na segunda temporada, intitulada *Magi: Kingdom of Magic* (Magi: Reino de Magia), temos a continuação das aventuras de Aladim e Ali Babá, que após concluírem suas aventuras pelos *Dungeons* decidem se separar para concluir seus objetivos.

Figura 5-Magi.

Fonte: Netflix

O mangá *spin-off*, *Magi: The Adventure of Sinbad* (Magi: As aventuras de Sinbad) ocorre 30 anos antes dos acontecimentos de *Magi: The Labyrinth of Magic*. O mangá contém 19 volumes publicados, além de cinco episódios *Ovas*[7], lançados entre 2014 e 2015 junto comalguns volumes do mangá antes do lançamento da série animada, de 13 episódios, posteriormente lançada em 2016.

Em suma, o mangá conta as aventuras de Sinbad, que depois de perder o pai na guerra passa sua juventude ajudando os moradores locais e cuidando de sua mãe doente, até que ele abriga o misterioso Yunan. Ele decide guiar Sinbad e o instrui a desafiar a *dungeon* "Baal", que apareceu na fronteira entre Partevia e Reim e cujos tesouros ainda não foram conquistados. Depois de derrotar Drakon em batalha, Sinbad conquista Baal e ganha a lealdade do *Djinn* que reside lá, tornando-se assim o primeiro Capturador de *Dungeon*. Sinbadvolta para casa e, após a morte da mãe, deixa Parthevia para iniciar sua própria jornada para mudar o mundo.

[7] Significa *Original Video Animation'*. Os Ovas são histórias originais lançadas diretamente em DVDs.

Figura 6- Magi: The Adventures of Sinbad.

Fonte: Netflix

Por fim, *Fullmetal Alchemist* (FMA) é o mangá escrito por Hiromu Arakawa que se tornou um fenômeno mundial desde sua estreia em 2001. Ele é composto por 27 volumes, lançados entre 2001 e 2010 pela editora Square Enix e lançado no Brasil pela editora JBC. O trabalho teve inúmeras adaptações multimídias, desde animações, *Ovas*, filmes, *live-action*[8] e jogos para diferentes plataformas.

O mangá conta a história dos irmãos Edward e Alphonse Elric, que tentam ressuscitar a mãe após sua morte usando um ritual proibido de alquimia. Como consequência, Edward perde um braço e uma perna, enquanto Alphonse fica sem seu corpo, sendo salvo depois que seu irmão prende sua alma em uma armadura. O *anime* se desenrola com a dupla em busca da Pedra Filosofal, artefato que supostamente permite que Edward restaure seus membros e o irmão recupere o corpo. Nessa busca, ambos acabam se envolvendo em uma conspiração relacionada à principal organização de alquimistas e forças sobrenaturais

[8] São adaptações cinematográficas de desenhos e animações atuadas por atores e atrizes reais.

Figura 7- Fullmetal Alchemist

Fonte: IMDb

Dois anos depois de sua estreia, o mangá ganhou sua primeira adaptação para animação transmitida para a televisão com 51 episódios. Entretanto, como ela começou a ser produzida enquanto o mangá estava em produção, com apenas cinco volumes publicados, logo ficou evidente que, em algum momento, a história do anime não conseguiria seguir a história do mangá. Sendo assim, o resultado foi o rompimento completo da história emrelação ao original, como nomes trocados, apagamentos ou perda de relevância de personagens e fatos. Tudo isso fez com que, ao final, o anime e o mangá se distanciassem de forma irreversível, criando-se duas histórias bastante distintas.

A segunda adaptação intitulada de *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (FMAB) estreou em 2009 com 64 episódios produzidos pelo estúdio Bones. Por ter sido lançado quando o mangá estava terminando, FMAB segue diretamente o original, por isso, é vista pelos fãs como a história mais fidedigna dos irmãos Elric. Em 2017, foi lançado um filme *live-action*, pelo estúdio Warner Bros e em 2022 as duas últimas sequência da longa-metragem foram lançados pelo catalogo da Netflix.

1.2 A ADAPTAÇÃO DE HOWL'S MOVING CASTLE

1.2.1 *HOWL'S MOVING CASTLE* E A VIDA DE DIANA WYNNE JONES

Diana Wynne Jones foi uma escritora, poetisa e crítica literária nascida em Londres,em 1934, e escreveu mais de 45 obras dos gêneros ficção fantástica e não-ficção. Jones escreveu principalmente romances de fantasia para o público infantil e infantojuvenil. Seus livros mais famosos são as séries *Chrestomanci* (1977) e *Howl's Moving Castle* (1986), sendoesse último o objeto de análise do presente trabalho.

Após o início da Segunda Guerra Mundial, pouco depois de seu quinto aniversário, Jones passou parte de sua infância se mudando para vários lugares diferentes, voltando a Londres e depois se fixando em Essex, em 1943. Parte do processo literário da autora começou por experiência, pois, embora seus pais fossem professores, ela tinha pouco acesso à literatura. Ávida por leitura, a autora começou a inventar histórias de fantasia para suas irmãsmais novas, e foi durante esse período que sua paixão por livros fantásticos começou.

Em entrevista ao Blog Medium, em 2005, Jones comenta sobre as obras que a influenciaram:

> Uma vez que não haviam muitos livros infantis e juvenis disponíveis, eu lia coisas como A Vida do Rei Arthur (num inglês difícil, para gente mais velha), livros com lendas (voltados para adultos, claro) e romances históricos de Joseph Conrad (que eu encaravacomo histórias de aventura). Isso além de contos vitorianos de moral.

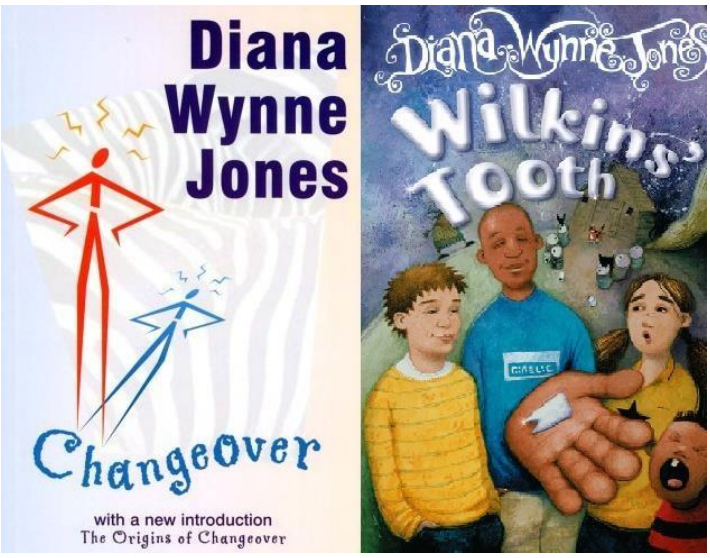
A escritora estudou em Oxford, onde foi aluna de C. S. Lewis, de *Crônicas de Nárnia*, e J. R. R. Tolkien, autor de *O Senhor dos Anéis*, formando-se em 1956. No mesmo ano, casou-se com John Burrow, com quem teve três filhos. Após um breve período em Londres, o casal retornou a Oxford em 1957, onde permaneceu até se mudarem para Bristol em 1976, onde Jones residiu até a sua morte

A carreira literária de Jones começou em 1970 com a publicação de seu primeiro romance intitulado *Changeover*. Embora apresente temas fantásticos, não é um livro de fantasia, a obra foi o primeiro e único romance voltado para o público adulto da autora. Trata-se de um livro sobre política e questões militares, sendo essencialmente uma sátira sobre os últimosdias do domínio colonial Britânico nas colônias fictícias na África.

[9] Disponivel em: https://medium.com/@gustavoklein2020/diana-wynne-jones-me-tornei-escritora-para-fazer-os- livos-que-eu-queria-ler-quando-era-crian%C3%A7a-25d6fbcf200d Acesso em: maio 2022

Por outro lado, sua carreira como escritora de fantasia infantil só ocorreu após a publicação da obra *Wilkins' Tooth* em 1973. A história acompanha dois irmãos que, depois de perderem todo o dinheiro da família, começam a aterrorizar a vizinhança onde moram e acabam se envolvendo com a velha vizinha que dizem ser uma bruxa.

Figura 8 – Changeover (à esquerda); Wilkins' Tooth (à direita).



Fonte: Editoras Moondust Books e HarperCollins

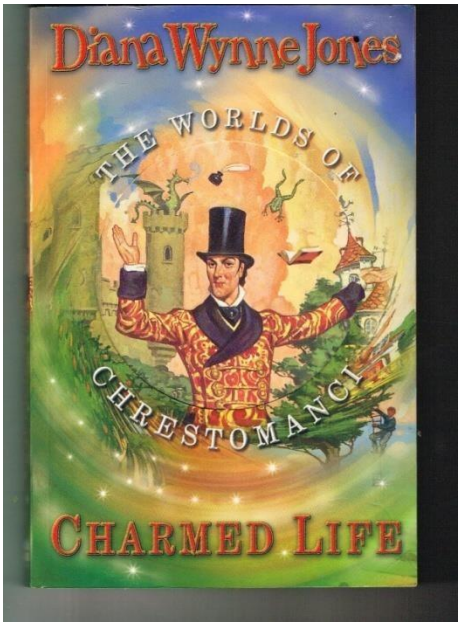
Em suas obras, Jones explora temas como viagens no tempo, universos paralelos e usode magia. Seus protagonistas são geralmente crianças ou jovens adultos curiosos, cuja curiosidade se torna útil enquanto percorrem seu caminho através de aventuras complicadas e desafiadoras, na maioria das vezes sem o auxílio de adultos. Neil Gaiman, em sua conta no Twitter[10], a descreveu como "muito simplesmente a melhor escritora para crianças de sua geração" [11].

[10]Neil Gaiman conta oficial Twitter. 2020. Disponívelem:https://twitter.com/neilhimself/status/1337499291296919555?lang=en.Acesso em: maio 2022

[11]C.f: "I've been saying for almost 40 years that Diana Wynne Jones was one of the finest writers of family and the fantastic we've ever had. This article about Diana and The Time of the Ghost at @tordotcom is marvelous." (Neil Gaiman, Twitter, 2020, tradução nossa)

Nas décadas seguintes, Jones escreveu romances e contos, tendo suas obras mais famosas, a série de sete livros *Chrestomanci* (1970-2006), sido publicadas em 1970. O primeiro livro da série intitulado *Charmed Life* (Vida Encantada) conta a história dos irmãos Chant, que, após a morte dos pais, descobrem que são bruxos e são convidados para morar no Castelo Crestomanci com o tio, o mago mais poderoso do universo e um parente distante.

Figura 9-



Fonte: Editora HarperCollins

Após a década de 1990, em razão do grande sucesso da saga de livros *Harry Potter* (1997-2007), por J.K Rowling, a literatura fantástica se tornou um fenômeno. Segundo Butler (2006), após o sucesso de Rowling, editoras do mundo inteiro estavam ansiosas para comercializar livros de fantasia que pudessem se adequar a um público semelhante. Dessa maneira, Stella Paskins, editora da HarperCollins e grande admiradora das obras de Jones, viu a oportunidade de comprar e republicar os direitos sobre as obras dela. Após as republicaçõese uma recepção positiva, o interesse pela ficção fantástica infantil da autora ressurgiu e, com isso, também houve o aumento do interesse e da atenção do público e da crítica.

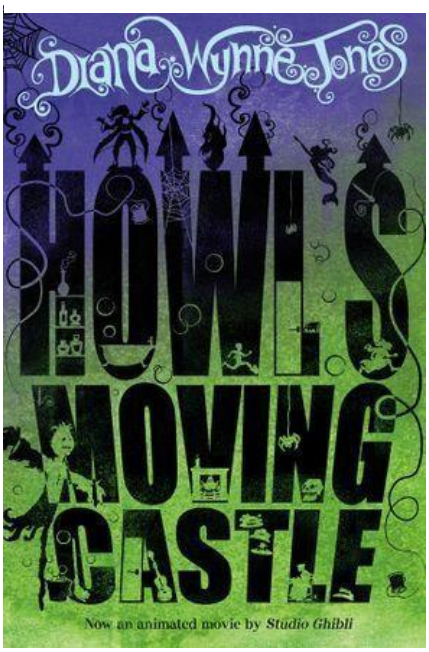
Ao longo de sua vida como escritora, Jones alcançou bastante sucesso, o que lhe concedeu vários prêmios literários. A autora foi indicada duas vezes ao *Hugo Award*, nomeada catorze vezes para o *Locus Award*, duas vezes para o *British Fantasy Award*, o qual ganhou em 1999, e duas vezes para *World Fantasy Award*, que ganhou em 2007.

Além disso, após a adaptação de *Howl 's Moving Castle* para o cinema, dirigida por Hayao Miyazaki em 2004, o livro ganhou popularidade novamente e foi indicado ao prêmio *Phoenix Award from the Children's Literature Association* em 2006. Ela também recebeu o título de doutora Honorária em literatura pela Universidade de Bristol.

Além de receber várias premiações importantes ao longo de sua carreira, as obras de Jones também ganharam adaptações para o cinema, como a trilogia *Howl's Moving Castle* (O Castelo Animado), que foi adaptada para animação japonesa, em 2004, pelo Studio Ghibli, objeto de pesquisa do presente trabalho; e também *Earwig and the Witch* (A Tesourinha e a Bruxa), último romance de Jones, publicado postumamente em 2011, que teve sua adaptação lançada em 2020, pelo mesmo estúdio.

Nomeado pela revista *Time*[12], em 2020, como um dos melhores livros de fantasia de todos os tempos, *Howl's Moving Castle* (O castelo animado) é um clássico infantojuvenil.

Figura 10- *Howl's Moving Castle*



Fonte: Editora HarperCollins

[12] Revista TIME. 2020. Disponivel em: https://time.com/collection/100-best-fantasy-books/5898460/howls- moving-castle/. Acesso em: maio2022

Howl's Moving Castle é um romance fantástico que conta a história de Sophie, uma jovem que trabalha na chapelaria de seu pai, e, após um desentendimento, é amaldiçoada por uma bruxa que fez com que ela se tornasse uma idosa de 90 anos. A obra faz parte do primeiro livro de trilogia, sendo composta por: *Howl's Moving Castle* (O castelo animado), publicado em 1986, *Castle in the Air* (O castelo no ar), publicado em 1990, e *House of Many Ways* (A casa de muitos caminhos), publicado em 2008.

Em suma, após Sophie ser amaldiçoada, ela foge de casa e, no meio de sua fuga, encontra o castelo do mago Howl e se abriga nele. Nesse meio tempo, ela conhece o demônio de fogo Calcifer que propõe uma troca, se ela o ajudar a quebrar sua maldição ele a ajudaria a quebrar a dela, com isso, a garota se infiltra na casa de Howl fingindo ser uma empregada doméstica. Logo, ao se envolver com o mago, a protagonista percebe que nem tudo é como parece ser no castelo. Sophie se encontra presa nas intrigas criadas por Howl, uma pessoa vaidosa, arrogante e irresponsável. Como exemplo, quando foge de suas responsabilidades como mago, deixando todo seu trabalho para seu aprendiz Mickael, preferindo passar horas do seu dia dentro do banheiro trabalhando em poções de beleza e indo atrás de amantes. Assim, Sophie se vê navegando por diversas situações: achar uma solução para sua maldição, ajudar as irmãs mais novas, além de ajudar Howl com suas próprias maldições e conflitos.

1.2.2 O *STUDIO GHIBLI* E A VIDA DE HAYAO MIYAZAKI

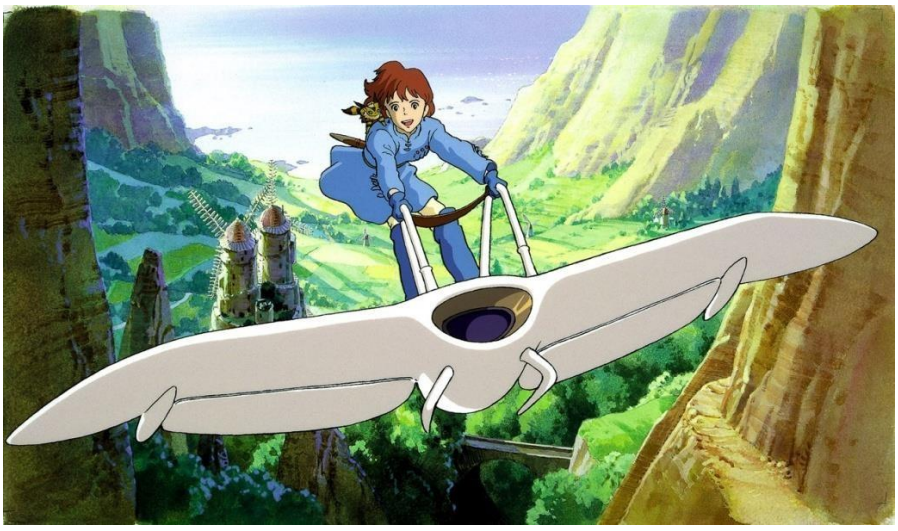
Hayao Miyazaki foi um cineasta, animador, roteirista, escritor e *mangaká*[13]japonês. Nasceu em Tóquio, no final da Segunda Guerra Mundial, em 1941. Seu pai era diretor da fábrica onde foram produzidos os aviões usados durante a Segunda Guerra pelo Japão, por isso, a paixão de Miyazaki por aviões, além da influência da guerra, é temática recorrente nas suas produções.

Após o período Pós-Guerra no Japão, Miyazaki começou a ter contato com os mangás, histórias em quadrinhos em japonês. De acordo com Le Blanc e Collin (2019), Miyazaki passou a desenhar pessoas a partir de inspirações vindas de mangás, popularizados por OsamuTezuka. Algo que começou como um hobby, passou a ser um trabalho quando entrou para o estúdio de animação Tōei Dōga, onde conheceria seu amigo, e mais tarde cofundador do Studio Ghibli, Isao Takahata.

Em 1963, no mesmo ano em que se formou na universidade Gakushuin, Miyazaki foi contratado pelo Estúdio Toei Douga e começou a trabalhar como artista intermediário no longa-metragem animado *DoggieMarch*e na série de televisão *Ken, o Menino Lobo*. Em 1971, Miyazaki deixou o Tōei Dōga e foi contratado pela *A Production*, onde dirigiu, ao lado de Takahata, 23 episódios da série de animação *Lupin III*. Em 1973, os dois deixam a *A Production* e se unem à ZuiyoEizo, que mais tarde se tornaria a Nippon Animation. Ali, os dois trabalharam na World Masterpiece Theatre, série de animação japonesa que contava histórias de livros clássicos.

[13]*Mangaká* é o termo utilizado para designar um quadrinista ou um artista de mangás.

Figura 11- Nausicaä do Vale do Vento.



Fonte: Site Studio Ghibli Brasil

Desde o início de sua carreira no Studio Ghibli, em 1963, Miyazaki produziu inúmeras obras. Ele começoua trabalhar como animador, passando para animador chefe, até terminar como diretor chefe. Uma das primeiras produções *Nausicaä do Vale do Vento*, lançada em 1984, é considerada um dos principais trabalhos do diretor, consolidando definitivamente a reputação de Miyazaki como animador.

O Studio Ghibli foi fundado pelos amigos e produtores Hayao Miyazaki, Isao Takahata e o compositor Toshio Suzuki, oriundo da parceria com a empresa Tokuma Shoten eo sucesso comercial de Nausicaä, em 1984.

Figura 12- Logo Studio Ghibli.

Fonte: Site Studio Ghibli Brasil

Segundo o site oficial Studio Ghibli Brasil[14], “a palavra Ghibli é o nome de uma corrente de vento que sopra do norte da África para a Europa, levando calor e umidade para o continente vizinho. Por causa dessa corrente, o avião *Caproni CA. 309* ganhou o apelido de Ghibli.” o que nos permite notar mais uma vez a influência da aviação na vida e trabalho de Miyazaki.

Figura 13- Laputa: Castelo no céu (à esquerda); meu vizinho Totoro (ao meio); Cemitério de Vagalumes (à direita).

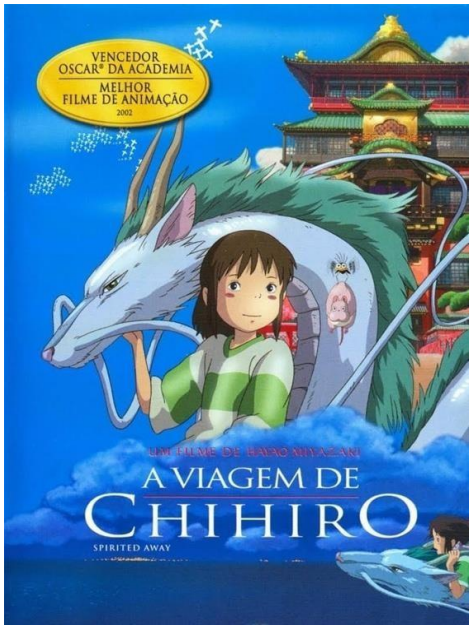
Fonte: Site Studio Ghibli Brasil

Segundo Le Blanc e Collin (2019), as animações mais antigas do Studio Ghibli, como *Laputa: Castelo no céu* (1986), *Cemitério de Vagalumes* (1988), *meu vizinho Totoro* (1988) não corresponderam às mesmas expectativas do sucesso lançado em 1984. Apenas em 1986, com *O Serviço de Entregas de Kiki*, baseado na história de fantasia infantil *Majo no Takkyubin*, de Eiko Kadono, o estúdio conseguiu alcançar estabilidade financeira e se tornar um fenômeno.

Mesmo o estúdio sendo considerado um tesouro nacional, é importante ressaltar que foi apenas em 1998 com o filme *A viagem de Chihiro* que ele passou a ser reconhecido e ter seu nome consolidado internacionalmente.

[14]Studio Ghibli Brasil. 2008. Disponível em: https://studioghibli.com.br/ . Acesso em: maio 2022.

Figura 14- A Viagem de Chihiro.



Fonte: Oficial DVD Blu-ray.

A Viagem de Chihiro é considerado um dos maiores sucessos do estúdio e recebeu aclamação da crítica e do público, tendo recebido o Prêmio da Academia Japonesa de Filme, em 2001, e concedido a Miyazaki o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2002. Além de arrecadar mais de 30,4 bilhões de ienes (352 milhões de dólares), tornando-se à época o filme de maior bilheteria de todos os tempos no Japão.

As animações do *Studio Ghibli*, em especial as produzidas por Hayao Miyazaki, seguem um estilo diferente de animação. Segundo Le Blanc e Collin (2019), um dos pontos fortes do Studio é a presença de diversidade, com presença de protagonistas femininas. A percepção ocidental de animações ainda é baseada em temáticas mais infantis e para o público familiar, com cenários simples e histórias fáceis, enquanto as animações do Studio Ghibli estão ligadas ao fantástico e com narrativas sofisticadas.

A adaptação japonesa de *O Castelo Animado*, em japonês *Hauru no Ugoku Shiro,* lançada em 2004, também se tornou um sucesso de bilheteria no Japão, tendo sido a maior abertura de um filme japonês naquele ano, além de ter recebido indicação ao Oscar de melhoranimação em 2006.

Figura 15- *O Castelo Animado.*

Fonte: Site Studio Ghibli Oficial

O longa também foi animado de forma computadorizada, apesar de personagens de fundo e cenários terem sido desenhados à mão antes de serem digitalizados. De início, a animação é relativamente correlata à obra original até a primeira metade do filme. Contudo, a partir da segunda metade a narrativa é significativamente alterada, com o acréscimo de temas como conflitos de guerra, dinâmica e construção de personagens que não estão presentes no material original.

Em suma, Miyazaki começa o filme da mesma forma que Jones inicia seu romance: um dia Sophie está trabalhando na chapelaria da família, quando é amaldiçoada pela Bruxa das Terras Abandonadas, se tornando uma idosa.

De modo geral, por Miyazaki ter sido levado a encurtar a trama, a fim de que se encaixar no formato de filme, é natural que alguns aspectos dos personagens ou focos da narrativa que estavam presentes no original tenham sidos deixados de lado ou alterados para corresponder a sua estética. Dessa forma, a fim de explicar as diferenças presentes entre as obras, apresentaremos três principais divergências: a construção das personagens Sophie e o mago Howl, as maldições e a maçaneta mágica que leva para mundos e lugares distintos.

O primeiro personagem a ser mencionado será a própria Sophie, a protagonista. Tanto no romance quanto no filme Sophie é a irmã mais velha da família. Inicialmente, no romance o leitor é apresentado à família de Sophie. Descobrimos que ela tem uma madrasta que é amãe de sua irmã mais nova Martha, além dos motivos financeiros que levaram à separação das irmãs. Outro ponto é a caracterização de Lettie e Martha, ambas possuem uma construção mais complexa no livro, no qual descobrimos que elas trocam de identidade, Martha deveria ter ido aprender magia em outra cidade e Lettie deveria ter ido trabalhar no famoso café da cidade para conseguir um marido. Por esse motivo, Sophie, no começo do livro, não sai para visitar Lettie, como acontece no filme, mas sim Martha. No filme, Martha é apagada da trama,e com isso o diretor modifica a história, pois o motivo que faz Sophie decidir trabalhar para Howl no original como sua governanta é mantê-lo longe de suas irmãs mais novas. Enquanto no filme, Sophie é uma moça sozinha que decide trabalhar para o mago como pretexto para descobrir mais sobre o contrato que ele tem com Calcifer, o demônio mágico que habita em sua casa e quebrar sua maldição. Com isso, diferente do livro, onde somos apresentados a uma Sophie num contexto mais familiar, a vemos completamente sozinha e retraída, sabemos que ela possui uma família, mas está distante e não é o foco da história.

Em relação à personalidade de Sophie, Jones a descreve como uma pessoa bastante pessimista em relação à sua própria vida, a jovem acredita que está fadada ao fracasso e essa visão a torna uma pessoa solitária e monótona. O fato de ser a mais velha toma o controle de sua vida e a transforma em uma pessoa submissa que, mesmo possuindo ambições, sempre volta atrás de decisões, visto que para ela é algo sem sentido, pois acredita que nenhuma fortuna aguarda a filha mais velha. Ao ser transformada em uma idosa, é perceptível como elase conforma rapidamente com sua nova condição. Em um primeiro momento, parece que a velhice a deixa mais forte e confiante, Sophie ganha um sentido de anonimato porque não precisa mais se preocupar com as inseguranças que a seguiam.

No filme, esses aspectos são alterados, Sophie é apresentada como uma jovem solitária, não muito confiante e de autoestima baixa, ligada ao fato de não se sentir bela comoa irmã mais nova Lettie. Ao ser amaldiçoada, a jornada de Sophie para quebrá-la é o autodescobrimento, tendo a velhice ao seu lado, ela se sente mais confortável com sua nova aparência e decide cuidar das pessoas que se tornaram sua família. Mesmo que sua ideia inicial tenha sido o isolamento, parece reconfortante para Sophie assumir essa nova identidade para se desvencilhar dos seus medos e das suas inseguranças.

Na sequência, temos o famoso mago Howl Jenkins Pendragon[15], descrito em ambas as obras como alguém que come o coração de jovens belas para o seu próprio divertimento, embora no livro o leitor aprenda que este título que detém não foi um resultado de uma escolha, mas de suas

circunstâncias, Pois ao desistir de seu próprio coração para salvar uma estrela cadente e, consequentemente, dar à luz Calcifer, o demônio do fogo, Howl não conhece nenhuma emoção sincera, então vive pelo desejo de fazer as jovens se apaixonarem por ele, incluindo a irmã de Sophie, Lettie. Ao final do livro, o leitor descobre que Howl não estava realmente tentando fazer Lettie se apaixonar por ele, mas sim tentando aprender mais sobre Sophie por meio de sua irmã mais nova.

Na versão do filme, Howl é descrito inicialmente como um mago maléfico, contudo, ao decorrer da história, o telespectador é apresentado a um Howl que passa a maior parte de seu tempo ocupado com a guerra em curso e fugindo de responsabilidades. Ele evita responsabilidade de qualquer tipo, assim como qualquer coisa que envolva tomada de decisões. O fato de que Miyazaki trazer um mago que está mais preocupado com a guerra e não com as jovens moças faz com que Howl carregue menos a imagem de um galanteador e mais a imagem de um herói.

Além disso, a maldição de Howl é dupla no romance, uma é lançada pela Bruxa das Terras Abandonadas e a outra remete ao fato de ter trocado seu coração por Calcifer. Entretanto, apenas um elemento é colocado no filme. Miyazaki limita a maldição a Howl trocando seu coração físico pelo demônio Calcifer para a amplificação de seus poderes mágicos. Pagando o preço por se tornar o maior mago de Ingary, a falta de um coração o faz incapaz de amar alguém, inclusive a si mesmo, condenando-o a eventualmente se transformar em um monstro. Calcifer intervém incitando Sophie a encontrar uma maneira de quebrar o que ele chama de "contrato", pois não quer destruir Howl.

[15] Pendragon é derivado do sobrenome do Rei Arthur. A lenda do Rei Arthur é de origem celta, criada no País de Gales. Filho bastardo do rei Uther Pendragon, Arthur contou a vida toda com seu tutor e conselheiro, o mago Merlin. O mago foi o principal aliado nas tomadas de decisões do rei e nos acontecimentos do reino de Camelot.

Destaca-se que, enquanto o romance apresenta a transformação de Howl após perder o coração como algo interior, ligado apenas às suas ações e personalidade, no filme ele é literalmente transformado pela maldição.

Também sobre as diferenças entre as maldições em Sophie, no romance a protagonista se mantém com a aparência de velha propositalmente, como uma forma de representação de seu interior. Sophie se vê como uma anciã, por isso não consegue quebrar sua própria maldição. Por outro lado, no filme, a personagem vai alternando a idade, em alguns momentos ela aparenta ser mais jovem e em outros mais velha ou, ainda, há uma mescla dessas duas condições. Dessa maneira, Miyazaki mostra que à medida que a protagonista ganha confiança em si mesma, a maldição vai sumindo.

Embora o ponto central da história ainda seja a aventura de Sophie, Miyazaki optou por retratar o filme como uma história sobre guerra em vez de apenas um romance. Acompanhamos Sophie em suas aventuras e, durante a última metade do filme, o espectador é levado ao cenário da guerra. No filme, por exemplo, Sophie é apresentada à violência da guerra, de que ela só ouvia falar, assim que entra no castelo. Dessa maneira, Miyazaki retém a maldição de Sophie e seu refúgio com o Mago Howl como plano de fundo, fazendo com que a guerra que assola o reino seja o conflito ao qual a reversão da maldição de Sophie está ligada. Por outro lado, no romance ao colocar Sophie trabalhando com as relações entre suas irmãs enquanto tenta acompanhar a vida amorosa de Howl, sua própria maldição e aquela que acometida ao Mago, Jones mantém na sua narrativa tramas e tons leves, com a presença de conflitos cômicos entre Sophie e Howl e Lettie e descrição sobre a rotina no castelo, até o clímax final. Portanto, a guerra é a força motriz da história de Miyazaki, tornando-se o plano principal da trama, uma vez que a adaptação é uma crítica à política internacional contemporânea em torno da Guerra do Iraque.

Em uma entrevista, em 2005, à *Newsweek*[16], Miyazaki comentou sobre a questão da guerra na obra: “o filme foi profundamente afetado pela guerra no Iraque”. O produtor Toshio Suzuki também comentou sobre a influência da Guerra do Iraque na adaptação[17]: "Quando estávamos fazendo, houve a Guerra do Iraque...de jovens a velhos, as pessoas não estavam muito felizes" (CAVALLARO, 2006, p. 170, tradução nossa).

[16]BBC Digital Archive. Disponível em: https://ibccdigitalarchive.blogs.lincoln.ac.uk/2017/11/21/an-addition-to- bomber-command-cinematography-hayao-miyazaki's-howls-moving-castle/ Acesso em: maio 2022

[17]C.f.: “When we were making it, there was the Iraq War […] From young to old, people were not very happy”

Em 2003, quando os animadores começaram a trabalhar no filme, o Japão anunciou oficialmente seu apoio à invasão americana do Iraque. Nesse mesmo ano, mais tarde, foi informado ao primeiro-ministro japonês que os Estados Unidos solicitaram que o Japão começasse a treinar tropas para enviar ao Iraque em uma demonstração ativa de apoio ao país. Isso gerou nos japoneses uma certa revolta, pois não viam necessidade de o país se envolver nesse conflito. Vale ressaltar, o Japão não possui um exército de forças armadas, mas sim uma força de autodefesa, criado em sequência a uma série de eventos geopolíticos, desenvolvidos ao fim da Segunda Guerra Mundial.

No romance, a maçaneta magica preta na porta do castelo leva o leitor para o País de Gales do século XX, e lá descobrimos que Howl é na verdade Howell Jenkins. No entanto, no filme, quando Howl desliza o botão preto da porta mágica, ela não o leva para outro universo, mas sim onde a guerra esteja acontecendo no reino. Além da maçaneta negra, há apenas a violência da guerra caracterizada por um cenário repleto de fogos queimando nabeira da escuridão.

Em suma, a partir da discussão desenvolvida nessa seção, percebemos que muitas das animações que foram, e são produzidas no Japão, têm como essência adaptações de narrativas folclóricas, clássicas e de mangás. Compreendemos, ainda, que a evolução desse gênero foi possível não apenas após o período da Segunda Guerra Mundial e da influência estadunidense no país, mas também pela crescente demanda de novas narrativas para diferentes públicos-alvo. Por esse motivo, a diversidade que essas histórias podem proporcionar em relação a temas e narrativas as fazem um ramo lucrativo e bastante explorado pela indústria de cinema etelevisão. Dessa maneira, é de suma destacar a importância do Studio Ghibli para a ascensão na industrial nacional e internacional e como, atualmente, as animações japonesas ainda possuem vínculos com outras mídias e literaturas.

CAPÍTULO II - APORTE TEÓRICO

2.1 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E A TEORIA DA ADAPTAÇÃO

O audiovisual e a literatura são sistemas semióticos distintos que às vezes podem estabelecem relações conjuntas, obras cinematográficas são derivadas de personagens históricos ou de literaturas famosas, poemas originam músicas ou vice-versa e danças compõem espetáculos teatrais. Essa troca de suportes permite que, apesar das semelhanças, cada uma das obras ganhe uma nova interpretação.

As vertentes dos Estudos da Tradução e da adaptação se baseiam em duas diferentes linhas teóricas: a *Tradução Intersemiótica*, corrente iniciada por Roman Jakobson (1969) e desenvolvida, por Júlio Plaza (1987); e a *Teoria da Adaptação* estudada por Linda Hutcheon (2006). Quando ocorre a transformação entre signos distintos, tal como do verbal para o não verbal, esse processo é denominado *Tradução Intersemiótica*. Por outro lado, ao transportar um signo verbal para outro formato midiático, optando-se por estratégias para alcançar diferentes interpretações da obra fonte, esse processo é denominado *Teoria da Adaptação*.

Portanto, nesta seção, discutiremos tais questões a partir da discussão sobre a tradução e adaptação de obras literárias para o cinema, mapeando ideias derivadas da *Tradução Intersemiótica* e da *Teoria da Adaptaçã*o.

2.1.1 TEORIAS DA TRADUÇÃO

O linguista russo Roman Jakobson categoriza e classifica diferentes estudos realizados no campo da tradução. Para esse autor, em seu artigo *Aspectos Linguísticos da Tradução* (1969), o ato de transfigurar um texto pode ocorrer de três formas:

> 1)A tradução intralingual ou **reformulação** (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua. 2) A tradução interlingual ou **tradução propriamente dita** consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua. 3) A tradução intersemiótica ou **transmutação** consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. (JAKOBSON, 2001, p.64-65, grifos do autor).

A *Tradução Intralingual*, ou reformulação, ocorre dentro da mesma língua por meio do processo de interpretação. Caso, por exemplo, quando reformulamos uma frase complexa ou quando passamos de uma linguagem técnica para uma linguagem mais cotidiana.

A *Tradução Interlingual* é a mais comumente identificada. Ela ocorre quando há a tradução de um signo de uma língua para uma outra língua. Caso, de traduções em português de livros como *Harry Potter* (1997-2007) originalmente escrita em inglês.

A *Tradução Intersemiótica* é definida como a tradução de um determinado sistema de signos verbal para outro não-verbal. É o caso, novamente, da saga de filmes *Harry Potter* (2001-2011), em que houve a tradução do sistema semiótico verbal para o sistema semiótico audiovisual. Ou também o caso da saga de jogos *Resident Evil*, que atualmente possuem várias adaptações para o cinema, animações e séries de televisão.

Seguindo as teorias de Roman Jakobson e se baseando na semiótica de Charles Sanders Pierce, Júlio Plaza (1987) desenvolve de forma sistemática a teoria de *Tradução Intersemiótica*. Sendo assim, o conceito de tradução intersemiótica é a relação entre dois textos que passaram por uma transformação. Em outras palavras, ela passa a ser uma semiose,uma contínua transformação de um dado signo para outro. A transformação de uma obra literária para uma narrativa videográfica estabelece o diálogo entre esses sistemas semióticos, cada qual com uma tradição específica e modos particulares de construção do sentido.

Plaza (1987, p. 14) aponta, ainda, que a tradução é um processo independente de modelos ou predecessores.

> Nessa medida colocaremos a Tradução Intersemiótica como "via de acesso mais interior ao próprio miolo da tradução". Tradução como prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e reprodução, como literatura, como metacriação, como ação sobre estruturas eventos, como diálogo de signos, como síntese e reescritura da história. Quer dizer: como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos, como transcrição de formas na historicidade".

É a partir da história que o autor leva em consideração aspectos culturais, sociais e ideológicos nos quais se insere. Para Plaza, a tradução é vista como historicidade, pois mergulha na espessura da tradição, através dos vetores passado, presente e futuro. Portanto, podemos dizer que, por meio da tradução, resgatamos a história do passado, transformando-o em novos objetos com novas significações no presente e considerando sua recepção e público-alvo no futuro.

Levando essas questões em conta, em nosso estudo sobre a obra *Howl 's Moving Castle* serão abordados, por exemplo, os elementos relacionados a conflitos bélicos tanto como parâmetros das culturas envolvidas, quanto parte da história pessoal dos criadores do romance e do filme adaptado.

No que diz respeito às interfaces entre tradução literária e intersemiótica, dentro dos Estudos da Tradução, a tradução é vista tanto como um processo quanto como um produto, sendo ambas as

esferas impactadas pela finalidade da tradução. O produto final de uma tradução é facilmente identificável, além de distinguir a atividade daquela da interpretação oral ou em línguas de sinais, que visa a comunicação e não possui produto final. Já o processotradutório implica em diversas fases e dimensões que começam por meio de etapas que não envolvem apenas a tradução, mas sim, processos e estratégias por parte do tradutor para soluções de problemas.

> Segundo Nord (1991, 1997), Reiss e Vermeer (1996) o processo de tradução passa a ser guiado por um propósito, designado por Vermeer através da palavra grega *skopos* e é esse propósito que, uma vez estabelecido, deve ser alcançado na cultura alvo, por meio de uma série de questões que o tradutor passa a gerenciar no processo de produção textual e sempre tendo o leitor final como foco. Nesse sentido, o que importa não é a equivalência ou a fidelidade ao texto-fonte, mas se a tradução conseguiu cumprir ou não as necessidades do seu iniciar, isto é, quem solicitou a tradução (autor, tradutor ou outra pessoa que não tenha necessariamente escrito o texto), de maneira apropriada ao seu leitor e contexto final. Dessa maneira, a tradução passa a existir como independente na cultura de chegada. (NORD, 1991, 1997; REISSe VERMEER,1996 *apud* POLCHLOPEK; ZILPSER e COSTA 2015 p. 26).

Sendo assim, podemos dizer que a primeira fase de um processo tradutório é a interpretação, pois antes que se possa traduzir um texto é necessário compreendê-lo. Após esse processo interpretativo, o sujeito interpretante, no caso o tradutor, passa a ser o receptor da mensagem proposta pelo sujeito original, o emissor, que está agora em contato com duas instâncias diferentes de comunicação, o autor e seu público-alvo. A tradução depende da capacidade produtiva do tradutor de avaliar como o texto será construído e para qual público será destinado, aliado à capacidade de encontrar, entre duas línguas, o efeito de sentido correspondente àqueles produzidos no texto-fonte.

Portanto, a tradução se relaciona no contexto e na finalidade de seu emissor, passando a ser compreendida como um conjunto de fatores. O texto deixa de existir nele mesmo e passa a se comunicar dentro de vários outros textos. A partir do processo tradutório, seus sujeitos e sentidos são constituídos em um processo vinculado a outros sujeitos e sentidos.

Outro aspecto da tradução enquanto processo é o elemento da criatividade. De certa forma, podemos dizer que a tradução é criação, pois nela interagem duas instâncias criadoras, o autor do texto-fonte e seu tradutor. A criatividade permeia a busca de soluções para os desafios encontrados, bem como as características da tradução oblíqua.

> A tradução oblíqua seria a tradução que não é literal, devendo ser utilizada em todosos casos nos quais a tradução direta produziria na língua de chegada: a) um texto cujo significado é diverso do original; b) um texto sem significado; c) um texto estruturalmente impossível; d) um texto sem correspondência cultural na língua de chegada; ou é um texto com correspondência, mas em registros diferentes. (BARBOSA, [1990] 2004, p. 24 *apud* AMORIM, 2013, p. 289).

A tradução oblíqua é um processo com maior liberdade de criação, ela possibilita ao tradutor uma abordagem que se diferencia de uma tradução mais literal, por exemplo, ao aplicar métodos e procedimentos em múltiplas dimensões linguísticas, artísticas e culturais. O tradutor pode optar por traduzir o texto-fonte ora priorizando o sentido, ora a forma, de maneiras distintas. Além disso, pode optar por adaptar ou apagar elementos culturais ou linguísticos que podem não existir na cultura ou na língua do texto-alvo, ou vice-versa. Tudo isso resulta em um processo criativo, já que é também papel do tradutor buscar transmitir umamensagem entre idiomas a fim de despertar mais interesse e gerar uma melhor compreensão do público-alvo da mensagem. Vale ressaltar que essas escolhas dependem de um compromisso de coerência com o texto-fonte e com o projeto tradutório realizado.

Sendo assim, o tradutor faz diferentes escolhas para percorrer caminhos semelhantes ao do autor. É função do tradutor procurar aproximar culturas, línguas e estilos, portanto, podemos dizer que, assim como o autor, o tradutor manifesta criatividade literária, pois a sua tradução traz uma sobrevida[18] ao texto e novas possibilidades de interpretação.

Howl's Moving Castle (O castelo animado), de Diana W. Jones, foi uma obra escrita no final dos anos 80, lida como gênero infantil mesmo sendo um livro com temática fantástica. Sua história adota particularidades únicas apresentadas pela autora, o leitor rapidamente percebe que as pessoas do universo criado lidam com a magia com naturalidade, já quea ideia de magos e bruxas e um castelo capaz de se mover são vistos com desafetação. A partir do fantástico, a autora pôde mesclar elementos culturais ocidentais e mágicos, como nomes de personagens culturalmente britânicos, cenários e objetos que remetem à arquitetura da época, além de desenvolver o conceito de viagem no tempo.

Com produções cinematográficas de sucesso baseadas em clássicos, o diretor japonês Hayao Miyazaki, em 2004, volta-se ao romance inglês em busca de uma história que pudesse ser traduzida para as telas de cinema em formato de animação.

---

[18] Cf. para maiores detalhes sobre a relação entre sobrevida e tradução, recomendamos a leitura da obra benjaminiana e derridiana disponível em: https://www.scielo.br/j/pg/a/5RH9JRx4nHDxZdF4brpFdgD/?lang=pt

2.1.2 TEORIA DA ADAPTAÇÃO

Linda Hutcheon é uma teórica canadense, professora titular do Departamento deInglês e Literatura Comparada na Universidade de Toronto. Ela possui uma expressiva produção composta por vários livros publicados, alguns deles são: *Parody and the Intertextuality of History* (1989), *On the Art of Adaptation* (2004) *e A Theory of Adaptation* (2006) que integram este panorama organizado pela autora.

Hutcheon comenta em sua obra *A Theory of Adaptation* (2006) a insuficiência de um aporte por meio do estudo de casos particulares de adaptações, ou ainda uma análise contrastiva dos gêneros e mídias; ela opta por investigar a natureza intrínseca da adaptação, que ela chama de *a adaptação como adaptação*.

Segundo a autora, uma adaptação é igualmente um produto e uma produção. Como produto revela traços, por transformação ou por imitação, de outra obra anterior. Como produção, é caracterizada como um ato criativo, que opera por meio de processos de leitura, interpretação e recriação a partir da obra anterior.

Com o surgimento de novas plataformas e mídias a demanda para diferentes históriase narrativas proporcionou, além do apelo econômico, o crescimento de adaptações, e demanda do público-alvo de experienciar a adaptação de suas obras favoritas. Ela chama esse fenômeno de um prazer epistemológico que assegura um frescor de novidade:

> Se as adaptações são, por definição, criações tão inferiores e secundárias, por que estão assim presentes em nossa cultura e, de fato, em número cada vez maior? Por que, de acordo com as estatísticas de 1992, 85% de todos os vencedores da categoria de melhor filme no Oscar são adaptações? Por que as adaptações totalizam 95% de todas as minisséries e 70% dos filmes feitos para a TV que ganham Emmy Awards? (HUTCHEON, 2006, p. 24).

Frequentemente, observa-se que livros de maior vendagem, os chamados *best-sellers*, tendem a ser adaptados para o cinema ou para séries de televisão. Seu impacto no mercado é tanto que frequentemente encontramos novas edições de livros com capas contendo a foto de suas adaptações. Além disso, percebe-se também que a maior parte dessas adaptações são do segmento de literatura de massa. Essa junção gera um fluxo monetário gigantesco, além de influenciar na formação de novos leitores que surgem a partir dessas adaptações.

Por outro lado, mesmo com o crescente número de adaptações no cinema e nas plataformas de *streaming*, a adaptação de obras literárias proporciona intensas polêmicas e críticas. Entre as leituras e as opiniões mais diversas sobre este tema, a questão mais debatida

é a fidelidade da adaptação. Hutcheon (2006) defende que a fidelidade não deve ser um critério de julgamento ou foco de análise para as obras adaptadas, a rotulação da obra adaptada como inferior ou cópia da original é derivada de uma concepção pejorativa sobre o próprio processo de adaptação.

No caso das adaptações de livros, o julgamento é feito de acordo com a fidelidade que tiveram ao texto original, ou seja, o nível de similaridade que o filme ou seriado tem em relação à obra original, por isso, quando alguma adaptação desvia desse caminho ela é criticada. Dessa forma, segundo a autora, para se desvencilhar dessa concepção, as adaptações devem ser vistas como um processo criativo e não apenas como uma cópia.

Outro ponto a destacar é o fato de, devido ao público-alvo de adaptações ser composto, em sua maioria, por crianças e adolescentes, o acesso inicial ao filme ter sido e ainda é muito maior do que ao livro. Por conseguinte, podemos dizer que o filme é visto, para essa audiência, como uma obra original, uma vez que se a publicação do livro foi feita muito antes do filme, ele permaneceu desconhecido pelo público até o lançamento cinematográfico. Portanto, para muitos, referindo-se àquela parcela que não se interessa pela leitura, o filme será visto como uma obra original e não como uma adaptação. Um exemplo disso é o alcance dos filmes do Studio Ghibli, em *Howl's Moving Castle* (O castelo animado). Miyazaki, ao ser indicado ao Oscar pela segunda vez, atraiu grande atenção do público internacional, gerando maior acesso à obra adaptada e posteriormente à obra original. Sendo assim, ao adaptar a obra de Jones, Miyazaki, além de atrair novos leitores para o romance, atingiu também uma audiência distinta do público da obra original.

Ademais, Hutcheon (2006) entende-se adaptação como transposição particular de uma obra ou mais obras, intitulada transcodificação. Ela pode envolver uma mudança de mídia, quando se passa do literário para o cinematográfico, de gênero, quando passa do épico para um romance, de foco ou de contexto, quando se reconta a mesma história de pontos de vistas diferentes, proporcionando não apenas diferentes interpretações, como também mudanças quando se passa do real para o ficcional. Como processo de recriação, entende-se a adaptação por meio de um processo de reinterpretação e recriação, no qual primeiramente se apropria do texto fonte para depois recriá-lo. E, por fim, como processo de recepção, no qual entende-se a adaptação como uma forma de intertextualidade, o texto baseia-se em outros textos para se criar, existindo completamente por meio de uma relação intertextual com os primeiros.

Como exemplos de intertextualidade podemos observar o vasto material que se originou da Mitologia Grega, composta por diversas narrativas, sendo cada qual estruturada para diferentes públicos, focando por vezes o elemento romântico, como no filme *Tróia* (2004),baseado na Ilíada, por outras vezes em elementos de aventura, como o anime *Cavaleiro dos Zodíacos* (2002-2008), que conta a história de um grupo jovens guerreiros cuja função é proteger a deusa grega da sabedoria reencarnação de Atena, ou a saga de livros *Percy Jackson* (2005-2009) baseado nos deuses e semideuses gregos, além da animação Hércules (1997), baseada no mito de mesmo nome e produzida pelo Estúdio Disney.

2.2 LITERATURA FANTÁSTICA

A *Literatura Fantástica* refere-se ao gênero literário que tem como base o mundo real,mas leva o leitor a oscilar entre o real e o imaginário, apresentando elementos irreconhecíveis da nossa realidade, como o inimaginável ou o sobrenatural. Esse gênero passou a compor não apenas o campo literário, mas também se expandiu para outros campos narrativos, como o cinematográfico.

A proposta, nesta seção, é analisar o gênero fantasia, mais precisamente sob o conceitode fantástico, definido por Tzvetan Todorov, da trama de *Howl's Moving Castle* e discutir como o livro e o filme expandem seu ambiente narrativo, concedendo a seu público enredos diferentes do mesmo universo.

2.2.1 O FANTASTICO DE TODOROV

Tzvetan Todorov, importante nome do estruturalismo francês, foi o primeiro teórico a buscar uma conceituação que englobasse as características e elementos principais do gênero fantástico em seu livro *Introdução à Literatura Fantástica* (1970). Ele afirma que a ideia de gênero fantástico gera dúvidas e questiona se precisamos ter estudado ou lido todas as obras que o constituem para que possamos discutir um gênero. Para Todorov (2010, p. 12), os gêneros "são precisamente essas escalas através das quais a obra se relaciona com o universo da literatura". Eles não existem isoladamente, mas sim se relacionam uns com os outros. Por exemplo, quando um texto integra mais de um gênero ou quando se baseia em outros textos para se criar, existindo completamente por meio de uma relação intertextual com os primeiros.Portanto, o objetivo principal do autor é definir o conceito de gênero fantástico para descobrir como aplicá-lo a outras narrativas, traçando um conceito geral.

Conforme Todorov, na passagem do século XIX para o XX, o fantástico sofreu algumas mudanças. Obras fantásticas que eram relacionadas ao sobrenatural, como assombrações, vampiros e monstros, passaram a explorar a mente e o psicológico do ser humano, como alucinações, pesadelos e outros elementos ligados a fenômenos mentais. Todorov (2010, p. 38-39), apresenta três condições para que uma narrativa seja considerada fantástica:

> Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra -se representada, torna-se um dos temas da obra [...]. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação "poética". Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto, a maior parte dos exemplos preenchem as três condições.

Para o fantástico existir, a narrativa precisa estar centrada em elementos inexistentes na nossa realidade, e que ultrapassam os limites do real. Todorov afirma que o fantástico ocorre na incerteza, ou seja, a representação da hesitação de um personagem é a condição paraa oficialização do fantástico canônico.

Quando o personagem e o leitor aceitam esses fatos como verídicos dentro daquela realidade, eles passam, então, a respeitá-la. É nesta possibilidade também que a obra *Howl's Moving Castle* se apoia, para que, mesmo que apareçam casas andantes, magos e criaturas sobrenaturais inexistentes na nossa realidade, nós leitores os consideramos completamente aceitáveis dentro daquele contexto narrativo.

O autor, em seguida, comparou diversas narrativas de obras clássicas em que ocorrem acontecimentos sobrenaturais e da ordem do irreal e concluiu que existem três formas de se definir o gênero fantástico: *maravilhoso, fantástico* e *estranho*:

> **O fantástico, como vimos, dura apenas o tempo de uma hesitação:** hesitação comum ao leitor e à personagem, que devem decidir se o que percebem depende ou não da 'realidade', tal que existe na opinião comum. No fim da história, o leitor, quando não a personagem, toma, contudo, uma decisão, opta por uma ou outra solução, saindo desse modo do fantástico. **Se ele decide que as leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra se liga a um outro gênero: o estranho**. Se, ao contrário**, decide que se devem admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero do maravilhoso**. (TODOROV, 2010, p. 47-48, grifos nossos).

A maioria das obras do gênero fantástico se passam após a transferência entre o mundo real para o mundo mágico, como vemos, por exemplo, em *Harry Potter* (1997-2007) e em *Percy Jackson* (2005-2009). Essas obras citadas apresentam elementos do fantástico, quando há dúvida e hesitação por parte de um personagem, que até o momento conhecia apenas as leis naturais da sua realidade, mas que em um certo momento da história

presenciam um evento sobrenatural. Tanto Harry quanto Percy ficam surpresos ao descobrirem sua ligação com o mundo mítico, mas essa surpresa é passageira e logo eles se habituam à nova realidade.

Outros autores famosos do fantástico que incorporaram elementos do estranho às suas obras são Edgar Allan Poe e H. P. Lovecraft, em seus contos de terror e suspense. Esses autores retratam narrativas do estranho que provêm exclusivamente dos sentimentos e pensamentos dos personagens. Normalmente sentimentos de medo, que tentam a todo momento explicar ou encontrar uma razão para esses fenômenos sobrenaturais.

A fantasia presente em *Howl 's Moving Castle*, de Jones, apresenta uma conexão entre o real e o imaginário. Um exemplo é a porta que contém um portal que leva o leitor e os personagens até o país de Gales do sec. XX, o lugar do qual Howl se transfere até o universo de Sophie.

Por outro lado, a fantasia em *Howl 's Moving Castle*, de Miyazaki, ocorre o inverso do gênero: o mundo em que Sophie vive é abertamente mágico, um mundo independente de qualquer ligação com o real. Essa narrativa apresenta elementos do maravilhoso, já que humanos convivem com bruxas, magos e demônios sem o alarde que isso geraria na nossa realidade, entretanto, os desafios que a protagonista encontra são bastante realistas, como a dificuldade de socializar e os conflitos familiares.

Em suma, na literatura fantástica, o leitor é convidado a não apenas reconsiderar sua própria realidade, mas também a reconstruir um mundo de personagens e fatos novos apenas verdadeiros dentro daquela obra específica. Obras como a de Jones, destinadas ao público infantil, apresentam elementos do fantástico como uma maneira de manter o leitor em constante encantamento, fazendo com que a literatura fantástica continue provocando o efeito que a caracteriza.

2.2.2 CINEMA DE FANTASIA

A narrativa do fantástico é um tema cada vez mais frequente nas mais variadas esferas, como a literatura e o cinema. Enquanto gênero literário é ainda incerto o ano exato de seu surgimento, porém, é evidente que, desde o início da civilização, diferentes sociedades e culturas utilizavam contos e lendas, que mobilizam o imaginário da população, para compreender fenômenos ou eventos que até então não tinham explicações. Essas histórias que afloram à imaginação humana se tornaram temáticas recorrentes na literatura anos mais tarde. Há inúmeras obras que contam lendas e mitos famosos em suas narrativas, desde a Antiguidade Clássica, com as epopeias de Homero, passando pelo Romantismo, com os contos dos irmãos Grimm, e por obras fundacionais e culturalmente relevantes como Aladime a Divina Comédia.

As narrativas fantásticas que conhecemos hoje, mais especificamente os contos de fadas, tais como *Chapeuzinho Vermelh*a, *João e Maria* e *Cinderela*, não tinham distinção de público. Contudo, na passagem da era Clássica para a Romântica e após a Revolução Industrial, esses contos passaram a integrar mais fortemente o universo infantil:

> A era pós-iluminista com sua visão de mundo cada vez mais racional e científica proporcionou um momento específico que influenciou a produção e o consumo da fantasia. Muito se baseou em contos populares e de fadas que haviam se tornado populares duzentos anos antes, primeiro como entretenimento para adultos, mas depois como contos de moralidade para crianças. (ZIPES 1994, p. 18 *apud* FOWKES, 2010, p.15).

O conceito de infância tal como o conhecemos hoje é recente. Durante muitos anos, principalmente na Idade Média, pouco se desenvolvia sobre a concepção da infância e sobre a natureza e usos da imaginação, visto que crianças eram vistas apenas como miniadultos. A partir do avanço da Revolução Industrial e a emergência da burguesia, além do afastamento das crianças das fábricas, as histórias infantis começaram a surgir com o objetivo de apresentar novos valores sociais e morais que instigassem a imaginação, mas que permanecessem inocentes por meio de personagens que fugissem da realidade e voltassem para o mundo dos contos de fadas. Assim nasce a Literatura Infantil não só como um objeto de escape para esse grupo, mas também como mercadoria.

> Ao mesmo tempo, as mudanças nas concepções de infância coincidiram com uma reconsideração do papel da imaginação como uma faculdade mental e como um produto artístico. (FOWKES, 2010, p.15)

Nesse período também surge a divisão de gêneros de livros infantis para meninos e para meninas. Narrativas para meninos continham elementos de aventura, heróis e vilões, enquanto narrativas para meninas compunham contos de fadas e princesas. Obras famosas como os contos dos *Irmãos Grimm* (Jacob e Wilhelm Grimm, 1812), *Alice no País das Maravilhas* (Lewis Carroll, 1863), *Pinóquio* (Carlo Collodi, 1883), *Viagem ao Centro da Terra* (Jules Verne, 1864) e *Peter Pan* (J. M. Berrie, 1911) apresentam, na sua maioria, personagens que não se encaixam em seu mundo de origem, mas que, ao se transportarem para outro mundo, encontram um propósito, uma nova jornada.

A posição periférica de narrativas de fantasia, tanto na literatura quanto no cinema, ligadas às suas conexões com a infância e a imaginação, ainda é presente nesse ramo. Como apresenta Fowkes (2010, p. 17): "Enquanto a fantasia adulta moderna tem uma enorme dívida com a literatura infantil, a associação intencional do fantástico com o desenvolvimento infantil também tem sido um fator na marginalização do gênero como entretenimento." Por conta do seu histórico, o gênero de fantasia ainda é associado a algo pejorativo destinado apenas ao público infantil, especialmente os contos de fadas. Apenas após o lançamento de obras como *O Senhor dos Anéis* (1954), *O Hobbit* (1937) e *As Crônicas de Nárnia* (1950) essa associação foi relativizada.

Mesmo que haja uma crescente produção de filmes com temáticas fantásticas nas últimas décadas, ele ainda é considerado um gênero periférico, por isso, propor uma definição desse gênero no cinema ainda é complexo, apresentando definições amplas que ora podem incluir qualquer filme ficcional, ora podem incluir elementos fantásticos presentes em uma série de outros subgêneros cinematográficos. Entretanto, é importante entender que a essência das narrativas fantásticas são filmes que apresentam temáticas fantásticas, isto é, que envolvem elementos de magia, do sobrenatural, dos contos de fadas e de universos mágicos.

Como apresentado na seção anterior, Todorov define o gênero fantástico como qualquer narrativa centrada em elementos inexistentes na nossa realidade e que ultrapassamos limites do real. Em seguida, o autor também aponta que esse gênero não é algo isolado, pois se relaciona com outros diferentes dele. Dentro do cinema, é possível observar que dois subgêneros integram o cinema de fantasia: a ficção científica e o horror.

O horror se difere da fantasia e da ficção pelo simples propósito de gerar medo, mesmo que ainda apresente elementos fantásticos como criaturas místicas e assombrações. Jáa ficção científica foca em narrativas que extrapolam princípios científicos que temos hoje, mas que podem acrescentar elementos do fantástico e do horror.

Exemplos dessa pluralidade dentro do cinema de fantasia são a saga *Star Wars* (1977- 2005) e o filme *King Kong* (2005). O primeiro exemplo, apesar de ser taxado como ficção científica, com seres extraterrestres e naves espaciais, aproxima-se da fantasia ao trazer códigos de conduta heroicos, espadas, diferentes planetas e telecinesia. Já o segundo exemplo, apresenta elementos do fantástico, da ficção e do horror. É fantástico e de ficção pois apresenta narrativas de aventura, presença de magia, bruxaria e animais gigantes, mas tambémo horror com cenas que geram susto e medo no telespectador.

O avanço tecnológico de efeitos especiais e computação gráfica ajudaram com a popularização da fantasia no cinema, principalmente as animações. Na década de 1930 e 1940, a Disney foi pioneira no ramo de longa-metragem de animação de fantasia, por exemplo, o primeiro filme longa metragem animado a ser conhecido mundialmente foi *A Branca de Neve*, de Walt Disney, feito em 1937. Depois do sucesso do filme e do ramo, váriasoutras empresas focadas em animações surgiram neste período, como a Pixar 1986, a Warner 1923 e a Paramount 1912.

> Com o CGI cada vez mais prevalecente, e com o surgimento de estúdios inovadores como a Pixar, a indústria estava finalmente pronta para enfrentar a fantasia em grande escala. *Toy Story* (1995) foi o primeiro filme totalmente produzido por computador. (FOWKES, 2010, p. 34)

O impacto da Disney na indústria cinematográfica é um marco importante. Ao focar na animação, com ajuda de efeitos especiais e da computação, ela viria a dominar tanto os filmes de animação quanto os de fantasia por décadas:

> À medida que a tecnologia digital se tornou mais sofisticada e mais universal, animações e todos os tipos de fantasia começaram a dominar. Animação japonesa (anime) surgiria como um fenômeno global, incluindo Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* (1995), influenciando fortemente por *Matrix* (1999), enquanto a *Princess Mononoke* (1997) e *Spirited Away* (2001) de Hayao Miyazaki respondeu ao legado da Disney com um sabor nitidamente japonês. (FOWKES, 2010, p. 34)

Influenciados pelas animações da Disney, obras famosas no oriente começaram a invadir o mercado cinematográfico no ocidente. Na década de 1960 e 1970, os *animes* se desenvolveram e, a partir desse ponto, a produção japonesa começou a se desenvolver de formaindependente, expandindo sua capacidade de produção criativa tanto em traço como em roteiro e narração. As animações japonesas levaram para dentro de sua narrativa subgêneros ainda pouco explorados no cinema Hollywoodiano, como o *Cyberpunk*, subgênero alternativo

da ficção científica, introduzido na famosa animação *Akira* (1988). Autores e estúdios famosos também foram bastante importantes para a expansão do *anime* no ocidente, em especial Hayao Miyazaki com o Studio Ghibli.

Segundo Fowkes (2010, p. 36), "enquanto todo cinema é baseado em ilusão, é importante distinguir como a fantasia depende de um tipo específico de ilusão." O telespectador encontra nas obras fantásticas e nas suas narrativas o transporte para uma nova realidade. Dessa maneira, a Suspensão da Descrença[19] é uma ferramenta essencial nesse quesito. Para que o fantástico convença seu público, os elementos criados pelo autor precisam fazer sentido dentro da lógica do universo que ele mesmo criou, ou seja, o telespectador precisa estar totalmente imerso naquele universo do filme e aceitá-lo. Filmes que usaram bem essa ferramenta são *O Senhor dos Anéis* (2001-2003) e *As Crônicas de Nárnia* (2005-2010), obras que usufruam favoravelmente da suspensão da descrença, com auxílio dos efeitos especiais e da tecnologia para expandir o universo narrativo e elevá-lo nas telas do cinema. Ademais, a trilha sonora também é outra importante ferramenta para imersão do telespectador nas cenas, pois ela que tem a capacidade de sensibilizar a partir da instrumentalização e das sonoridades, a construção da narrativa, a fim de despertar emoções nos ouvintes.

Contudo, a suspensão da descrença pode ser falha, isso acontece quando um elemento narrativo é mais aplicado que outros. Por exemplo, o mundo criado em *Eragon* (2006) não é desenvolvido ou consistente o bastante para fazer com que o telespectador mergulhe na trama. Outro exemplo são os filmes *Percy Jackson* (2010-2013) e a *Bússola de Ouro* (2007), que apresentam narrativas superficiais e construções de mundos insuficientes.

Em suma, para interpretarmos uma obra fantástica traduzida intersemioticamente da literatura para o audiovisual de animação, é necessário compreender as raízes do fantástico, relacionadas tanto ao universo da imaginação infantil, quanto à investigação dos limites do mundo real. Além disso, foi necessário discutir as particularidades da tradução intersemiótica no âmbito da teoria da adaptação, que percebe a obra adaptada não a partir de critérios de fidelidade, mas como reconstrução e reescrita, assim como no universo da tradução intersemiótica enquanto elemento de historicidade e criatividade. A partir de tais problematizações será possível analisarmos, em nosso capítulo final, os aspectos mais relevantes da adaptação de *Howl's Moving Castle* na recriação do Studio Ghibli.

.

[19] Expressão atribuída ao inglês Samuel T. Coleridge, no século XX

CAPÍTULO III - ANÁLISE

3.1 METODOLOGIA

Como discutido anteriormente, *Howl's Moving Castle* é um romance que conta a história da jovem Sophie que, após ser amaldiçoada, foge de casa e, no meio da fuga, encontrao castelo do mago Howl, onde se abriga.

Quando se fala em adaptação, o debate que mais encontramos diz respeito à fidelidade à obra original. Porém, o que é pouco discutido por críticos são as possíveis interpretações que levaram a determinadas escolhas, sejam elas mudanças na narrativa ou no contexto, ou a remoção de alguns personagens. Estes são recursos que utilizados com frequência quando se transporta uma obra literária para narrativas cinematográficas. Portanto, iremos basear nossa pesquisa nos dados qualitativos, pois nosso foco foi interpretar os dados retirados bibliograficamenteda obra original e compará-los à obra derivada. Segundo Godoy (1995, p. 21), dados qualitativos são:

> [...] um fenômeno pode ser melhor compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada. Para tanto, o pesquisador vai a campo buscando "captar" o fenômeno em estudo a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas, considerando todos os pontos de vista relevantes. Vários tipos de dados são coletados e analisados para que se entenda a dinâmica do fenômeno.

Como nosso *corpus* de pesquisa apresenta uma variedade de discussões, a fim de entender a forma como foram trabalhadas as duas versões, decidimos priorizar: i) a investigação da relação entre personagens, em especial Sophie e Howl na adaptação; ii) as diferenças entre a representação dos personagens em ambas versões e os papéis que eles desempenham na construção da narrativa dentro do campo da adaptação e do cinema de fantasia; iii) a investigação do papel que a família exerce nas duas obras; iv) a investigação do papel do fantástico e do maravilhoso na narrativa das duas obras; v) o apontamento de como o papel do conflito é desenvolvido como trama principal na adaptação para representara visão do diretor. Tal recorte foi selecionado por exemplificar mais significativamente as diferenças entre as obras em seus dois universos semióticos, seguindo parâmetros distintos de construção de uma mesma trama, tal como analisado por Hutcheon (2006).

3.1 OS ARCOS NARRATIVOS INTERLIGADOS DOS PROTAGONISTAS

Ao longo desta seção, apontaremos a diferenças entre a construção dos protagonistas nas duas versões e discutiremos como essas mudanças foram desenvolvidas por Miyazaki, considerando que elas foram necessárias para que pudesse criar uma obra que ao mesmo tempo se relacionasse com a de Jones e trouxesse sua própria essência. Dessa forma, iniciaremos a análise com a protagonista Sophie. Em ambas as versões ela é representada como a irmã mais velha da família, contudo sua a caracterização no livro diverge da adaptação não apenas nas suas características físicas no livro, ela é descrita com cabelos "cor de palha avermelhada", enquanto no filme seus cabelos são castanhos mas também na sua personalidade.

Miyazaki é conhecido por apresentar protagonistas fortes e corajosas, como Chihiro, San, Kiki, entre outras. As heroínas em suas produções representam a visão de herói do autor, que tende a construir obstáculos no início da narrativa que são superados ao longo da trama. Por isso, muitas de suas narrativas estão relacionadas à capacidade que os protagonistas possuem de superar suas inseguranças ao longo da história e aprender a crescer. Dessa forma, somos apresentados a Sophie, uma jovem solitária e introvertida. Quando o público é apresentado à personagem, elaaparece sozinha, costurando um chapéu diante da janela, o contraste do cenário monótono da chapelaria serve para reafirmar sua personalidade trabalhadora e reservada.

Figura 16-Sophie na chapelaria.

Fonte: *O Castelo Animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

A relação de distanciamento aparenta ocorrer por conta da concepção de invisibilidadeque a protagonista possui sobre si mesma. Um exemplo disso acontece já na primeira cena da adaptação quando, ao ser convidada para sair com as outras funcionárias da loja, Sophie nega educadamente ou quando sai às ruas para encontrar sua irmã e se esconde do público entre becos. Esses elementos desenvolvidos por Miyazaki reforçam essa característica distante e reclusa da personagem em

relação às outras pessoas, o que será detalhado mais adiante quando discutirmos relação entre a invisibilidade da protagonista e sua autoestima e como isso está ligado à maldição.

Por outro lado, na obra de Jones, a solidão está ligada ao fato de Sophie desde cedo tersido forçada a amadurecer devido a sua estrutura familiar. Pelo fato de ser a mais velha, ela sente a obrigação de colocar seus próprios sentimentos em segundo plano em favorecimento dos demais. Por isso, o desenvolvimento de sua personalidade está fortemente relacionado a sua família.

Quadro 1- A relação do infortúnio.

"[...] é um verdadeiro infortúnio ser a mais velha de três irmãs. Todos sabem que é você que vai sofrer o primeiro, e maior, fracasso se as três saírem em busca da sorte [...] Sophie Hatter era a mais velha de três irmãs" (p. 10)	"E viu se a um triz de sair de casa e ir em busca de seu destino, até que se lembrou de que era a mais velha e, portanto, isso de nada serviria. Ela apanhou o chapéu novamente, suspirando." (p. 17)
"Sophie ficava numa pequena alcova nos fundos da loja, costurando rosas em gorros e véus em chapéus, debruando-os todos com seda e decorando-os elegantemente com frutas de cera e fitas. Era boa nisso. E gostava desse trabalho. Mas sentia-se isolada e um pouco entediada." (p.14)	

Fonte: Editora Record, 2021.

É possível inferir pelas passagens que a personagem acredita que seu único propósito écuidar de sua família, mesmo que tenha resoluções e sonhos, ela entende que esse fardo afeta suas escolhas e a limita. Ao ser designada para assumir a loja de chapéu da família, ela aceita, ainda que relutantemente, pois acredita que esse é o único destino que a espera. Sophie se sente sozinha, e não parece capaz de formar uma relação de amizade com os outros funcionários. Ela se sente angustiada pois está presa aos negócios da família, gerando sua infelicidade, todos esses traços a transformam em uma jovem infeliz, impulsiva e julgadora.

Já na adaptação audiovisual, a invisibilidade está conectada ao desinteresse em assuntos sobre vaidade e relacionamentos amorosos, devido à insegurança que sente por sua aparência. Essa insegurança parece ser propositalmente trabalhada por Miyazaki, quando ele nos apresenta a irmã e a mãe de Sophie. Ambas são ilustradas com grandes olhos azuis, cabelos brilhosos e loiros bastante semelhantes a uma beleza prototípica, enquanto Sophie éapresenta com olhos pequenos e escuros e cabelos castanhos, sem maquiagem e roupas simples.

Figura 17- Madrasta de Sophie e as funcionárias da loja (coluna de cima); Sophie e Lettie (coluna de baixo).

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

A baixa autoestima que Sophie acredita possuir é fruto da sua percepção de feminilidade, pois ela não corresponde aos mesmos padrões de beleza que o resto de sua família. Por isso, ela se sente invisível, aspecto que também interfere na sua vestimenta, comoapresentado na ilustração acima, com roupas e chapéus simples, sem bordados ou acabamentos antiquados em relação ao que as outras mulheres usam. Por conta da falta de amor próprio, Sophie parece recorrer à gentileza e à subserviência para preencher esse vazio. Desacreditada dos elogios que recebe, a protagonista sempre reforça a visão de inferioridade eincapacidade.

Figura 18- Sophie e Lettie conversando no Cesari.

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Como apresentado na figura 18, Lettie pede para que a irmã tome cuidado ao se encontrar com desconhecidos, pois além de ser perigoso, o mago Howl é conhecido por roubar corações de moças belas. Interpreta-se, então, que sua irmã acredita que ela seja bela o bastante para atrair a atenção do mago, mas Sophie logo a corta dizendo que isso seria impossível, já que ela não acredita que seja bela a esse ponto.

Retomando a definição de Hutcheon (2006) acerca do processo de recriação, podemos afirmar que Miyazaki reinterpreta a relação familiar inicialmente apresentada por Jones.Enquanto Jones associa a figura de Sophie ao infortúnio e ao peso das obrigações familiares, Miyazaki a associa à noção de beleza. O diretor modifica os aspectos que constituem a essência da protagonista possivelmente para deixar a obra mais próxima do contexto da cultura de chegada, visto que, no Japão, a noção de “mulher” ainda é muito entrelaçada à visão de feminilidade, mas sem perder completamente a relação intertextual com o original.

O aspecto da velhice, e consequentemente a maldição, é outro elemento construído de forma diferente nas versões. A maldição, na adaptação, está ligada ao processo de crescimento da personagem e sobre o amor próprio. Essa conexão é confirmada pelo diretor por meio de pistas ao longo da trama, como apresentado nas figuras 19 e 20, possibilitandoque o telespectador perceba que Sophie adquire a aparência jovem quando está em paz e confiante de si mesma, mas a partir do momento que volta a se invisibilizar e desacreditar em suas habilidades a feição de idosas reaparece. Miyazaki conecta a maldição à jornada de autodescobrimento e amor próprio.

Figura 19- Howl e Sophie no Jardim.

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Por exemplo, na figura 20, depois que Sophie acidentalmente troca os produtos de cabelo de Howl, fazendo com que ganhe um tom alaranjado e depois preto, o mago fica extremamente abalado. Sophie tenta confortá-lo, mas Howl não a escuta e começa a selamentar. Sophie fica extremamente infeliz com sua reação e pela primeira vez o confronta, rebatendo que se ele acredita que sua vida não tem propósito já que não é mais belo, como ela se sentiria já que "nunca se sentiu bonita em toda sua vida".

Figura 20- Discussão de Sophie e Howl (coluna de cima); mudança nas feiçõesde Sophie (coluna de baixo).

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Dessa forma, é evidente que Miyazaki associa a liberdade à velhice. Sophie se sente como uma anciã por conta da condição familiar, por ser a filha mais velha, desse modo, ao seramaldiçoada, ela não se desespera, mas se mantém calma e percebe que está "(...) bem mais próxima do que é de verdade" (JONES, 2021, p. 36). Sophie não enxerga a velhice como uma punição, mas sim como uma consequência. Logo, a sua jornada para quebrar a maldição está ligada a se livrar das amarras reforçadas pela sua condição e perceber que ela possui sim a chance de alcançar a fortuna mesmo sendo a filha mais velha. Por isso, Jones diz que a maldição era, na realidade, de curto prazo, mas como a própria Sophia tinha o "poder das palavras", magia desconhecida por ela até o final da história, os constantes comentários sobre si mesma e a aceitação de sua nova aparência a impediam de quebrar a maldição Em certo momento do livro, Howl chega a comentar com Sophie que já tentou secretamente quebrar seu feitiço, mas desconhece o motivo de não ter funcionado e brinca que Sophie "deve gostar"de ser uma idosa. Portanto, por meio de um processo de criação e recriação, Miyazaki explora as possibilidades de se adaptar uma obra para além do comparatismo e da fidelidade entre o original e a obra derivada. A partir da nova interpretação da figura da protagonista inicialmente proposta na original, ele ressignifica as emoções dos personagens e muda de foco na narrativa. Miyazaki manteve a história e o tema em aberto, o que permite aos telespectadores completar a história por meio da sua própria interpretação.

A figura de Howl na adaptação também é desenvolvida diferente, ele representa o crescimento necessário para que Sophie possa atingir o crescimento pessoal. A progressão da narrativa depende do sentimento conflituoso e de angústia da personagem principal; até o momento em que ela encontra seu equilíbrio. Como discutido anteriormente, o mago é apresentado em ambas as narrativas como um poderoso mago "comedor de corações". Na versão de Jones, essa denominação está mais associada a um aspecto de mulherengo, condição que resultou de uma circunstância ele desistiu de seu próprio coração para salvar uma estrela cadente, o que, consequentemente, deu à luz a Calcifer, o demônio do fogo. A falta de um coração o torna uma pessoa egocêntrica, então ele é movido pelo desejo de brincar com jovens garotas. Miyazaki, por outro lado, simboliza essa perda de coração como elemento incentivador do crescimento pessoal de ambos os protagonistas, eles só podemquebrar suas maldições por meio do amor.

Como discutido ao longo do trabalho, após Sophie ser enfeitiçada, ela encontra o castelo de Howl, por conta da sua nova condição ela se sente segura o bastante para entrar no castelo, pois aparência de velha desencorajaria possíveis cortejos do mago. No romance, por conta da sua característica julgadora, Sophie tem muita dificuldade de confiar nas ações de Howl e acha difícil entendê-lo, por isso eles possuem uma relação conflituosa e de negação. Por outro lado, na adaptação,

desde seu primeiro encontro, Sophie se sente segura ao lado do mago e, ao longo da narrativa, aparenta estar sempre mais confiante ao seu lado.

Figura 21 – Interior do castelo.

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Miyazaki deixa evidências que apontam como as características materiais do castelo refletem não só a mente de Howl, mas o meio para decifrá-lo e livrá-lo da maldição: o castelo é alimentado pelo demônio do fogo Calcifer - a forma encarnada do coração de Howl, localizado no centro de energia do castelo, a lareira. Depois que Sophie chega no castelo, aprendemos sobre a condição negligenciada do seu interior, que é repleto de teias de aranhas, ambientes imundos e desorganizados.

Desde o início, Miyazaki deixa claro que Sophie é a única pessoa privilegiada quepode viajar livremente dentro da estrutura. Ela se torna a faxineira e passa a cuidar dos afazeres domésticos do castelo. À medida que Sophie vai se familiarizando mais com Howl, ela também vai se familiarizando com o castelo. Como Markus, aprendiz de Howl, revela após a chegada de Sophie, Howl é o único que pode controlar Calcifer. O fato de que Sophie, já na cena seguinte a sua chegada, ser apenas a segunda pessoa capaz de dar ordens a Calcifer implica a relação íntima entre ela e o mago e o tom romântico que a adaptação desejatransmitir. Sophie é a única que tem acesso à mente e ao coração de Howl, consequentemente,ela é a chave para quebrar a maldição de Howl e a própria.

Logo, a organização e a limpeza no Castelo trazem uma mudança positiva para Howl, que se apresenta mais feliz e mais disposto a tomar as rédeas e passar a cuidar não só de si mesmo, mas das pessoas que vivem com ele, como Calcifer e Markus. Com isso, é evidente que a mudança que Sophie provoca no castelo afeta Howl. Essa mudança também é física, no início, ele é apresentado como um personagem elegante, que usa roupas finas e joias brilhantes, contudo, ao decorrer do filme, ele vai mudando, suas roupas passam a ser mais simples, ele não usa tantas joias e parece deixar de lado aspectos de vaidade.

Figura 22 Aparência de Howl ao longo da história.

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Concluímos que a interpretação do diretor dá origem a uma obra que difere do texto escrito, mas que, ao mesmo tempo, também se apoia nesse texto através da construção dos personagens. Esse processo tradutório reflete a teoria da adaptação, pois não estamos levando em conta a fidelidade à obra, mas o processo criativo que possibilitou novos significados e visões sobre a passagem da obra original para o audiovisual. Percebemos que a relação interdiscursiva entre as obras permite que o público desloque outros sentidos, mas dentro dos limites do texto.

3.2 OS PARÂMETROS E LOCAIS DE FAMÍLIA

Howl's Moving Castle retrata dois tipos de família, o consanguíneo e o não convencional. Discutiremos como a representação familiar de Sophie no romance foi interpretada por Miyazaki, considerando o tipo de mensagem e visão o diretor tem sobre o objetivo principal do filme. Inicialmente, na versão do livro, somos apresentados ao núcleo consanguíneo da família Hatter, composta por Fanny, Sophie, Lettie e Martha, em seguida, somos apresentados a uma família não convencional, formada por Michael, Calcifere a até a bruxa da terra abandonada. Miyazaki opta por modificar o núcleo familiar dos protagonistas para encurtar o tempo de narrativa, justificando a ausência deles com o acréscimo de outros elementos narrativos que serão importantes para a construção de sua própria visão.

Retomando os conceitos de historicidade de Plaza (1987), abordados na seção 2.1.1., Miyazaki conserva o sentido principal dos elementos narrativos inicialmente apresentados porJones, seu núcleo familiar, e os leva para sua obra, os transformando em novos objetos, substituindo personagens ou apagando-os para atender seus próprios objetivos, reforçar uma história romântica considerando o tipo de narrativa fantástica previamente trabalhados por ele em outras produções como também levando em conta o tipo de público-alvo que ele possui.

Como citado anteriormente, na adaptação, a relação de Sophie com sua família é de distanciamento, razão pela qual sua autoestima é baixa. Por isso, a mensagem principal da trama é mostrar ao telespectador o crescimento pessoal da protagonista e o seu desejo por um espaço em que se sinta aceita. Diante disso, podemos entender porque Miyazaki substitui a relação familiar afetiva no original por um núcleo familiar distante e desconecto na adaptação,a família é apenas um plano de fundo. Portanto somos desligados do passado e da família de Sophie, e sua entrada no castelo de Howl simboliza que agora está adentrando sua verdadeira jornada.

O trope *found family* é um elemento narrativo que une um grupo de personagens que não têm relações consanguíneas e, por meio de uma jornada conjunta, passam a se respeitar e se amar como família. Isto ocorre normalmente devido aos membros deste grupo não terem uma família viva ou uma família com a qual não possuem uma conexão, acarretando o afastamento por vontade própria ou por uma força externa. Sem uma família própria, estes personagens encontram o apoio e o amor que desejam uns nos outros.

Os dramas nesse tipo de narrativa têm o objetivo de transmitir um apelo ao público de como uma variedade de pessoas muito diferentes pode se reunir em uma comunidade genuína, mesmo com todo o atrito e caos que isso implica.

Analisaremos a relação da família de Sophie em Market Chipping. No romance, a relação que Sophie tem com sua família, principalmente com suas irmãs, é de um vínculo forte. Como a madrasta era uma figura um tanto ausente nos livros, o dever de cuidar da família recaiu sobre Sophie, então ela assume o papel de cuidadora e faz de tudo para conseguir que suas irmãs tenham uma vida de sucesso "[...]era Sophie quem cuidava das duas mais novas, que volta e meia se engalfinhavam, em meio a gritos e puxões de cabelo." (JONES, 2021, p. 10). Quando Sophie é amaldiçoada, ela constantemente se indaga sobre o bem-estar das irmãs e sobre como sente falta delas, mas tem medo de assustá-las por conta da sua nova aparência.

> Não ousava sair para visitar Martha, receando que também ela não a reconhecesse. Não se aventurava a tirar as flores das botas de sete léguas e ir ver Lettie pelo mesmo motivo. Simplesmente não suportaria que suas irmãs a vissem como uma velha. (JONES, 2021, p. 233).

Isso, evidencia que Sophie tem uma forte ligação com suas irmãs, por ser a mais velha, suas irmãs são figuras importantes na vida da protagonista.

Já na adaptação, o objetivo de Miyazaki é transmitir a imagem de autoaceitação e superação. Quando Fanny visita Sophie ela a chama de mãe, mesmo que que no romance as filhas apenas a chamem pelo nome. Entretanto, é a partir da descrição da Fanny no livro que Miyazaki constrói tanto a Fanny quanto a Lettie na adaptação. Quando Miyazaki decide excluir o fio narrativo que inclui Martha como a irmã mais nova na história, ele possivelmente faz essa troca entre as irmãs ao representar Lettie como a filha de Fanny, fazendo com que ela seja interpretada como a meia-irmã de Sophie quando constrói o físico das duas de forma semelhante e as distancia da aparência de Sophie. Ao fazer isso, ele se manifesta como autor, deslocando não só os sentidos como o conteúdo, tanto que constrói os laços familiares entre as personagens. Miyazaki faz com que a necessidade de explicação sobre a família de Sophie seja um elemento interpretativo feito pelo próprio telespectador, uma vez que se trata de um momento anterior ao objetivo principal da trama.

Como citado anteriormente, essa mudança de conteúdo afeta a autoestima da protagonista, fazendo com que ela se sinta deslocada do próprio convívio familiar, levando-a embarcar em uma jornada na qual no meio do caminho encontra outros personagens que mostram para ela o caminho da autoaceitação. Como, o demônio do fogo, o espantalho cabeça de nabo e o aprendiz de feiticeiro Markus, que ensinam à personagem principalos valores de cooperação e companheirismo. A Bruxa das terras Desoladas, que foi apresentada inicialmente como a vilã, estimula o exercício da empatia, compaixão e perdão em Sophie e, por fim, Howl mostra que Sophie pode ser amada.

Depois que Sophie entra no castelo, somos apresentados à figura de Markus, no romance seu nome é Michael, o jovem aprendiz de Howl. Jones descreve-o como: “Era um rapaz alto e negro, com um rosto agradável e franco, e estava vestido de maneira bastante respeitável.” (JONES, 2021, p. 41). Por ser apresentado como um jovem não tão distante em idade da própria protagonista, “Quantos anos você tem, meu filho? — perguntou Sophie. — Fiz quinze no dia Primeiro de Maio — disse Michael.” (JONES, 2021, p. 94), a relação que ambos formam ao longo da trama é de amizade e companheirismo. Ambos se ajudam nos afazeres da casa e Sophie ajuda Michael com suas tarefas de aprendiz. Outro fato que reforça essa amizade e respeito é quando descobrimos que o jovem está apaixonado por uma dasirmãs de Sophie, a relação dos dois se aproxima por meio conselhos e apoio mútuo: “Então Michael tinha a idade certa para Martha, pensou Sophie. E ela sabia que ele era um bom rapaz, leal, com uma carreira como mago à frente.” (JONES, 2021, p, 94). Entretanto, Miyazaki opta novamente por mudar o sentido da relação entre os dois e também o conteúdo. Michael, que agora se chama Markus, e é representado por uma criança entre 8 a 10 anos, que aparenta ser muito mais dependente não apenas de Howl, que poderia ser considerado uma figura paterna, mas também de Sophie.

Figura 23 - *Aparência Markus*

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Inicialmente, a relação dos dois é conflituosa, Markus não entende quais são as verdadeiras intenções de Sophie e porque Calcifer e Howl não aparentarem se importar com sua companhia, ele até pergunta se ela "não é uma bruxa disfarçada de velhinha", e Sophie responde que "é a bruxa da limpeza", mas ao decorrer da narrativa a relação de ambos harmoniza e Markus aparenta se sentir protegido na presença da protagonista. Portanto, Miyazaki associa a relação de ambos também com companheirismo, mas aprofunda esse aspecto levando para um contexto mais familiar, mais materno. Essa relação é evidente quando Sophie, no filme. reencontrar sua mãe na antiga chapelaria e ela pede desculpas a filha, provavelmente relacionado ao fato de ela não dar falta dela e parecer seguir em frente muito rapidamente, chegando a comentar que se casou novamente e que agora Sophie poderia viver com ela e não precisaria trabalhar mais na chapelaria como empregada. Contudo, Sophie expressa que está feliz com sua nova casa e quando comenta sua decisão a Markus ela afirma que "são uma família" por isso não irá embora. Essa cena reforça a ideia inicial de Miyazaki, Sophie se encontra infeliz ou não sente qualquer tipo de arrependimento em não retornar a sua antiga vida, pois agora ela finalmente encontrou o seu verdadeiro espaço e as pessoas de quem quer cuidar e amar.

A relação de Sophie com sua vida passada é trabalhada de maneira relativamente semelhante. No romance, Howl, Calcifer e Michael transportam fisicamente o castelo em movimento da antiga casa de Howl em Porthaven para a antiga casa de Sophie em Market Chipping. Depois da mudança de localidade e a renovação de seu interior, Sophie ainda pode ver os contornos da antiga casa de sua família, a parte externa da casa e da loja se mantém as mesmas, mas seu interior foi mudado, antes era uma chapelaria e se torna uma floricultura, simbolizando que a exposição ao castelo de Howl,

assim como a própria mudança de Sophie foi possível por meio do seu novo convívio social. Essa associação também acontece na adaptação: após serem perseguidos pela feiticeira Suliman, Howl muda a localização do castelo e seu interior, acrescentando novos cômodos, "já que agora a família cresceu", e presenteia Sophie com um novo quarto, que reflete seu antigo quarto de costura.

Figura 24- Reforma interior do castelo, (à direita) reforma do quarto de costura (à esquerda).

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Outro personagem trabalhado de maneia diferente na adaptação é a bruxa das terras desoladas. Em ambas as versões ela é a antagonista e vilã, contudo, na adaptação, Miyazaki decide trocar o lugar da bruxa com a figura de Madame Suliman. Jones descreve a bruxa como uma figura egoísta, perversa e sem qualquer tipo de remorso ou senso de humanidade:"a Bruxa saíra das Terras Desoladas outra vez e estava prestes a aterrorizar o país, como costumava fazer cinquenta anos antes. Todo mundo ficou muito assustado." (JONES, 2021, p.11). Descobrimos depois que esse aspecto está ligado ao fato de seu coração também ter sido consumido por um demônio de fogo, mas que, diferentemente de Howl, ela foi tomada pelo poder. No filme, ela também tem o papel de antagonista, mas apenas até o ponto em que Madame Suliman, que será abordada posteriormente, é introduzida na trama e rouba seus poderes "restaurando sua verdadeira idade". A partir daí, Miyazaki a retrata como uma mulher idosa e frágil, que carece de cuidados, isto permite que o telespectador e Sophie empatizem com o personagem. Além disso, com o intuito de a conceder algum caráter de crescimento, pois, ao final do filme, ela era finalmente capaz de agir com mais compaixão.

Figura 25 - Aparência inicial da bruxa das terras desoladas, (à direita) aparênciafinal da bruxa das terras desoladas (à esquerda).

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Concluímos, então que interpretação do diretor dá origem a uma obra que difere do texto escrito, mas que, ao mesmo tempo em que se afasta, se apoia nesse texto e permite que opúblico desloque outros sentidos, mas sempre de acordo com os parâmetros do texto. Percebemos que o diretor não se prende a reprodução de características do livro, mas usa a reinterpretação dos personagens como ferramenta para retratar sua evolução. Dentro do cinema de fantasia, a representação da evolução pessoal como trama narrativa é algo recorrente, por exemplo, outros estúdios de animação como a Disney também usam essa ferramenta, a obra *Malévola* (2014), que conta a história pelo olhar da vilã da história, apresenta noções sobre as representações entre o bem e o mal. Ao longo do filme percebemos que a então vilã passa por um processo de redenção, ao se relacionar com a heroína Aurora, a personagem sente remorso e deixa de lado sua raiva e ódio se tornando uma pessoa empáticae afetuosa demonstrando que nada é totalmente mau ou bom, conforme foi anteriormente representado nos contos de fadas. Portanto, percebemos que o recurso de reinterpretação dos personagens apresentados por Miyazaki vem da concepção de cinema de fantasia (2010), do bem e mal e de heróis e vilões, de transmitir uma moral por meio dos protagonistas, mas também como processo de interpretação dentro dos parâmetros da adaptação.

3.3 MAGIA

Retomamos os conceitos de Literatura Fantástica (2010) que dizem respeito a elementos narrativos que têm como base o mundo real, mas que apresentam outros elementos que oscilam entre o real e o imaginário, irreconhecíveis da nossa realidade, como mundo mágicos, criaturas sobrenaturais, magia, entre outros. O diretor Hayao Miyazaki constrói em seus filmes mundos fantásticos que possuem capacidade de transmitir simultaneamente uma sensação realística e mágica.

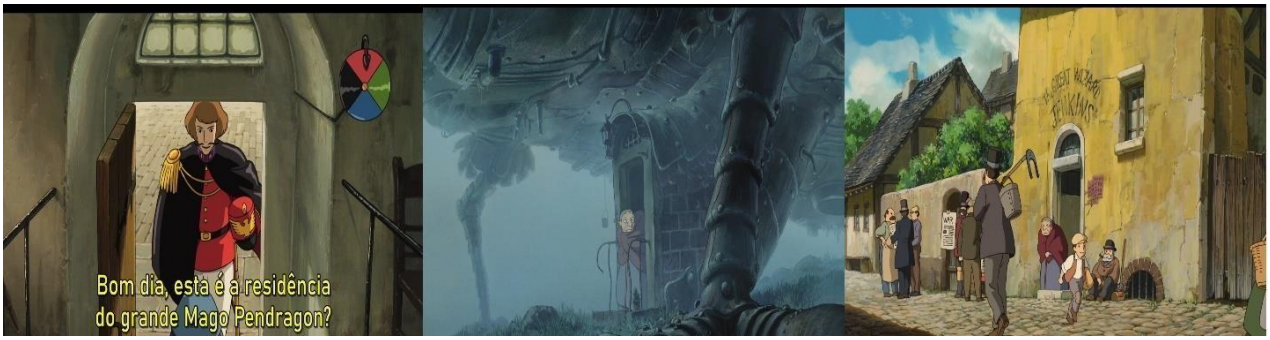
Quadro 2 – A maçaneta.

"Se o borrão vermelho leva a KingsBury e o borrão azul dá em Porthaven, aonde leva o borrão preto? — Que mulher bisbilhoteira você é! — exclamou Howl. — Esse leva ao meu refúgio particular e você não vai saber onde é." (p. 62)

Fonte: Editora Record, 2021.

Como apontado previamente, o arco de Howl reflete as ideologias que Jones e Miyazaki desejam transmitir. No livro, Jones possivelmente tinha a intenção de transportar o leitor para sua própria cultura, por isso os elementos fantásticos em Jones apresentam uma conexão entre o real e o imaginário, o grande *plot twist* da sua trama é quando descobrimos que Howl, na realidade não é residente do mundo de Sophie, mas sim um viajante de outro universo. Em certa cena, Howl introduz Sophie à sua família em Gales, durante toda a cena percebemos o desconforto de Sophie com aquele ambiente, mas também a curiosidade que sente em entender Howl e aquele estranho mundo: "Eles andaram numa carruagem sem cavalos que se deslocava sacudindo a uma velocidade aterradora enquanto deixava para trás algumas das estradas mais íngremes que Sophie já vira" (JONES, 2021, p. 145).

Figura 26- Porta para KingsBury (à esquerda); (ao meio) porta para as colinas; (à direita) porta parao porto do reino.



Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Já em Miyazaki somos apresentados a um mundo completamente mágico, independentemente de qualquer ligação com o real. Essa narrativa apresenta elementos do maravilhoso, já que humanos convivem com bruxas, magos e demônios sem o alarde que isso geraria na nossa realidade. Isto se deve à escolha tradutória adotada por Miyazaki, considerando os cenários e narrativas de suas produções anteriores, ele decide transpor o cenário de Jones com aspectos da sua própria cultura para a estética comum de um anime por meio de elementos fantásticos mais específicos culturalmente para sinalizar a que tipo de gênero o filme se encaixa, e que tipo de história o público pode esperar.

Como apresentado no exemplo acima, Miyazaki mantém os elementos mágicos da maçaneta apenas naquele mundo. Quando ela é mudada para a cor vermelha, somos levados à capital real do reino de Ingary, onde vemos palácios, carroças motorizadas, soldados e aviões nos céus. Quando a cor muda para verde, voltamos à localização inicial do castelo que, no momento da cena, se encontra perto das colinas afastado das cidades. Na cor azul somos levados ao porto pesqueiro localizado em outra cidade do reino.

Figura 27- A maçaneta preta que leva Howl para a guerra.

Fonte: *O castelo animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Em suma, a representação da maçaneta preta traz a liberdade para que ambos os autores criem uma identidade mágica para seus personagens e universos. Partindo do princípio fantástico de Todorov (2010), o telespectador e o leitor sabem que a magia existe e como ela impacta o mundo em que os protagonistas vivem. Jones trabalha a noção do fantástico com a integração de elementos do irreal e do real. Através da conexão da maçaneta com o seu próprio mundo do séc. XX. Miyazaki, por outro lado, mantém seu universo centrado apenas naquela realidade, mesmo introduzindo elementos como a guerra, a sua trama ainda está ligada a magia daquele reino.

3.4 CONFLITO

Após o fim da Segunda Guerra, a maneira de se fazer cinema mudou significativamente no Japão. Ao longo dos anos seguintes a produção de animações apresentou mudanças significativas nas narrativas e técnicas, principalmente devido à influência norte-americana durante e após o fim da guerra. Hayao Miyazaki, por ter vivenciado, na infância, esse período de conflito, acabou por transpor para seus filmes questões bélicas, presentes nas suas temáticas ou nas narrativas. Portanto, nesta seção, discutiremos o papel do conflito na adaptação de *O castelo animado* e como esse elemento narrativo é o fator motor da trama, além de discutir brevemente como a figura do herói e do vilão é desenvolvida na visão de Miyazaki.

Dentro do cinema e das literaturas fantásticas é comum termos a dualidade entre o bem e o mal e entre vilões e heróis, além do desenvolvimento do herói de sair de sua zona de conforto ou de seu mundo e sair em uma jornada. Por Jones escrever histórias para o público infantil, sua narrativa é leve, as vezes apresenta tons cômicos e foca em descrever a jornadado herói. Somos apresentados incialmente a dois vilões: a bruxa das terras desoladas e Howl, mas adiante descobrimos que a figura da bruxa é o verdadeiro vilão da narrativa, sendo ela a principal fonte de maldade e constante interferência na jornada romântica dos protagonistas.

Como citado anteriormente, Howl, no livro, é constantemente descrito como uma pessoa egocêntrica e perversa, mas percebemos que essa imagem de perversidade é construída propositalmente pelo próprio mago, com o objetivo de sujar seu nome e sua reputação e assimse safar de suas reponsabilidades como servil do reino: “preciso impressionar todos de meu poder e de minha maldade. Não posso deixar que o rei pense bem de mim.” (JONES, 2021, p.70). Depois do desaparecimento do irmão do rei Justin que saiu em busca do desaparecido mago Suliman e foi então que ambos desaparecem Howl é convocado pelo rei para ir em busca dos dois e derrotar a Bruxa das Terras Desoladas, que ele suspeita ser a responsável pelosumiço inicial do mago. A relutância de Howl em aceitar o trabalho do rei ocorre porque ele quer evitar um possível encontro com a bruxa, que descobrimos mais tarde ser uma antiga amante, por isso ele tenta a todo custo inventar desculpas e saídas. Um exemplo, é quando até considera fazer Sophie se passar por sua mãe para convencer o rei do quão irresponsável e péssimo ele é.

Quadro 3 – Sophie conversa com o rei

“Ele me mandou para lhe dizer que não vai procurar o seu irmão — disse ela. — Vossa Majestade. Ela encarou o Rei, que a encarou de volta. Foi um desastre. — Tem certeza? — perguntou ele. — O Mago parecia bastante disposto quando conversei com ele. A única coisa que restou na cabeça de Sophie foi que ela estava ali para sujar o nome de Howl, então disse: — Ele mentiu por não querer aborrecê-lo. Ele é escorregadio, se entende o que quero dizer,

Fonte: Editora Record, 2021.

Dentro do cinema fantástico, a figura de vilões e heróis também é recorrente. A guerra é o ponto de ligação entre as duas obras, enquanto no romance é apenas um elemento para complementar o desenvolvimento da relação de Sophie e Howl, na adaptação ele é o elementoprincipal para entender a figura de Howl como protagonista e como herói. Já nas cenas iniciais, entendemos que o reino em que Sophie e os demais habitantes vivem está em guerra com seus países vizinhos. Vemos figuras de soldados, tanques, aviões com bandeiras sobrevoando a cidade e pessoas na rua saudando-os.

Figura 28- Representações bélicas na obra de Miyazaki

Fonte: *O Castelo Animado*, (2004) – Acervo pessoal (2022)

Como citado nas seções anteriores, Miyazaki se inspirou na Guerra do Iraque paraconstruir a narrativa de *O Castelo Animado*. Ele introduz cenas de batalhas violentas e gráficas, cheias de fumaça e fogo, além da relutância de Howl de lutar pelo rei e a ideia deque os comandantes daquela guerra pouco sabiam ou se importavam com o motivo do confronto, pelo menos até a descoberta de que magos e bruxas eram usados como armas pelo reino. A mensagem final que o diretor quer transmitir é absolutamente pacifista, de que não hásentido na guerra. Dessa forma, Miyazaki introduz o conflito entre os reinos de maneira mais violenta e gráfica do que apresentado no original. Ele constantemente recria a ideia inicialmente proposta por Jones de uma guerra iminente entre reinos e a coloca como um acontecimentoem curso, e só descobrimos no final que a motivação surgiu após o desaparecimento do príncipe de um reino vizinho.

Howl também é apresentado inicialmente como o possível vilão da narrativa, descrito como um mago perverso que "come" o coração de jovens mulheres, mas, na realidade, Howl possui uma personalidade gentil, um tanto complexa e abalada pela guerra e pelos seus fardos.Por isso, o motivo da constante fuga está relacionado ao anseio pela liberdade. Miyazaki, ao introduzir o tema de guerra, fez com que Howl se tornasse o herói da trama, aquele que luta pela liberdade, mas que sofre diretamente com as suas consequências. Adiante, pensamos que a bruxa tomaria o lugar do vilão, mas percebemos que a guerra é o principal elemento.

Figura 29- casas pegando fogo e destruição (à esquerda); aviões de guerra e bombas (à direita).

Fonte: *O Castelo Animado* (2004) – Acervo pessoal (2022)

A motivação apresentada por Miyazaki é mais sombria, a insistência do rei de convocar Howl está ligada ao fato de ele ser uma ferramenta de combate em potencial para lutar na guerra. Isso é evidente quando o diretor introduz o telespectador à perspectiva de Howl sobre o conflito. Vemos, durante a passagem da cena casas em chamas, barulhos de bombas e grandes aviões de combate.

O peso que Howl sofre com a guerra faz com que ele revele a Sophie o seu cansaço e a inutilidade da guerra. Contudo, por conta de um contrato real, feito durante sua formação como mago, ele é impedido de desobedecer às ordens do rei, então não tem outra opção a não ser aceitá-las. Então, assim como no romance, ele pede a Sophie para ir até o rei disfarçada de sua mãe para implorar para que o rei o deixe livre.

Figura 30- Howl pede a Sophie para comparecer à reunião do rei

Fonte: *O Castelo Animado,* (2004) – Acervo pessoal (2022)

As consequências desse conflito também modificam a aparência externa do protagonista. Um tipo de simbolismo de como a guerra pode modificar seus integrantes, principalmente aqueles que lutam nas frontes.

Figura 31 - Howl conversa com Calcifer sobre a guerra.

Fonte: *O Castelo Animado,* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Figura 32- A transformação física de Howl

Fonte *O Castelo Animado*, (2004) – Acervo pessoal (2022)

Depois que Howl volta de sua patrulha, ele comenta com Calcifer as atrocidades que presenciou e de como foi atacado pelos seus próprios colegas, outros magos, que por lutarem tanto na guerra, perderam sua humanidade, transformando-se em monstros violentos sem consciência. Assim, Miyazaki mostra que quanto mais se luta nas guerras, mais as pessoas se esquecem de quem são e se transformam em monstros. Howl também é apresentado como alguém que aos poucos pode perder sua humanidade e se tornar um ser sem consciência. Issoé evidente em uma cena em que o próprio Calcifer reforça que ele deve ter cuidado e não ultrapassar os limites.

Novamente, esses são elementos inexistentes no romance que foram acrescentados por Miyazaki para reforçar sua ideia inicial. Dessa forma, percebemos que foi uma escolha interpretativa e criativa do diretor pegar elementos apenas secundários no original e transpor- lós como fonte motora na narrativa.

Outro elemento diferente criado por Miyazaki, mas que aproveita elementos preestabelecidos no romance, é a adição de uma importante personagem. Miyazaki une dois personagens importantes do romance e os introduz de maneira complemente diferente na adaptação. O mago Suliman, que no romance é ex-colega de Howl em magia e conselheiro do rei, é transformado em uma mulher chamada madame Suliman, que também é apresentada como a feiticeira do Rei, mas que também é introduzida como antiga mentora de Howl, queno original se chamava Sra. Pentestemmon. Suliman é uma figura importante não só para entendermos a ligação de Howl com o rei, mas também para entendermos o papel da guerra nesse universo.

Figura 33-Madame Suliman

Fonte: *O Castelo Animado,* (2004) – Acervo pessoal (2022)

Como citado anteriormente, Sophie tenta convencer o rei a deixar Howl e por isso ela conversa pessoalmente com ele. Mas na adaptação, Sophie conversa com madame Suliman, e percebe as verdadeiras intenções da feiticeira. Suliman, ao convocar Howl para o palácio, está na realidade tentando roubar seus poderes, pois acredita que agora que não está mais seguindo as ordens do rei e que vendeu o coração, Howl se tornou muito perigoso e deve ser controlado. Suliman é a representação da mentora de Howl, do mago Suliman e da bruxa das terras desoladas. Ela é a vilã, mas não apenas representa o reino e toma decisões, ela é uma figura importante que provoca o desenvolvimento da relação entre os protagonistas. Por exemplo, após ser descoberto que o motivo inicial do conflito se deu pelo desaparecimento do príncipe de um reino vizinho, Suliman comenta que "o jogo acabou" e finalmente decide reunir os líderes e pôr o fim nessa "guerra sem sentido".

Portanto, percebemos que elementos relacionados a conflitos bélicos foram introduzidos na adaptação com o objetivo de transpor novas significações à trama. Como discutido anteriormente, o impacto da guerra na vida de Miyazaki é um material recorrente nas produções do Studio Ghibli, seja nas representações de aviões, referências militares e temáticas bélicas. Seguindo o conceito de historicidade de Plaza (1987), através do processo de tradução feito por Miyazaki da obra de Jones, o diretor resgatou elementos do seu passado e os transformou em novas significações dentro das narrativas de suas produções, ao tratar assuntos bélicos de forma metafórica, como meio de transpor suas próprias convicções antibelicista sem que pareça exagerado ou violento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise apresentada ao longo deste trabalho, foi possível perceber que *Howl's Moving Castle* (1987) e a adaptação japonesa são construções interligadas, mas que trazem aspectos próprios. Partimos do processo intersemiótico entre uma obra literária para o audiovisual, considerando suas similaridades e influência que a obra original pode acarretar na obra derivada. Nosso foco centrou-se em analisar como esse processo tradutório feito pelo diretor levou à construção de novos sentidos dentro da adaptação.

A partir da análise bibliográfica de Miyazaki e Jones, foi possível entender a paixão deambos tanto pela literatura fantástica, assim como entender o processo criativo de cada autor. Percebemos, ainda, que muitas das animações produzidas no Japão são baseadas em adaptações de narrativas clássicas e de mangás, o que possibilitam novos olhares interpretativos e processos de releitura da obra original levando a novas construções narrativas a fim de ressignificar as obras-fonte.

De acordo com as abordagens apresentadas por Plaza (1987), Hutcheon (2006), Todorov (2010) e Fowkes (2010) e considerando a adaptação do enredo do livro de Jones paraa animação, é possível perceber a condensação na trama de Miyazaki e a adaptação de uma nova narrativa diferenciada para trazer outros elementos poucos explorados no universo das animações por meio de narrativas realistas e sensíveis. Também não podemos esquecer a importância do Studio Ghibli para o universo de fantasia e para o cinema ocidental e internacional, por meio de produções únicas desenvolvidas por Hayao Miyazaki e Isao Takahata que constroem universos para todos os públicos.

Nossas principais conclusões foram observar os muitos parâmetros de estudo desta tradução intersemiótica para além da discussão da fidelidade, abrangendo a pluralidade de elementos artísticos referentes ao fantástico e de elementos históricos, tanto na esfera coletiva, através da influência bélica e política no Japão Pós-Guerra, por meio de representações de bombas e navios de guerra, mas também na própria visão de Miyazaki quanto aspectos culturais e individuais, como construção de feminilidade, por meio da reinterpreta da relação familiar inicialmente apresentada por Jones. Enquanto Jones associaa figura de Sophie com o infortúnio e peso das obrigações familiares, Miyazaki os associa à noção da beleza, interligada a própria noção de feminilidade polemizada no Japão. A relação de Sophie com sua família acarreta no seu distanciamento, por isso Miyazaki conecta o desejo da protagonista de ser aceita nesse vinculo familiar por meio da introdução do trope *found family*, Sophie só se sente aceita em convívio com outras pessoas que também não são aceitas por outras, mas que por meio de uma jornada conjunta passam a se respeitar e seamar.

Por fim, esperamos que nossa pesquisa possa contribuir para a área da tradução, bem como trazer mais discussões sobre animações japonesas no âmbito acadêmico. A ligação entreo cânone e a cultura moderna, principalmente entre diferentes culturas e artes, pode contribuir para compreender a relação dialógica entre o texto literário e a adaptação cinematográfica. Portanto, acreditamos que isso possa incentivar a produção de mais trabalhos sobre tradução intersemiótica, principalmente após o crescente volume de obras adaptadas atualmente, e o aumento de conteúdos *animes* no mercado nacional.

REFERÊNCIAS

BUTLER, Charles. **Four British fantasists: place and culture in the children's fantasies of Penelope Lively, Alan Garner, Diana Wynne Jones, and Susan Cooper.** Rowman&Littlefield, 2006.

CAMARANI, Ana Luiza Silva. A literatura fantástica: caminhos teóricos. **São Paulo:Cultura Acadêmica**, 2014.

CAVALLARO, Dani. "Howl's Moving Castle." The Anime Art of Hayao Miyazaki.North Carolina: McFarland&Company, 2006. Print.

CORRÊA, Swellen Pereira; GOMES, N. S. **O Mangá no Brasil e sua linguagem.** Revista Philologus, Ano, v. 18, p. 498-509.

DE AMORIM, Marcel Alvaro. Da tradução intersemiótica à teoria da adaptação intercultural: estado da arte e perspectivas futuras. ITINERÁRIOS–Revista de Literatura, 2013.

FOWKES, Katherine A. The fantasy film. John Wiley & Sons, 2010.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista deAdministração de empresas**, v. 35, p. 20-29, 1995.

HUTCHEON, Linda. On the art of adaptation. **Daedalus**, v. 133, n. 2, p. 108-111, 2004.

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. **Linguística e comunicação**, v. 15,p. 66-72, 1969.

JONES, D. W. Howl's moving castle. New York, NY, Haper Collins Publishers Inc., 2001.

KLEIN, Gustavo. **Diana Wynne Jones: "Me tornei escritora para fazer os livros que eu queria ler quando era criança".** Medium. 2017. Disponivel em: https://medium.com/@gustavoklein2020/diana-wynne-jones-me-tornei-escritora-para-fazer-os-livros-que-eu-queria-ler-quando-era-crian%C3%A7a-25d6fbcf200d Acesso em: maio 2022.

LE BLANC, Michelle; ODELL, Colin. **Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata**. Old castle Books, 2019.

MANCINI, Renata. **A tradução enquanto processo**. Cadernos de Tradução, v. 40, p. 14-33, 2020.

MENDLESOHN, Farah. Diana Wynne Jones: The Fantastic Tradition and Children'sLiterature. Routledge, 2013.

MIYAZAKI, H. Hauru no Ugoku Shiro. São Paulo: PlayArte, 2004. 1 DVD (120 min.)

PLAZA, J. Tradução Intersemiótica. São Paulo: Perspectiva S.A, 1987.

POLCHLOPEK, Silvana Ayub; ZILPSER, Meta Elisabeth; COSTA, Maria José R. Damiani. **Tradução como ação comunicativa: a perspectiva do funcionalismo nos Estudos da Tradução**. Tradução & Comunicação, v. 24, 2012.

PRIEST, Christopher. **Diana Wynne Jones obituary**. The Guardian, 2011. Disponível em: https://www.theguardian.com/books/2011/mar/27/diana-wynne-jones-obituary. Acesso em: maio 2022

SOARES, Diego Francisco Vieira. O processo histórico dos animes e mangás no Brasil. 2019.

The 100 Best Fantasy Books of All Time. TIMES. 2020. Disponivel em: https://time.com/collection/100-best-fantasy-books/. Acesso em: maio 2022

The Studio Ghibli Collection, 2020. Disponível em: https://ghiblicollection.com/about. Acesso em: jan. 2022.

TODOROV, Tzvetan; CASTELLO, Maria Clara Correa. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo; COELHO, LAL. **Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas.** Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=8973@1. Acesso em: maio 2022

ZANONI, Antonio Augusto. **O mangá como arte, história e narrativa: relações entre o "eu" e o "outro".** Revista Angelus Novus, n. 16, p. 97-114, 2020.