

Animes e Softpower do Japão: Uma análise dos animes mais bem sucedidos entre 1990-2020.¹

COSTA, Lucas Magalhães de Guimarães²

Resumo: O presente artigo tem como objetivo investigar a contribuição da indústria dos animes para a política do softpower global do Japão, analisando os perfis dos animes de maior sucesso de 1990 à 2020. Para tanto, a pesquisa irá abordar o softpower como fonte teórica, com enfoque na comparação e na análise sobre os perfis das animações cinematográficas japonesas. Este exercício é relevante para entendermos qual a contribuição dessas obras para o softpower cultural japonês, tendo em vista que a indústria nacional de animação japonesa ocupa o segundo lugar mundial de valores de bilheterias superiores à 1,5 bilhões de dólares em suas cinco principais obras apresentadas entre as décadas de 1990 e 2020.

Abstract: This article aims to investigate the contribution of the anime industry to Japan's global softpower policy, analyzing the profiles of the most successful animes from 1990 to 2020. Therefore, the research will address softpower as a theoretical source, with a focus in the comparison and analysis of the profiles of Japanese cinematographic animations. This exercise is relevant for us to understand the contribution of these works to Japanese cultural softpower, considering that the national Japanese animation industry occupies the second place in the world with box office values exceeding 1.5 billion dollars in its five main works presented between the 1990s and 2020s.

Palavras-chave: Softpower, Joseph Nye, Animes, Cinema, Japão.

1 - Introdução

O Japão estabelece sua influência ao redor do mundo por meio da criação de animações em grandes escalas. Assim, se criou um apelo internacional em relação a cultura japonesa, uma vez que, os roteiros englobam personagens diversos e histórias que se diferenciam do clichê estadunidense com histórias de amor e perspectivas de sucesso pautadas na capacidade de consumo. Todos esses aspectos moldam o softpower do país externamente para o que Douglas McGray (2002) intitula, em seu artigo “Japan’s Gross National Cool”, em português seria o

¹ Artigo apresentado como trabalho de conclusão de curso para a obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia e orientado pelo professor Erwin Pádua Xavier.

² Autor graduando pela Universidade Federal de Uberlândia em Relações Internacionais.

“legal” interno japonês ou, como veremos no decorrer do estudo, apenas “Cool Japan”, uma política de expansão internacional por meio da produção uma nova cultura popular ligada aos jogos, séries, música, moda, mangás e, principalmente, animes. Os filmes que utilizamos como objetos de estudo foram os de maior bilheteria no Japão em seus respectivos anos de lançamento, tendo um sucesso estrondoso não apenas internamente ou em sua região, como uma forte aceitação por parte do público e da crítica ocidental.

A pesquisa utiliza as contribuições e algumas perspectivas estabelecidas pelo periódico *Softpower30*, dado que a análise feita para a elaboração anual do ranking parte da perspectiva de três fontes primárias de softpower estabelecidas pelo teórico Joseph Nye, as quais são os valores políticos, a política externa e a cultura. Dessa maneira, os pilares analisados no contexto internacional são a promoção cultural do país (cultura pop, música, filmes, etc), a educação no que tange a entrada de alunos internacionais no país, o engajamento no que se refere à habilidade e os recursos disponíveis do Estado em sua atuação na política externa, e no âmbito digital (*SOFTPOWER30*, 2019; NYE, 2011).

Logo, esse estudo buscará responder às seguintes perguntas: Qual é a contribuição da indústria dos animes para o softpower cultural do Japão? Qual o perfil dos animes mais bem sucedidos nas últimas décadas? Há algo em comum entre eles que ajude a explicar seu apelo internacional? Temos como hipóteses, os resultados da indústria de cinema de animação (animes) japoneses, a qual, ocupa o segundo lugar mundial de valores de bilheteria pode se observar, a partir das cinco principais animações cinematográficas (*Your Name*, *A Viagem de Chihiro*, *Demon Slayer*, *Castelo Animado* e *Ponyo – Uma Amizade que Veio do Mar*) uma renda superior à 1.4 bilhões de dólares, atrás apenas da indústria estadunidense. Ademais, os principais animes japoneses com maior bilheteria tais como: *A viagem de Chihiro*; *Castelo Animado* (2004); *Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar* (2008); *Your Name*; *Demon Slayer*; partem de histórias com características difundidas e globalizadas, desde o fim da Segunda Guerra Mundial, como o pacifismo, relações interpessoais, aceitação, cooperação, e críticas a violência.

A importância dessa pesquisa se faz presente, uma vez que o sistema internacional não se forma exclusivamente através do *hardpower*, sendo que o *softpower* atua como alternativa para o crescimento da influência, atratividade e poder de diversos países, como no caso do Japão. Em conjunto com a atuação estratégica desse poder de sedução como no caso do Japão de se propor a elaborar uma imagem amigável e positiva, uma vez que, o país possui poderio militar ofensivo para estabelecer ou ampliar seu poder por meio de coerção ou violência. Assim

a pesquisa parte da observação das informações relacionadas ao cinema de animação do Japão no que tange, o crescimento do consumo, as características similares presentes e a colocação desses animes internacionalmente para, então, entender sua contribuição efetiva dentro do softpower cultural do Japão.

Para isso, estabeleceremos a princípio as definições de hardpower, softpower e smartpower, além da sua ligação com os Estados pautado nas análises do teórico Joseph Nye, para que, em seguida apontar a ligação do softpower com o cinema a partir da análise do softpower estadunidense no que tange as produções de Hollywood. Depois o estudo se direcionará para a indústria de animação cinematográfica japonesa, compreendendo sua história, crescimento e relevância no que se refere a rentabilidade de seu consumo interno e externo e a atração gerada milhões de pessoas ao redor do mundo. Por fim, faremos uma análise do perfil dos principais filmes de animação japonesa para entendermos as características que tornaram essas obras sucessos internacionais.

1 - Estados, poder e softpower na política internacional

1.1 – Softpower, hardpower e smartpower

A identificação e a exploração da relevância do softpower para os Estados só emerge explicitamente em 1990, uma vez que as teorias realistas eram voltadas para explorar um poder tangível baseado em coerção e pagamentos como única forma eficaz de aumento da influência, sendo esse pensamento guiado por teóricos clássicos como Carr (1939) ou no caso dos neorrealistas como Kenneth Waltz (1979). Desse modo, o debate convencional era pautado, na definição do poder, como algo exclusivamente militar e econômico, sendo ambos dados em situações de coerção e imposição (NYE, 2017).

Em 1990, Joseph Nye traz uma outra perspectiva, em contraposição às teorias convencionais no seu livro “Bound to Lead: the changing nature of American power”. Assim, enquanto os realistas imaginavam a queda do poder estadunidense devido ao crescimento econômico de países como Japão, além da disputa em relação as armas nucleares com a antiga URSS, Nye enxerga que a conceituação de poder precisava ir além da força bruta (econômica ou militar) e propõe novas bases com a separação analítica entre hardpower e softpower (NYE, 1990).

O hardpower, para Joseph Nye, seria o poder que já era perceptível anteriormente para os teóricos realistas - baseado nas políticas coercitivas como atitudes militares, sanções e outras

medidas que afetem os países através de ações ou discursos que causem medo ou coerção. Por sua vez, o softpower está pautado no processo de cooptação e sedução, ou seja, uma política em que os atores estatais criam e expandem sua área de influência através do apelo e atração dos aspectos culturais e sociais (NYE, 2004).

O conceito de softpower, segundo Nye, foi criado a princípio como um conceito analítico, uma vez que seria necessário expandir a definição de poder, a qual, anteriormente, era composta apenas pela capacidade de obter os resultados desejados por meio da coerção ou pagamentos, para um poder que parte da mesma essência de obtenção de resultados, mas, não obstante, é realizado por meio da persuasão e atração. A junção de softpower e hardpower seria o smartpower, ou seja, um poder inteligente capaz de atuar com uma maior eficácia em situações diferentes. Assim, dentro do questionamento clássico da teoria realista, a qual aponta que entre ser temido e amado, o melhor seria ser temido, Joseph Nye gera outra perspectiva com a identificação do smartpower e, conseqüentemente, a possibilidade de que os Estados sejam tanto amados quanto temidos (NYE, 2004; NYE, 2017).

As novas perspectivas de poder colocadas por Nye se aproximam da teoria liberal, dado que, mesmo que o softpower não seja antagônico ao realismo, ele traz uma proposta pautada na cooperação e persuasão, possuindo mais afinidade com o liberalismo, o qual possui, como bases, a cooperação e a interdependência econômica. Ademais, essa aproximação do softpower com o liberalismo é ressaltada nas instituições. Essas instituições, por exemplo, utilizam sua influência para difundir seus valores como a democracia e liberalismo econômico, chegando a resultados comuns, como a fomentação de relações pacíficas por meio das instituições, além de diminuir o efeito da anarquia internacional (KEOHANE; NYE, 1998; NYE, 2005).

Não obstante, temos que, a partir da virada do século XXI, o conceito de softpower e smartpower amadureceu e ganhou seu espaço no meio político, saindo de uma definição com caráter analítico para se tornar um conceito instrumental, utilizado por diversos atores no âmbito internacional. Isso porque, apesar das limitações que todo conceito poder possui, a inclusão do softpower se tornou fundamental, uma vez que estamos em uma era cada vez mais digital diante da difusão de informações e a consolidação de normas como os direitos humanos, democracia e liberdade (NYE, 2015).

1.2 - Softpower e os Estados

Atualmente, o softpower pode ser medido através de algumas de um país baseadas na qualidade das instituições políticas internas, a excelência de seu apelo cultural, a força e eficácia

de sua força diplomática, a reputação global de seu sistema de educação superior, a atratividade do modelo econômico e o engajamento digital do país em relação ao mundo. Dessa forma, podemos observar que o sucesso do softpower está diretamente ligado à reputação de um país em relação à comunidade internacional, interagindo com o processo de globalização com o compartilhamento de informações e cooperação entre os atores. Não obstante, outro ponto importante que faz parte do softpower é o desenvolvimento e incentivo da cultura popular, por meio de persuadir outros a aprender a língua nativa de um Estado ou ter como referência normas estruturais para mudanças internas em outros países.

Jonathan McClory, estrategista de política externa, softpower e diplomacia pública e o criador do ranking Softpower30, parte da literatura existente sobre softpower pautada nos livros e comentários do teórico Joseph Nye para operacionalizar seus elementos gerais, como a atuação do governo, o nível de educação, diplomacia, cultura, além dos empreendimentos e inovações. Dessa forma, o ranking Softpower30 se formou como uma base de dados e uma consultoria para que os Estados consigam identificar os pontos positivos e os déficits de seu poder brando (SOFTPOWER30, 2012).

O ranking conta com o apoio de diversas organizações internacionais, como a Organização Mundial do Comércio, e da sensibilidade dos Estados em relação ao compartilhamento de dados nacionais. Com isso, os pilares do softpower são medidos de acordo com essas métricas. Temos que, no pilar cultural, são analisados aspectos como o número total de turistas que um país recebe durante o ano e a quantia gasta por esses turistas; o número total de medalhas de ouro acumuladas nos últimos jogos olímpicos, o tamanho do mercado musical do país em relação a vendas e ouvintes do exterior; a presença no território museus que estejam entre os mais visitados do mundo; a quantidade de patrimônios históricos contados pela UNESCO em um país; a posição do país no ranking da FIFA; o número de filmes indicados a prêmios internacionais (balanceando a quantidade de produtos culturais exportados com a qualidade); a relevância de possuir grandes ícones no país como Super Mário para o Japão ou David Beckham para a Inglaterra (país que criou o futebol); o nível de difusão de sua cultura popular que varia de literatura a filmes etc (MCCLORY, 2012).

Para Jonathan McClory, os Estados necessitam de um modo de governança que seja atraente para o cenário internacional. Assim, seria de suma importância para o desenvolvimento de um poder brando a estabilidade nacional em relação ao nível de violência de um Estado, índices de desenvolvimento humano elevados, o nível de liberdade individual de uma população e a eficácia do governo em manter a estabilidade interna e, principalmente, atuar

com um olhar propositivo a respeito do softpower do país, por meio de incentivos e parcerias com o mercado privado ou através da diplomacia pública (MCCLORY, 2012).

A diplomacia pública abrange e se complementa como uma política de softpower, sendo caracterizada através da atuação de Estados ou organizações internacionais no intuito de promover a aproximação com outras nações. Essa aproximação traz como objetivo transmitir uma imagem positiva (que pode ou não ocupar o papel da imagem que temos a respeito de um país. Além disso, a atuação da diplomacia pública enfocada atrair aliados internacionais através da mudança de atitude ou sentimento que possa decorrer das políticas adotadas. Tal senso comum positivo no âmbito internacional passa, em primeiro momento, a gerar uma legitimidade doméstica de suas ações, concluindo, assim, graus de referência e cooperação que auxiliam em última instância uma lógica de evitar conflitos por meio de compartilhar dos mesmos interesses e desejos, criando uma estabilidade política e social, as quais geram uma base benéfica para a sedução e atração de outras culturas (MELISSEN, 2005).

Em uma entrevista realizada pela Foreign Policy Association com Joseph Nye, em 2016, coloca-se o exemplo a respeito da importância de estabilidade e consenso interno, que foi o caso da União Soviética, a qual possuía, no começo da Guerra Fria, um softpower muito forte, após a vitória contra os fascistas e seu rápido processo de industrialização. Todavia, com a forte repressão e a insatisfação de sua população, o regime soviético não conseguiu continuar exportando suas ideias com o mesmo impacto, além de passar por uma deterioração interna até chegar ao seu colapso (NYE, 2016).

Não obstante, temos que os Estados totalitários possuem e usam do softpower como uma forma alternativa de poder, porém com limitações dado que, com os avanços digitais e tecnológicos referente aos meios de comunicação internacional, se faz necessária uma política de abertura cultural e diálogo com outras nações para manter boas relações e credenciais no cenário internacional. Assim, o papel do Estado continua importante como forma de explorar o potencial do softpower por meio da diplomacia pública que atua não apenas entre um Estado e outro, mas também entre as políticas propostas com o aval e auxílio de um Estado para o público internacional (NYE, 2016).

1.3 - Softpower estadunidense e Hollywood

A partir da exposição colocada, buscamos relacionar o softpower dentro do pilar cultural voltado para o cinema. Nye (2004) expõe que uma das principais formas de softpower dos

Estados Unidos no início dos anos 2000 eram a Microsoft, Michael Jordan, Harvard e Hollywood.

Much of American soft power has been produced by Hollywood, Harvard, Microsoft, and Michael Jordan. But the fact that civil society is the origin of much soft power does not disprove its existence. In a liberal society, government cannot and should not control the culture. Indeed, the absence of policies of control can itself be a source of attraction. The Czech film director Milos Forman recounts that when the Communist government let in the American film *Twelve Angry Men* because of its harsh portrait of American institutions, Czech intellectuals responded by thinking, “If that country can make this kind of thing, films about itself, oh, that country must have a pride and must have an inner strength, and must be strong enough and must be free (NYE, 2004, p.17).

Assim, o foco da política externa em exportar a cultura nacional como forma de sedução e cooptação para alcançar seus interesses passa por gerar essa atratividade, a qual engloba áreas de ensino, digitais, esportivas, econômicas e culturais (NYE, 2004).

Dentro da exportação cultural, iremos nos aprofundar no cinema como um dos principais meios e instrumentos para o sucesso das políticas de softpower. Atualmente as potências econômicas além dos não estão interessados apenas no lado comercial (visto que o cinema gera bilhões de bilheteria nas maiores franquias de cada país), mas também, desejam moldar a perspectiva e a narrativa dos outros países sobre esses Estados (INFOMONEY, 2016).

É notável como a globalização e a aproximação do público de todas as faixas etárias para do mundo digital fortaleceu o crescimento do consumo das bilheterias mundiais. Conseqüentemente, o interesse de diversos países sobre softpower aumentou de forma significativa, uma vez que não se trata apenas de conquistar ganhos comerciais, pois o cinema, nos dias de hoje, pode beneficiar os Estados com a criação de narrativas estratégicas que fortaleçam a legitimidade do país internacionalmente, aumentem o nacionalismo, o turismo crescente, novas aberturas comerciais e desconstrução de algum senso comum internacional nocivo para o país.

Assim, os filmes produzidos com o foco em expor ou trabalhar as histórias de um povo têm um potencial de ser um bom instrumento de softpower. Isso ocorre na medida em que os filmes e animações transmitidos pela mídia são meios de influenciar a percepção das outras pessoas de forma positiva ou negativa a respeito de um tema por possuírem, intencionalmente

ou não, a capacidade de narrar a realidade do ponto de vista retratado pelo roteirista. Em Nye (2004), é feita uma citação que complementa a ambiguidade que o softpower possui em relação ao cinema:

American films that make the United States attractive in China or Latin America may have the opposite effect and actually reduce American soft power in Saudi Arabia or Pakistan. But in general, polls show that our popular culture has made the United States seem to others “exciting, exotic, rich, powerful, trend-setting—the cutting edge of modernity and innovation.” And such images have appeal “in an age when people want to partake of the good life American-style, even if as political citizens, they are aware of the downside for ecology, community, and equality.” For example, in explaining a new movement toward using lawsuits to assert rights in China, a young Chinese activist explained, “We’ve seen a lot of Hollywood movies—they feature weddings, funerals and going to court. So now we think it’s only natural to go to court a few times in your life.” If American objectives include the strengthening of the legal system in China, such films may be more effective than speeches by the American ambassador about the importance of the rule of law (NYE, 2004, p. 12).

Para complementar o impacto do cinema como ferramenta de softpower, Nye (2004, p. 12) aponta uma perspectiva na qual as imagens e a funcionalidade da mídia no mundo globalizado, com seus símbolos, possuem um poder maior de cooptação, tendo que, “Pictures often convey values more powerfully than words, and Hollywood is the world’s greatest promoter and exporter of visual symbols”. Desse modo, partimos da análise e das pontuações realizadas por Joseph Nye a respeito de Hollywood e os efeitos do cinema estadunidense como uma demonstração de softpower como eficaz e essencial para suas intenções de exportar valores como democracia e liberdade, além do potencial e a importância do softpower cinematográfico em todo o mundo (NYE, 2004).

2- Histórico e perfil da indústria de animação japonesa e o softpower do Japão

2.1- História da indústria dos animes

Os filmes de animação japoneses, conhecidos como animes, têm sua história iniciada no início do século XX. A primeira obra cinematográfica de animação confirmada no Japão foi feita em 1917 e chamada de Dekobō Shingachō: Meian no Shippai. Ela foi um curta metragem gravada em Tóquio, mas existe uma grande probabilidade, segundo os historiadores e estudiosos, de que haveria outras animações cinematográficas realizadas anteriormente. Não obstante, foi a partir de 1917 que os animes começaram a ter cada vez mais espaço dentro do Japão, com diversos curtas metragens sendo realizados por três desenhistas pioneiros: Shimokawa Hekoten, Seitarō Kitayama e Kōuchi Sumikazu. Nessa época, a cultura japonesa se tornou adepta a lotar teatros e áreas de entretenimento para assistir desenhos realizados em frames e transmitidos por um projetor (LITTEN, 2013).

O desenvolvimento da produção dos animes japoneses seguiu o desenvolvimento tecnológico cinematográfico. No primeiro momento, eram produzidos os filmes mudos em preto e branco; a adição de som ocorreu em todo o cinema em 1926 e as cores foram cada vez mais utilizadas de forma geral no começo da década de 1960. A evolução técnica ocorreu com a inclusão de falas e elementos visuais cada vez mais elaborados, os quais impulsionaram o crescimento do cinema mundial, criando uma cultura e uma economia mundial robusta com a lotação de teatros e casas de exibição, permanecendo tanto no oriente como no ocidente como uma área de difusão de valores culturais, as quais ganham mais ênfase com o processo da globalização (ECDD, 2021).

Em relação ao Japão apesar da grande difusão das cores nas animações ocorrerem a partir da década de 1960, as animações em preto e branco eram produzidas às centenas desde as primeiras exibições em 1917. Temos que a animação Bagudajō no tōzoku³, produzida em 1926, é considerada a primeira a ter um grande apelo internacional por retratar a cultura e tradição japonesa presente em sua arquitetura e vestimenta característica. Não obstante, apesar dos avanços em relação à qualidade e quantidade de animadores e desenhistas, a iminência das Guerras imperialistas e da Segunda Guerra Mundial impediram um desenvolvimento livre e focado apenas na arte, uma vez que, o foco e investimento do Japão estava no militarismo (YASUO, 2013).

Em 1945, antes do fim da Segunda Guerra Mundial, com a rendição do Japão após a demonstração do poderio nuclear estadunidense, foi lançado o primeiro filme de animação de longa metragem realizado pelo Ministério Naval Japonês. O filme Momotaro's Divine Sea Warriors⁴ foi feito como propaganda militar contra os Aliados, com um foco motivacional de enfrentar o inimigo estabelecido como a única forma da manutenção da sociedade japonesa da época. Como grande parte dos filmes da época, o longa metragem parte dessa perspectiva neorrealista de estabelecer através do conflito o único meio de conseguir os fins desejados. Vale ressaltar que as propagandas militaristas refletem, ao mesmo tempo, que influenciam a cultura e perspectiva japonesa, como no caso da honra dos kamikazes, os quais praticavam suicídio com suas aeronaves no intuito de atingir tropas inimigas até serem o último país da Tríplice Entente a se renderem na Guerra (YASUO, 2013).

³ Animação Bagudajō no tōzoku disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xNyNWtiovP4>. Acesso em: 9 set 2021.

⁴ Filme disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VdzrgJA_iWA. Acesso em: 10 set 2021.

Após a derrota na Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos escolheram o Japão para realizar investimentos e conseqüentemente uma reconstrução capitalista. Assim, o Estado, que outrora fora isolado, sem contato com estrangeiros no seu território, e que possuía atitudes imperialistas com ocupações nos países vizinhos, passou a ser um país ocupado pela presença estrangeira até a assinatura do tratado de São Francisco, realizada em 1951 com a participação dos países Aliados (GORDON, 1993). Como estratégia dos Estados Unidos era de conter o avanço soviético na Ásia, esse tratado buscava formalizar os ideais capitalistas e liberais estadunidenses no Japão com o início da democracia através do voto (o qual foi estendido para as mulheres), a retirada do Imperador como chefe de governo para ser apenas o representante do Estado, além da grande quantidade de investimentos como representação do ideal capitalista (WATANABE, 2011).

Essa transformação do Estado japonês por meio do investimento e influência ocidental capitalista trouxe novas características para a cultura de produção de animes. Em 1960, os produtores de animação japoneses fizeram diversos intercâmbios para adaptar e evoluir suas animações com os artistas e desenvolvedores da companhia multinacional estadunidense Walt Disney. O intercâmbio cultural, em conjunto com as diversas oportunidades de emprego para jovens talentos, facilitaram a dinâmica de comercializar os animes para países estrangeiros, dado que, apesar de o Japão possuir uma cultura única e peculiar, o país adquiriu valores, bases para o desenvolvimento de sua indústria e uma moralidade as quais se aproximavam do ocidente e das normas universais como os direitos humanos e a democracia (YASUO, 2013).

Com isso, houve uma reversão drástica entre a produção de animes voltados para propagandas militaristas feitas por ministérios de guerra do Estado japonês para uma indústria privada que conseguiu, em 1963, direitos de canais internacionais para a transmissão do anime Tetsuwan Atomu⁵. Esse anime ficou conhecido no Ocidente como Astro Boy, do gênero mecha, abordando temáticas sci-fi com pautas futuristas e tecnológicas, rerepresentando o Japão com outra perspectiva no cenário internacional (YASUO, 2013).

A aproximação da indústria cinematográfica mostrou ao público estrangeiro uma nova imagem, que mantinha sua cultura e tradições, mas ao mesmo tempo era voltada para alguns pilares básicos, como a ficção científica, o desenvolvimento tecnológico (principalmente desenvolvendo protagonistas robôs, como no caso do anime Astro Boy) e produções relacionadas ao espaço. Vale ressaltar que o mundo passava por uma corrida espacial na década

⁵ Anime Astro Boy disponível em: <https://tezukaosamu.net/en/anime/30.html>.

de 1960 entre União Soviética e Estados Unidos, então, apesar de trazer novas propostas fora da realidade concreta, os temas apresentados dialogavam com anseios e acontecimentos reais (YASUO, 2013).

I assert that at least three kinds of cultural politics are at work behind anime's internationalization: de-politicized internationalization, which acts as a commercial tactic; occidentalized internationalization, which suggests a nationalistic practice; and self-orientalized internationalization, which reveals a cultural desire (LU, 2008, p. 170).

Desta maneira, os animes ganharam características universais ao longo do tempo, fazendo releituras de histórias ocidentais, abordando temas vastos, ao mesmo tempo que exporta sua cultura como a língua e as tradições (mesmo que superficialmente). Essas pontuações feitas por Amy Shirong Lu demonstram em certa medida o projeto de softpower japonês, que passa pela aceitação dessa necessidade de se internacionalizar em um contexto globalizado, porém mantendo uma linha de atuação que fortaleça a disseminação e a imagem cultural do Japão em outros países com o alinhamento político da propagação das políticas liberais no âmbito internacional.

2.2- Relevância dos filmes de animação dentro do softpower cultural

No Japão, que passou por profundas instabilidades econômicas nos anos 90, até a perda da posição de segunda maior economia do mundo para China em 2010, a formulação da diplomacia pública foi fortalecida desde a sua reconstrução no período pós-guerra. A primeira ação de grande resultado, a qual já buscava um olhar mais atrativo para o país, foi a realização das Olimpíadas de Verão, que ocorreram em Tóquio em 1964. Em conjunto com o crescimento tecnológico e econômico que se desenvolveu nas décadas posteriores, e levando em consideração o sentimento de ressalva em relação à atuação na guerra, foi entendido haver a necessidade de intensificar a exposição de seus valores culturais por meio do Ministério de Negócios Exteriores (KHUMTHUKTHIT, 2010).

Assim, entendemos que as políticas de softpower e diplomacia pública, as quais se materializam na contribuição dos animes dentro desse processo, estão estabelecidas em um processo histórico e gradual do Estado japonês, o qual passa pela superação e transformação da imagem internacional do país no período pós-guerra. Dento da perspectiva de que, ao adentrar as normas e regimes internacionais, estabelecendo uma boa conduta dentro dos conceitos do capitalismo democrático e do mundo globalizado, com grande influência dos Estados Unidos

na sua reconstrução, o Japão conseguiu se estabelecer como um sucesso na exportação de sua cultura no que tange as animações cinematográficas, englobando os valores democráticos ocidentais, mas, não obstante, mantendo a valorização e exaltação dos seus valores culturais históricos, como os samurais, a cultura de se sentar para tomar um chá, o respeito aos idosos, o conhecimento de artes marciais típicas como o sumô, karatê etc.

Com o foco voltado para o impacto das animações dentro do softpower cultural, faz se necessária a inclusão do discurso realizado por Taro Aso, Ministro dos Negócios Exteriores no ano de 2006. O discurso foi realizado na universidade privada Digital Hollywood University (a qual, oferece cursos voltado para filmagem, animação, design gráfico, anime, programação e mangás). O tema do discurso foi sobre um novo olhar para a diplomacia cultural, afirmando que as pessoas presentes, entre alunos e professores, seriam os futuros promotores da diplomacia cultural exercida pelo Japão nos próximos anos com uma atuação prática na exportação cultural japonesa, a qual seria promovida pelo próprio Ministério das Relações Exteriores por via de parcerias, com a relação e financiamento envolvendo os interesses dos setores públicos e privados. Ademais, o ministro afirmava que possuía um feedback positivo que tende a crescer em relação à imagem japonesa, porém, uma imagem relacionada a relações pacíficas e às características culturais do povo japonês, uma mensagem que seria levada através da cultura pop, incluindo música, moda e animes principalmente (ASO, 2006; MOFA, 2020).

The key to Japan's economic ascendance was not ideology, at least not by Cold War standards; but it was a method, it drove the most dynamic economy of the era, and it was indisputably Japanese (GRAY, 2006, p 47).

O Cool Japan, por sua vez, é tido como uma estratégia prática que propunha ampliar uma imagem positiva do Japão no exterior pelo espectro cultural, uma vez que o país não possuía amplo poderio militar e precisava influenciar os outros países por meio da aproximação. Essa aproximação se deu através da criação de diversos institutos dentro do Ministério das Relações Exteriores, como a Associação de Promoção Internacional da Cultura Japonesa e a Agência de Assuntos Culturais, as quais enfocam a promoção de suporte financeiro para cobrir os custos de mídias como filmes, animes e mangás através do suporte para os trabalhos criativos, de forma que as comunidades japonesas e os jovens tenham oportunidades reforçadas de se aproximar e trabalhar com diversos tipos de arte, com atividades culturais entre exposições e festivais, como o Festival de Artes de Mídia do Japão, o ACA Film Award, que premia filmes japoneses que abordem a cultura do país com o desejo de desenvolver o cinema

japonês; a Film Week, que acontece durante o Festival Internacional de Filmes de Tóquio, que promove a difusão cultural com o exterior em conjunto com o suporte à indústria cinematográfica nacional japonesa (BUNKA, 2021).

Como pode ser observado, a estratégia do softpower cultural japonês tem como objetivo se legitimar, instigar e apoiar as pessoas internamente em relação aos filmes de animação e outros gêneros ao mesmo tempo que buscam exportar sua cultura. Os resultados demonstrados pelo Cool Japan, ao promover sua cultura em todos os âmbitos, colocou o Japão como o melhor softpower cultural asiático desde a criação dos relatórios anuais da Companhia de Mídia Portland, estando no último relatório realizado em 2019 em sexto lugar mundial quando recortamos apenas o softpower cultural e em oitavo lugar no geral (SOFTPOWER30, 2019).

A aceitação e relevância das políticas de exaltação da cultura pop estão materializadas em ações do Japão, como o discurso do primeiro-ministro japonês Shinzo Abe vestido de Super Mário (um dos principais personagens da cultura pop japonesa) no encerramento dos Jogos Olímpicos do Rio 2016. Ademais, no encerramento das Olimpíadas realizadas em Tóquio em 2021, uma das trilhas sonoras que conduziram a cerimônia foi a trilha de abertura do anime Demon Slayer (2019), que é uma adaptação do mangá Kimetsu No Yaiba (ELPAÍS, 2016; (SPORTSCHAU, 2021).

Não obstante, temos que o softpower tem a função de seduzir. Joseph Nye (2012) realizou um discurso em Harvard afirmando que "the best propaganda is not propaganda". Dessa maneira, para além dos feitos do governo japonês, temos as demonstrações de sedução nas Olimpíadas de Tóquio de 2021 com diversos atletas realizando menções a personagens de animes, como o brasileiro medalhista de ouro Isaquias Queiroz, que homenageou o personagem Goku (da série Dragon Ball-Z) após receber a medalha; o atleta grego Miltiadis Tentoglou, que, em sua entrada na competição, fez alusão ao personagem Luffy (protagonista do prestigiado anime One Piece); a atleta mexicana Alexa Moreno prestou uma homenagem ao anime Demon Slayer ao realizar o solo da ginástica artística ao som da abertura do anime. Todas essas homenagens fazendo referências às diversas personagens de animes japoneses advindas de atletas estrangeiros dentro do evento de maior cobertura mundial apontam que o Japão segue as diretrizes corretas em relação a sua estratégia de softpower cultural (OGLOBO, 2021).

2.3 Consumo interno e externo

Temos que a diplomacia pública japonesa é uma forte política de softpower, a qual se relaciona com o mercado privado, gerando um lucro crescente ao mesmo tempo em que atende

aos interesses de longo prazo do Japão. Além disto, a classificação da atuação dos animes internacionalmente como uma política de sucesso devido à sua competitividade em comparação com as outras indústrias mundiais e a sua legitimidade interna, a qual passa por um consumo de bilheteria de animes nacionais superior em alguns casos a grandes produções de sucesso mundial, como Frozen. O autor Mcgray (2006) aponta que o crescimento “cool” do Japão seria uma "idea, a reminder that commercial trends and products, and a country's knack for spawning them, can serve political and economic ends" (MCGRAY, 2006, p 53).

Dispomos, como objetos de análise, os principais filmes de animação japoneses que geraram o maior consumo externo em toda história da indústria cinematográfica do país internacionalmente.

Tabela 1- Top 5: Filmes japoneses com maior bilheteria internacional

Rank de consumo	Títulos	Retorno Bruto Mundial	Ano
1	Demon Slayer: Mugen Train	US\$500,000,000	2020
2	A Viagem de Chihiro	US\$395,580,000	2001
3	Your Name	US\$380,140,500	2016
4	Castelo Animado	US\$236,214,446	2004
5	Ponyo- Uma Amizade que Veio do Mar	US\$204,826,668	2008

Fonte: Box Office Mojo. Elaborado pelo autor.

The Americans and the Japanese are the two biggest representatives of mainstream narrative animation, yet they differ so radically in their understanding of the medium that it's impossible for us to judge one by the standards of the other (TAMERLANE, 2016, s/p).

Todos os filmes expostos acima possuem a mesma proposta no que tange a forma como foram produzidos. Essa característica similar está no modo de animação tradicional ou clássico, estilo esse que se baseia em uma técnica em que cada frame transmitido foi desenhado à mão, se diferenciando, dessa forma, das animações realizadas por computador, cujo mercado mundial é dominado por companhias como Disney e Pixar dominam o mercado

mundial. Não obstante, a própria conceituação dos animes se baseia no roteiro e nos desenhos serem exclusivamente produzidos no Japão (TALOM, 2019).

as a cultural product is being exported to a foreign cultural environment, its appeal will be discounted to the foreign viewers. For inter-national audiences, the de-politicized internationalization removes cultural barrier for reception making anime characters more approachable. North American importing companies' localization efforts, such as giving Japanese characters English names, further help audiences in English-speaking markets to accept anime as a not-that-distant product (LU, 2008, p. 174).

Esses filmes de animação representam o avanço cinematográfico japonês, uma vez que essas animações estão entre as vinte e cinco obras com o maior rendimento bruto mundial do cinema de animação tradicional. Para além de mover centenas de milhões de dólares, o Japão é o único país além dos Estados Unidos que possui filmes representados nessa lista. Essa disputa revela não apenas o tamanho de ambas as indústrias e seus rendimentos milionários, mas mostra, também, a disparidade existente em relação às indústrias de outros países, as quais sequer conseguem competir dentro desse mercado (MOJO, 2021).

O mercado externo tem uma força enorme, com altos rendimentos e aceitação internacional. Com estratégias muito ligadas ao mundo globalizado, constroem se personagens com características neutras para que seja mais fácil a aceitação do público no exterior. Ademais, outro ponto estratégico de suma importância é a colocação dos nomes de personagens e de animes em inglês, como no caso do filme *Your Name* (2016).

Todavia, é necessário fazer o balanço dos resultados internos, dado que, ao possuir investimentos estratégicos do país na exportação de sua cultura e na produção em massa de animes, é de suma importância que esses produtos exportados tenham legitimidade interna para a continuação da política de investimento cultural no país.

Tabela 2 - Filmes de maior bilheteria na história no mercado japonês (filmes japoneses em negrito)

Rank	Título	Retorno Bruto Interno (Bilhões de ¥)	Ano
1	Demon Slayer: Mugen Train	40.13	2020
2	A Viagem de Chihiro	31.68	2001
3	Titanic	26.20	1997

4	Frozen	25.48	2014
5	Your Name	25.03	2016
6	Harry Potter e a Pedra Filosofal	20.30	2001
7	Princesa Mononoke	20.18	1997
8	Castelo Animado	19.60	2004
9	Bayside Shakedown 2	17.35	2003
10	Harry Potter e a Câmara Secreta	17.30	2002
11	Avatar	15.60	2009
12	Ponyo- Uma Amizade que Veio do Mar	15.50	2008

Fonte: Kogyo Tsushinsha. Elaborado pelo autor

Entre os doze filmes com maior bilheteria dentro do Japão, levando em consideração animações e filmes mundiais, temos que o consumo interno de filmes nacionais gera competitividade com as produções estrangeiras estadunidenses, possuindo um maior rendimento bruto, com metade da lista de 12 filmes sendo animações japonesas, como Demon Slayer, a Viagem de Chihiro, Your Name, Princesa Mononoke, Castelo Animado e Ponyo. Ademais, a indústria nacional japonesa possui o filme Bayside Down 2 entre os 10 filmes mais vistos de sua bilheteria interna (MOJO, 2021).

O sucesso de seu consumo interno mostra que, apesar dos animes terem se colocado como um forte produto de exportação com todo um papel de despolitização internacional pautado na globalização e na busca de ser cada vez mais acessível a outros mercados e culturas (LU, 2008), e estes animes não deixaram de atender as demandas nacionais, uma vez que mantêm a diferenciação das outras indústrias de animação com a originalidade de trazer a animação não apenas para crianças, mas voltado para o conteúdo adulto; além disso, seus temas e formatos tem a capacidade de atuar como embaixadores culturais do Japão.

3 - O perfil dos animes de sucesso e sua contribuição para o softpower

Para entender o grande alcance e lucratividade da indústria cinematográfica de animação japonesa, dentro do contexto do softpower, com centenas de milhões de dólares alcançados no exterior, em conjunto com uma grande aceitação interna, a qual gerou recordes com o

lançamento do filme *Demon Slayer* em 2020 (em um cenário em que o Japão registra uma maioria esmagadora de déficits comerciais em sua economia, no que tange sua balança comercial)⁶(ACSURS, 2021). O presente estudo busca analisar os principais projetos cinematográficos da história do Japão e, conseqüentemente, identificar a essência desse softpower levando em consideração a fala do diretor geral do Departamento de Diplomacia Pública do MOFA, Kenjiro Monji (2010):

The current boom in Japanese pop culture arose without any help from the government, and some creators may actually consider our involvement irksome. So it is not so much a case of government support of pop culture, as one of the government tapping into its tremendous power to attract fans. Pop culture has the potential to serve as a starting-point for cultivating an interest in Japanese culture as a whole (MOFA, 2010 s/p).

Dessa forma, selecionamos os cinco filmes japoneses da indústria de animação com maior a bilheteria e alcance, como uma tentativa de entender os fatores que tornam essa indústria competente ao ponto de se colocar como uma fonte política de softpower cultural por meio do seu grande consumo e apelo internacional.

O primeiro filme é a *Viagem de Chihiro*, o qual conta a história de uma menina de dez anos em uma situação em que ela e seus pais estão mudando de cidade. Todavia, ela se faz relutante e aponta insatisfação durante a viagem, até que seu pai decide parar em um parque abandonado, para desbravar as ruínas enquanto Chihiro e sua mãe sentem que não seria seguro adentrar esse lugar abandonado. Por estarem há algumas horas em viagem, seus pais decidem encontrar um lugar para comer e encontram restaurantes abertos sem ninguém, mas exibindo diversidade de comidas, enquanto Chihiro fica focada em explorar o lugar. No entanto, ao voltar, ela encontra seus pais transformados em porcos e, à medida em que a noite cai a personagem principal se vê em um mundo cercado de espíritos, criaturas estranhas, bruxas e animais, tentando não ser descoberta ao mesmo tempo que busca uma forma de trazer seus pais de volta à forma humana.

O filme foi feito pelos Studios Ghibli e teve como diretor Hayao Miyazaki⁷, e, expõe diversas curiosidades e intenções presentes em todo o filme. Na cena em que a bruxa local

⁶ Acesse a informação em: <https://acsurs.com.br/noticia/japao-deficit-comercial-soma-us-3085-bilhoes-em-janeiro/>

⁷ Diretor, roteirista, escritor, artista de mangá, Miyazaki recebeu o Oscar Honorário em 2014 por suas contribuições para a animação, sempre abordando temas relacionados a ética pacifista em realidades violentas, além de ter em grande parte de suas animações de sucesso protagonistas mulheres fortes e carismáticas.

decide aceitar que Chihiro trabalhe nos seus negócios na casa de banho, ela muda o nome de Chihiro para Sen que em japonês significa “mil”, transformação essa que torna o nome de Chihiro apenas um número; ademais, as criaturas horrendas e com cheiros desagradáveis, as quais possuem muitas moedas para entrar na casa de banho, além da transformação de seus pais em porcos ao partirem para o pecado da gula, representam uma crítica de diversas formas ao capitalismo. Essas críticas se consolidam ao tornar as pessoas apenas números, ao atribuir uma imagem negativa para os clientes simbolizando a luxúria, ganância, gula e soberba (VALKIRIAS, 2019).

Todavia, as críticas também refletem a ocidentalização do Japão ao ver os templos xintoístas abandonados e destruídos, mostrando o período de transição para o mundo moderno e globalizado. Ademais, temos na protagonista o desenvolvimento de uma criança corajosa e carismática que encara o mundo posto à sua frente e tenta desvendá-lo com uma representação feminina bem trabalhada que esbarra no machismo duramente criticado pelo Ocidente no Japão. Não obstante, o diretor trabalha com vestimentas típicas do país, assim como arquiteturas e aspectos culturais, os quais tornam o Japão único em comparação com o resto do mundo.

O filme *A Viagem de Chihiro* recebeu o Oscar na categoria Melhor Filme de Animação em 2003, porém, o diretor Miyazaki não recebeu o Oscar e afirmou em uma entrevista dada ao jornal *Los Angeles Times* que, “não queria visitar um país que estava bombardeando o Iraque”⁸, reafirmando as próprias pautas abordadas em seus filmes voltadas para o pacifismo e a busca por mudanças no sistema capitalista. Porém, o mesmo só pode se pronunciar em 2009, uma vez que a produtora não permitiu que ele se manifestasse na época (CREWCARTOON, 2009).

O segundo filme é *O Castelo Animado* (2004), produzido pelos Studios Ghibli e tendo também Hayao Miyazaki como diretor. O filme retrata a história de Sophie, uma moça jovem que trabalha na chapelaria de sua família, em um mundo onde existem alguns feiticeiros e o seu país está em uma guerra iminente. Dentre os feiticeiros existe Howl, o qual aparece pela primeira vez salvando Sophie do assédio de dois soldados; todavia, Howl estava sendo perseguido e por escolher salvar Sophie a protagonista virou um alvo e teve um feitiço lançado sobre ela, transformando se em uma idosa de noventa anos. Assim, com um único objetivo de desfazer o feitiço, a protagonista sai em busca de encontrar respostas na região onde habitam os feiticeiros e acaba por encontrar o Castelo Animado de Howl, um ambiente movido por

⁸ Acesse a entrevista em: <https://www.cartoonbrew.com/anime/miyazakis-quiet-protest-15318.html>

feiticeira onde todos os personagens estão presos a alguma maldição ao mesmo tempo que o feiticeiro principal continua lutando para diminuir os danos da guerra.

A guerra se acentua à medida em que descobrem que o príncipe de um dos Reinos está desaparecido, porém, na verdade, ele tinha sido transformado em um espantalho, o qual se tornou amigo de Sophie, porém, não conseguia falar e só podia ser liberto de seu feitiço através de um ato de amor verdadeiro. Com o decorrer da história a feiticeira que tinha realizado o feitiço em Sophie foi presa e retiraram seus poderes, além de restaurarem sua idade original, tornando-a uma idosa. Não obstante, Sophie ajuda a libertar a feiticeira e cuida dela sem nenhum rancor quando retornam ao Castelo Animado. Por fim, ela consegue desvendar os feitiços que prendem Howl e o espantalho, liberando, assim, o príncipe e possibilitando terminar a guerra.

O filme começa mostrando a empolgação da população com a guerra com diversos desfiles das forças militares aéreas e terrestres, a ocupação e a tensão militar que gira em torno do Reino. Em contrapartida, a protagonista evita os tumultos e sempre tece comentários contrários a guerra e aos bombardeios; ademais, a animação traz o ambiente industrial e militar bem carregado, algo tido como uma crítica ao processo de relação do ser humano com a natureza. Outros detalhes durante o filme, como as vegetações e montanhas características do Japão, as estátuas referentes à religião xintoísta mal cuidadas, além dos bombardeios serem guiados por demônios e animações assombrosas tecem uma relação única com a sociedade japonesa. Vale ressaltar o trabalho de construção da personagem protagonista, que é transformada em uma idosa, mas consegue achar paz e felicidade ao sair da cidade e se mudar para o campo, valorizando a natureza e as belezas naturais, formando um contraste com sua mãe que está totalmente ligada ao consumismo e à alienação como grande parte da população que se anima com uma guerra. Ademais, existe uma crítica bem forte em relação ao Estado e aos tomadores de decisão, ao forjar guerras e queimarem cidades inteiras por motivos simplórios enquanto estão em seus palácios, na mesma medida, em que, quando a protagonista e a feiticeira, ambas idosas, recebem um convite imperativo para o palácio da realeza e passam muito tempo subir a escada do castelo, e ao pedir ajuda, os soldados afirmam que não podem ajudar, evidenciando as prioridades e as falhas do Estado.

O terceiro filme é Ponyo - Uma Amizade que Veio do Mar. A produção também envolve os Studios Ghibli e o diretor Hayao Miyazaki e foi lançada em 2008. O filme retrata a história de uma princesa peixinho-dourado, a qual deseja se tornar humana e acaba fugindo da guarda de seu pai e encontra Sosuke, um garoto de 5 anos, estabelecendo uma amizade forte. Essa

relação pura de amizade de um peixe com um humano gera uma resposta de afronta ao oceano, fazendo com que a vila litorânea onde Sosuke habita sofra com um tsunami e fique toda alagada. Por fim, os pais de Ponyo, a princesa, permitem que ela e Sosuke passem por um teste no qual, se for provado que a relação entre os dois é de amor verdadeiro, ela irá se tornar uma criança humana da idade de Sosuke e perderá todos os seus poderes. O resultado comprova a amizade de ambos, tornando Ponyo uma criança humana que será cuidada como se fosse uma irmã de Sosuke pela sua família, além da vila voltar ao normal sem sofrer com os perigos do mar.

Essa obra mostra muitas cenas dentro do oceano, contendo críticas relacionadas à poluição que os humanos realizam ao jogar lixo e dejetos no mar, tornando o perfil dos habitantes marinhos pautado na rejeição dos humanos por serem seres que degradam sua espécie e seu habitat. Para além das críticas sobre a relação do ser humano com a natureza, existe uma forte valorização das personagens femininas, com toda a disposição de Ponyo em ir atrás do que ela acredita e atacar diretamente seu pai por sempre privar seus desejos, uma vez que a mantém como prisioneira em busca de mantê-la segura. Ademais, a mãe de Ponyo é representada como uma divindade marítima com poderes e sabedoria ilimitados, contrapondo seu pai, enquanto que, no caso dos pais de Sosuke, a relação é de um pai ausente que trabalha em alto mar, na medida em que sua mãe realiza todas as tarefas de casa, trabalha em uma casa para idosos ao mesmo tempo em que educa seu filho Sosuke.

O quarto filme é *Your Name* e foi produzido em 2016 pelo Studio Comix Wave Films (Tóquio) e dirigido por Makoto Shinkai. O filme trata de um tema clichê que envolve um romance de dois adolescentes, Mitsuha, uma menina que mora em uma vila no interior do Japão, com uma vida pacata, e Taki, rapaz situado em Tóquio com uma rotina característica da capital. Ambos trocam de corpo ao dormir e se comunicam pelos seus diários, desse modo vivenciando a realidade e rotina um do outro ao mesmo tempo em que se apaixonam.

Não obstante, a animação é obcecada em retratar Tóquio de uma forma bem realista e toda a movimentação presente em uma capital, envolvendo sua arquitetura, escolas, trânsito etc. Ademais, o filme faz a contraposição bem caracterizada pela grande diferença das relações de Tóquio para o interior. No caso de Taki, há pouco contato com seu pai por causa da rotina corrida e a forte conexão com aparelhos eletrônicos que dominam a cidade, enquanto Mitsuha, em sua rotina, tem uma aproximação bem maior com sua família e seus amigos, uma vez que não precisa pegar um metrô lotado para ir a um café ou para à escola, demonstrando como a noção do tempo difere entre ambas localidades.

A obra apresenta por meio da avó de Mitsuha, tradições presentes no Japão como os rituais do crepúsculo, com a produção de saquê em sua forma mais antiga, na qual os grãos de arroz são mastigados para depois serem expelidos pelas mulheres jovens como oferenda para divindades. Outra lenda de origem oriental criada na China e popularizada no Japão há milhares de anos (Unmei No Akai Ito, A lenda japonesa do fio vermelho), foi o ponto principal da trama em que, dentre as trocas de corpos e as ligações mágicas pelas quais as personagens passaram, essa lenda milenar da cultura oriental foi explicada pela avó de Mitsuha durante o filme, trazendo todo o sentido para o enredo da animação.

Por fim, o filme de maior bilheteria, *Demon Slayer*, com a direção de Haruo Sotozaki e lançado em 16 de outubro de 2020 no Japão, é uma continuação da série de mangás que viralizou após a série passar para os animes que trabalham o enredo do protagonista Kamado Tanjiro. O enredo da história acontece no Japão no começo do século XX em uma situação em que Kamado mora com sua família nas montanhas e segue o trabalho de coletar carvão e descer para a cidade para vendê-lo como fazia seu falecido pai. Em uma de suas jornadas até a cidade, ele se atrasa na volta para casa, uma vez que, ao mesmo tempo em que vendia bastante, ele auxiliava diversas pessoas idosas por onde passa com pequenos consertos em casas e lojas.

Ao retornar para sua casa de manhã, ele se depara com sua família inteira assassinada, menos sua irmã que foi transformada em um oni⁹. Não obstante, mesmo sendo transformada Nezuko não perde seus sentimentos humanos. Com isso, ele se torna um caçador de onis com o objetivo de evitar que essa tragédia aconteça com outras famílias, além de buscar reverter a situação de sua irmã. O filme em questão mostra apenas a continuação da história que se passa em um trem no qual um oni está consumindo todas as vidas dos passageiros e eles precisam achar uma solução para derrotá-lo.

O enredo é repleto de caracterizações do começo do século XX e das heranças deixadas pela Era Meiji como a proibição do uso de espadas, as roupas características como sandálias, penteados e vestidos estampados, além da exposição da evolução dos meios de transportes como as ferrovias e a mudança com o êxodo rural (BENEDICT, 2014). Ademais, se pauta basicamente em sentimentos universais que constituem a instituição da família e temas como laços afetivos, proteção e vingança.

⁹ O termo Oni é equivalente a “demônio” sendo uma criatura mitológica presente nas lendas japonesas (LIM; LING, 1992).

Após essa apresentação dos objetos de estudo, temos que existem características similares e distintas entre as obras. Em relação às semelhanças, podemos observar que os animes apresentados optaram por estabelecer um nome oficial em inglês, além da designação original em japonês, como forma de atrair mais consumidores do ocidente. Outra característica similar está no enredo de suas obras, que tratam de sentimentos e situações humanas universais, conseguindo, assim, uma maior identificação e aceitação das animações por parte do público internacional, uma vez que os animes tem o áudio original em japonês e trazem diversas características presentes nos diálogos, história, mitos, arquiteturas e religião da sociedade japonesa, o que fortalece o projeto de exportação cultural do país. Ademais, todos foram expostos em festivais de cinema internacionais, ponto esse que é considerado como uma das formas de divulgação para aumentar o softpower cultural por meio do cinema, permitindo a exposição e boas críticas de profissionais da área internacionalmente. Para além, as animações atingem todos os nichos de idade, divergindo de grande parte das animações estadunidenses, que atendem apenas ao público infantil.

If occasionally there are some depictions of Japanese cultural traditions or Oriental rituals, they are highly simplified, arguably to the point of superficiality. Many anime series are more about a ‘universal’, or ‘everywhere nowhere’ narrative, void of cultural traits commonly coded Oriental (LU, 2008, p 172).

Essa universalização dos temas apesar de contribuir para uma superficialidade de exposição da cultura japonesa, se torna um instrumento estratégico dentro da política do “Cool Japan”, dando liberdade para os diretores trabalharem enredos que, por exemplo, apesar de não refletirem de forma total os danos da Segunda Guerra para o país, conseguem mostrar uma personalidade pacifista e amigável de seus protagonistas, moldando os acontecimentos da sociedade como aprendizados. Com isso, as obras, apesar de abordarem temas de fácil identificação, incluem pautas contrárias ao mainstream apresentado em Hollywood com temáticas consumistas, de romance ou imperialistas, carregando outras perspectivas sobre a complexidade feminina para além dos relacionamentos afetivos e da atuação do indivíduo em sociedade não apenas voltada para o poder de consumo como sinônimo de sucesso, mas também para a relação com outros e com o ambiente.

Em contrapartida, as peculiaridades de cada obra de animação cinematográfica estão presentes nos diferentes enredos, os quais fazem alusões a diferentes épocas do Japão, sendo que os protagonistas do Japão, diferem nos contextos com mudanças de idades, sociedades e

temas expostos. Para além, outra diferença está nas adaptações e criações dos roteiros, os quais diferem entre continuações de séries de animes, adaptações de livros para filmes e criações de roteiro completas.

Assim, as obras contribuíram para o softpower cultural por estarem listadas em grandes festivais internacionais como no caso do filme *A viagem de Chihiro*, obra a qual ganhou premiações de Melhor Filme Estrangeiro no Oscar (2003), British Academy Film Awards (2004), CÉSAR Awards (principal festival de cinema da França) e no Festival de Berlim (2002). Ademais, para além, da boa repercussão, no que tange a crítica estrangeira, as obras expostas atuaram como embaixadores culturais para diversas gerações apresentando o Japão por meio de ideais que seduzem e obtendo como resultado, um interesse cada vez maior pelo país por meio do desejo de estudar o idioma japonês ou na criação de novas culturas internas nos países ocidentais como os festivais de cosplay (caracterizar-se de um personagem), trazendo mudança de gostos e costumes das sociedades, que vão além das salas de cinema.

4 - Considerações Finais

O quadro econômico e militar no qual o Japão se encontra desde 2010 até 2021 está pautado na insegurança em relação ao cenário internacional. Temos que o país perdeu o posto de segundo maior PIB mundial para sua vizinha China, além de passar por retrações econômicas significativas, como na maior parte do mundo tendo em vista a pandemia. Ademais, o país é voltado para a produção de bens tecnológicos e de grande valor agregado em suas inovações, liderando, por exemplo, a produção de carros elétricos, mas vendo essa iniciativa se perder com prazos para o fim da emissão de carbono no país para 2035, uma vez que a grande indústria automotiva do Japão está receosa e privilegia o mercado em relação ao meio ambiente (TIMES, 2021). Em relação ao lado militar, o país voltou a investir em mísseis, aviões e submarinos, partindo de uma retórica de autodefesa, dado que a Coreia do Norte faz testes constantes de mísseis de longo alcance e a China, segundo o atual Ministro da Defesa Nobuo Kishi, afirmou em vídeoconferência com líderes que da OTAN que “o fortalecimento militar da China é preocupante, uma vez que não temos certeza de suas intenções” (TIMES, 2021).

Dentro do cenário apresentado, podemos entender melhor a contribuição da indústria dos animes dentro do softpower cultural do Japão, a qual não ocorre apenas pelo lado dos ganhos comerciais, com lucros e rendimentos de milhões de dólares em bilheteria, em conjunto com o aumento da demanda de produtos relacionados aos filmes de animação, que aumentam o faturamento dessas obras. Temos que, dentro da política do “Cool Japan”, envolvendo

diversas áreas culturais, como moda e música, o poder de sedução no exterior dos animes torna a sua produção cinematográfica um dos pilares do softpower cultural, uma vez que sua forma de difusão acontece com facilidade por meio da internet e da abordagem de temas universais, possibilitando uma maior do Japão não apenas na Ásia como em todo o Ocidente.

Já em relação à segunda e terceira perguntas propostas nesse estudo, é possível apontar que o perfil dos animes analisados fortalecem o ideal proposto nos projetos de softpower japonês de apresentar o país por meio do pacifismo, elaborando ideias a partir de seus protagonistas, voltadas para a oposição em relação aos conflitos. Para além, esses personagens principais que acabam se tornando ícones para milhões de pessoas ao redor do mundo, preenchem uma lacuna das animações, uma vez que diferem das histórias tradicionais propostas por companhias como a Disney, voltadas para um tema central do romance, estabelecendo, por sua vez traços que abordam outras temáticas centrais em suas relações, como a amizade, à valorização das tradições culturais, pautas feministas com o fortalecimento de protagonistas e personagens mulheres de personalidade forte. Ademais, no caso do filme *Your Name*, apesar de se pautar em uma história entre dois jovens, o enredo é repleto de valorização e representação da sociedade japonesa, com a maior parte do filme voltada para as relações e atitudes dos personagens com suas famílias e amigos, além de estabelecer a ligação dos protagonistas por meio de uma lenda oriental milenar e de muita influência no Japão.

Dessa forma, o cenário estabelecido é de um softpower cultural de sucesso que preenche lacunas dentro da indústria cinematográfica e possui uma ascensão constante em números de rendimento e consumidores. O Japão conseguiu projetar esse softpower de maneira criativa e idealista, atuando na boa imagem do pacifismo, valorização do meio ambiente, apesar de sua forte indústria, saindo do isolacionismo para o entendimento do mundo globalizado através de uma boa imagem, fazendo uma reversão de sua imagem internacional que antes era de pouca amistosidade com um tom imperialista, com invasões brutais nos países colonizados do entorno, como no caso da Coreia do Sul, além de ser o último a se render na Segunda Guerra Mundial.

Referências

ABOUT THE WEBSITE. **Agency for Cultural Affairs, Government of Japan**, 2021. Disponível em: <https://www.bunka.go.jp/english/about_hp/>. Acesso em: 12 set 2021

ALL TIME BOX OFFICE TOP 100. *CINEMA ランキング通信*. Kogyo Tsushin, 26 set 2021. Disponível em: <<http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>>. Acesso em: 14 set 2021.

AMIDI, A. **Miyazaki's Quiet Protest of the Iraq War**. Cartoon Brew, 27 jun 2009. Disponível em: <<https://www.cartoonbrew.com/anime/miyazakis-quiet-protest-15318.html>>. Acesso em: 15 set. 2021.

BRUGGEMANN, D. **O Japão do softpower: O potencial dos filmes de estudo ghibli no contexto do cool Japan**. Monografia submetida ao Departamento de Ciências Econômicas e Relações Internacionais. Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

CAMARGO, A. P. S. **Japão: A peculiaridade de sua cultura, arte e moda**. Monografia do curso de Especialização em Moda, Cultura de Moda e Arte – Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2012. 88f.

COISAS DO JAPAO. **Unmei no Akai**. Disponível em: <<https://coisasdojapao.com/2017/12/unmei-no-akai-ito-lenda-japonesa-do-fio-vermelho-destino-cdj/>>. Acesso em: 14 set. 2021.

DISPLORE. **Top 10 Countries That Hold the Most Soft Power in the world in 2021**, 27 mar. 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HFECX8nYQco>>. Acesso em: 20 ago 2021.

DOOLEY, B.; UENO, H. **Why Japan Is Holding Back as the World Rushes Toward Electric Cars**. The NY Times. 9 mar. 2021 Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2021/03/09/business/electric-cars-japan.html>>. Acesso em: 06 ago 2021.

FLOWLEDGE. **Soft Power: Means to Success in World Politics (Joseph Nye)**, 16 jun. 2019. 1 vídeo (11 min). Publicado pelo canal FLOWLEDGE, 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zqHG6Orov2c>>. Acesso em: 08 ago 2021.

FOREIGN POLICY ASSOCIATION. **Joseph Nye – On Soft Power**, 22 fev. 2016. 1 vídeo (17 min). Publicado pelo canal Foreign Policy Association, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_58v19OtIIg&ab_channel=ForeignPolicyAssociation> Acesso em: 22 ago 2021.

HAYAO MIYAZAKI. Wikipedia, 22 jul 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki>. Acesso em: 10 ago 2021.

HORNER, C. **What is The History of Anime in Japan?** Japan Junky, 2020. Disponível em: <<https://japanjunky.com/what-is-the-history-of-anime-in-japan/>>. Acesso em: 08 set 2021.

HOWL's Moving Castle. Direção: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2004.

INFOMONEY. **A cultura e o audiovisual na era da interdependência econômica internacional**. 2016. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/mercados/a-cultura-e-o-audiovisual-na-era-da-interdependencia-economica-internacional/>>. Acesso em: 06 ago. 2021

JOZUKA, E. Japanese Anime: **From 'Disney of the East' to a global industry worth billions**. CNN Style, 29 jul. 2019. Disponível em: <<https://edition.cnn.com/style/article/japan-anime-global-identity-hnk-intl/index.html>>. Acesso em: 13 set 2021.

KANEKO, R. **Japan defense chief urges stronger EU military presence in Asia**. Japan Times, 2021. Disponível em: <<https://www.japantimes.co.jp/news/2021/06/17/national/kishi-eu-indo-pacific/>>. Acesso em: 20 ago 2021

KEOHANE, R; NYE, J. Power and Interdependence in the Information Age. **Foreign Affairs**, vol. 77, no. 5, September/October 1998, p. 81–94.

LIST OF HIGHEST-GROSSING FILMS IN JAPAN. Wikipedia, 2021. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_films_in_Japan#cite_note-9> Acesso em: 16 set 2021.

LITTEN, FREDERICK S. **On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinema**. Disponível em: <<https://litten.de/fulltext/nipper.pdf>>. Acesso em: 20 set 2021

LOO, E. Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Film Overtakes Spirited Away as #1 Film Ever in Japan. **Anime News Network**, 27 dez 2020. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2020-12-27/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-film-overtakes-spirited-away-as-no.1-film-ever-in-japan/.167920>. Acesso em: 15 set 2021

LU, A. S. The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime. **Animation: an interdisciplinary journal**, vol. 3,2, 2008, p. 169 - 187.

KHUMTHUKHIT, Ploy. **A Nova Diplomacia Pública do Japão**. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais). Rio de Janeiro, PUC-RJ, 2010.

McCCLORY, J. The New Persuaders III: a 2012 Global Ranking of Soft Power. **Institute for Government, 2012**. Disponível em: <https://www.instituteforgovernment.org.uk/sites/default/files/publications/The%20new%20persuaders%20III_0.pdf>. Acesso em: 10 ago 2021.

McCCLORY, J. **The Soft Power 30 - A Global Ranking of Soft Power**. Portland Communications, 2015. Portland – OR. Disponível em: <https://portland-communications.com/pdf/The-Soft-Power_30.pdf>. Acesso em: 22 ago 2021.

MCGRAY, D. Japan's Gross National Cool. **Foreign Policy**, n.130, mai/jun 2002, p. 44 – 54.

MCGRAY, D. **Japan's Gross National Cool. Globalization at Work**. Foreign Policy magazine, 2002.

MELISSEN, J. The New Public Diplomacy: Between Theory and Practice. MELISSEN, J (Ed.). **The New Public Diplomacy: Soft Power in International Relations**. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

Movies With Box Office Gross Receipts Exceeding 1 Billion Yen. Eiren. Motion Picture Producers Association of Japan, 17 fev 2019. Disponível em: http://eiren.org/boxoffice_e/index.html>. Acesso em: 24 set 2021.

NYE, J. **Bound to Lead: The Changing Nature of American Power**. New York: Basic Books, 1990.

NYE, J. **Soft Power: The Means to Success in World Politics**. New York: PublicAffairs, 2004.

NYE, J. Soft Power: The origins and political progress of a concept. **Palgrave Communications**, vol 3, 2017.

NYE, J. **The Future of Power**. New York: PublicAffairs, 2011.

NYE, J. Think Again: Soft Power. **Foreign Policy**, fev. 2006.

OGLOBO. **Japão registra primeiro deficit na balança comercial**. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/japao-registra-primeiro-deficit-na-balanca-comercial-em-31-anos-3758164>>. Acesso em: 30 set. 2021.

Oki Masafumi. **Antigo anime japonês, Nakajima Ko, Japan Culture Overseas Promotion Association**. 7 out. 2012. 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal Oki Masafumi. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xNyNWtiovP4>>. Acesso em: 22 set 2021.

OLYMPISCHE SOMMERSPIELE TOKIO 2020. **Sportschau**, 2021. Disponível em: <<https://tokio.sportschau.de/tokio2020/index.html>> Acesso em: 17 set 2021.

PONYO. Direção: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2008.

SETA, V. **Olimpíada: Mangás e animês influenciam atletas em Tóquio e guardam longa conexão com o esporte japonês**. O Globo, 7 ago. 2021. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/esportes/toquio-2020/olimpiada-mangas-animés-influenciam-atletas-em-toquio-guardam-longa-conexao-com-esporte-japones-25136224>> Acesso em: 17 set 2021

SPIRITED Away. Direção: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2001.

TALOM, C. **Duality of American and Japanese Animation**. Animation Research Gate, University of St. Thomas, 2019. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/335336056_Duality_of_American_and_Japanese_Animation>. Acesso em: 14 set 2021.

TAMERLANE. **Why over sixty years of animation history still remains obscure**. Wave Motion Cannon, 8 jan. 2016. Disponível em: <<https://wavemotioncannon.com/2016/01/08/why-over-sixty-years-of-animation-history-still-remains-obscure/>>. Acesso em: 14 set 2021.

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART. **Japan, 1900 A.D.–present**. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000. Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/toah/ht/?period=11®ion=eaj>>. Acesso em: 22 set 2021.

VALKIRIAS. **Simbologia e Identidade em A Viagem de Chihiro**. Disponível em: <<https://valkiras.com.br/simbologia-e-identidade-em-a-viagem-de-chihiro/>>. Acesso em: 15 set. 2021.

VERNE. **‘Super Abe’: Premiê do Japão vira Mario para apresentar Tóquio 2020**. El País, 22 ago. 2016. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/08/22/deportes/1471846331_102160.html>. Acesso em: 14 set 2021.

WATANABE, P. D. A reinserção internacional do Japão no pós-Segunda Guerra Mundial. São Paulo: **3º Encontro Nacional ABRI**, 2011.

WATANABE, Y. **The Super Power of Japanese Soft Power: Professor Watanabe**, 12 abr. 2021. 1 vídeo (30 min). Publicado pelo canal Japanese Studies University of Sofia, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_5h8CeyLMIQ>. Acesso em: 06 ago 2021

YAMASAKI, M. **Abertura de Demon Slayer toca no encerramento das olimpíadas de Tóquio**. Papel Pop, 8 ago. 2021. Disponível em: <<https://www.papelpop.com/2021/08/abertura-de-demon-slayer-toca-no-encerramento-das-olimpiadas-de-toquio/>>. Acesso em: 13 set 2021.