

A RELAÇÃO TEXTO/CONTEXTO/CONTEÚDO/FORMA NA REPRESENTAÇÃO DA ADOLESCÊNCIA EM AS MEMÓRIAS DE MARNIE

THE TEXT/CONTEXT/CONTENT/FORM RELATIONSHIP IN THE REPRESENTATION OF ADOLESCENCE IN MARNIE'S MEMOIRS

Maria Cláudia Bachion CERIBELI¹

RESUMO: O artigo investiga a representação da adolescência na animação japonesa *Omoide no Mani*, lançado no Brasil com o título *As memórias de Marnie* (2014), obra criada a partir da tradução do livro *When Marnie was there*, da escritora inglesa Joan G. Robinson. A pesquisa é embasada em aspectos que consideram o papel do leitor na Estética da Recepção, na relação entre o artista, a obra e a sociedade e como a forma implica no conteúdo ao qual o público tem acesso. Como se trata de um processo de tradução intersemiótica, observa-se que o livro e a animação são obras distintas, criadas em contextos diversos, oriundas de culturas diferentes e a representação da adolescência relaciona-se a tais aspectos. A forma, animação, resulta em conteúdo questionavelmente classificado como infantil e a personagem Anna, uma adolescente de doze anos, representada de maneira a reproduzir o senso comum da época, uma jovem problemática, em crise. Desconsideram-se os conflitos internos vivenciados por Anna, ainda na infância, bem como sua origem.

PALAVRAS-CHAVE: Tradução intersemiótica. Representações. Adolescência. Estética da recepção. Forma e conteúdo.

ABSTRACT: The article investigates the representation of adolescence in the Japanese animation *Omoide no Mani*, released in Brazil with the title *As memórias de Marnie* (2014), a work created from the translation of the book *When Marnie was there*, by the English writer Joan G. Robinson. The research is based on aspects that consider the role of the reader in the Aesthetics of Reception, the relationship between the artist, the work and society and how the form implies the content to which the public has access. As this is an intersemiotic translation process, it is observed that the book and the animation are distinct works, created in different contexts, coming from different cultures and the representation of adolescence is related to such aspects. The form, animation, results in content questionably classified as children's and the character Anna, a twelve-year-old teenager, represented in a way that reproduces the common census of the time, a troubled young woman in crisis. The internal conflicts experienced by Anna are ignored, still in childhood, as well as her origins.

KEYWORDS: Intersemiotic translation. Representations. Adolescence. Reception aesthetics. Form and content.

1. Doutoranda em Letras na área de concentração dos Estudos Literários, na Universidade Federal do Espírito Santo. Mestrado em Letras na área de concentração dos Estudos Literários, pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES, 2019). Especialista em Ciências da Educação pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL) e pela Università Ca Foscari Venezia. Licenciatura Plena em Educação Artística pela Universidade de Franca (UNIFRAN). Atualmente é professora efetiva de Arte no Instituto Federal do Espírito Santo (IFES), atuando como coordenadora do Núcleo de Arte e Cultura do Campus Piúma entre 2016 e 2021. E-mail: claudiabachion@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8764-7111>.

Introdução

O romance *When Marnie was there* foi escrito pela inglesa Joan G. Robinson em 1967. Em 2014, sua transposição criativa chega ao cinema na animação japonesa *Omoide no Mani*, com direção de Hiromasa Yonebayashi. No Brasil, a conhecemos com o título *As memórias de Marnie*. A tradução intersemiótica implicava em formas, contextos, culturas e conteúdos diversos: do livro à animação, da cultura britânica/europeia para a japonesa, de 1967 para 2014.

No artigo “Veja o livro e leia o filme”, o professor Julio Jeha (2009, p. 123) aborda as diferenças entre a obra literária e sua adaptação para cinema, e destaca que “quem insiste em comparar o filme com o livro não percebe que um e outro pertencem a sistemas semióticos diferentes e, assim, devem ser avaliados segundo critérios específicos a cada mídia”. Neste trabalho, o objetivo não é “procurar uma correspondência ponto-a-ponto entre o livro e o filme” (animação), apresentamos apenas sua “conexão” (JEHA, 2009, p. 125) e intentamos analisar o filme, não comparando-o com o livro, mas em sua especificidade, observando os elementos que constituem esse sistema de signos, como a representação dos personagens, os efeitos visuais e sonoros e a relação conteúdo/forma.

O estudo sobre tradução intersemiótica² de Julio Plaza (2003, p. 1) recorda que, neste tipo de “operação tradutora”, entendida como “trânsito criativo de linguagens”, não se pode esperar por “fidelidade”, visto que cada obra carrega “sua própria verdade”, e está relacionada ao tempo em que é criada.

Plaza (2003, p. 5) destaca a relação dialética e dialógica entre a obra, o artista e o contexto, afirmando que o tradutor (autor) não está isento do “passado” que o antecedeu, mas que “ele reatualiza o passado no presente e vice-versa através da tradução carregada de sua própria historicidade, subvertendo a ordem da sucessividade e sobrepondo-lhe a ordem de um novo sistema e da configuração com o momento escolhido”, o que pressupõe a ligação entre a obra, o autor e o contexto.

Ao mesmo tempo em que uma obra de arte é “filha de sua época” (PLAZA, 2003, p. 5), o que significa carregar consigo elementos do ambiente socioeconômico/político/cultural vigente, não é algo criado a partir “do vazio” (PLAZA, 2003, p. 2). Assim, da Literatura, o texto do livro, escrito em 1967, passou por uma transposição criativa para o Cinema, resultando na animação criada em 2014. São dois tempos históricos diversos.

Se consideramos as palavras de Julio Plaza (2003, p. 18) sobre pensamento como tradução, podemos entender não apenas o autor da obra como tradutor, mas também o leitor/espectador a cada apreciação/recepção da obra, visto que, “quando pensamos, traduzimos aquilo que

2. Optamos por usar “tradução intersemiótica” (e não adaptação) em virtude de tratar-se de um processo em que o texto literário é traduzido para outro sistema de signos, o cinema. Assim, os elementos do sistema de signos-literatura, as palavras, são transpostos para o sistema de signos-cinema, traduzindo-se em falas dos personagens, cenários, sonoplastia, em imagens que representam os personagens do livro, entre outros elementos. Vejamos o exemplo do texto literário que se refere à aparência comum de Anna, “ordinary’ look (ROBINSON, 1967, p. 6), ou sua expressão facial imutável, “wooden face” (ROBINSON, 1967, p. 6). As palavras tentam descrever, mas, no cinema, uma imagem composta da figura da personagem integrada a um cenário e a sonoplastia, é criada para traduzir o texto literário.

temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções” e “todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante”. Assim, o autor tem a ideia, que traduz por signos que a expressem, o tradutor faz a recepção do original e comunica sua “leitura” por outros signos (que fazem parte da língua da tradução, mas relacionados à língua do original) e o leitor/espectador, no processo de leitura/apreciação, efetiva sua própria tradução, de acordo com seus conhecimentos, suas leituras anteriores, sua subjetividade, a cultura e o contexto histórico onde ela se concretiza.

Para fazer a transposição criativa do livro ao filme, um roteiro foi escrito, cada personagem foi construído e adquiriu vida ao ser traduzido desse roteiro, ao passar a ter uma voz, assim como, no processo de animação, sonorização e montagem, os responsáveis traduziram a ideia apresentada no roteiro. Como se pode perceber, a animação *As memórias de Marnie* não é, apenas, a tradução das palavras do livro em inglês, mas de um conjunto de signos e processos de atribuição de significados, considerando as palavras de Julio Plaza (2003, p. 21), de que “o próprio pensamento já é intersemiótico” e que “o signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Este signo é o significado ou interpretante do primeiro signo.”

No caso da animação, entendida como “ato de ‘dar vida’ a desenhos ou bonecos através de uma sequência contínua de imagens que criam uma ilusão provocando assim uma sensação de movimento” (SILVA; GOMES; SILVA, 2022, p. 33), o computador é o suporte utilizado para que a obra se efetive: “desenhos que antes eram apenas esboço, neste momento são detalhados em *softwares* [...] como o *After Effects* e o *Photoshop* da Adobe e o *Toom Boom Harmony* da Toom Boom Animations Inc.” (SILVA; GOMES; SILVA, 2022, p. 40).

Richard Barbosa dos Santos Silva, Luiz Fernando Santos Gomes e Maria Cristina Pereira da Silva (2022), pesquisadores da Faculdade de Tecnologia da Praia Grande (FATEC), no artigo “Animação computadorizada: uma reflexão sobre a animação nos séculos XX e XXI” analisaram o processo de criação e as transformações ocorridas a partir da computação gráfica, para a animação. Os recursos tecnológicos foram sendo aperfeiçoados, no entanto, mesmo que o computador seja a ferramenta utilizada, o elemento humano é responsável pelo produto, ou seja, o produto (a animação) resulta de escolhas do animador, do diretor e de todos os demais envolvidos na realização da obra, visto ser “o computador [...] apenas a ferramenta, e, como todas as ferramentas, ela não funciona sozinha” (SILVA; GOMES; SILVA, 2022, p. 42).

A participação do diretor na criação da obra, o sentido, o significado que advém das escolhas na montagem, pode ser entendida a partir das palavras de Eisenstein, quando comenta a tradução de um filme alemão (“*Danton/ Tudo por uma mulher*”) para o cinema russo. O cineasta soviético se refere a um “novo significado adquirido por frases comuns em um novo ambiente” e que

Qualquer um que tem em mãos um fragmento de filme a ser montado sabe por experiência que ele continuará neutro, apesar de ser parte de uma sequência planejada, até que seja associado a um outro fragmento quando de repente adquire e exprime um significado mais intenso e bastante diferente do que o planejado para ele na época da filmagem (EISENSTEIN, 2002a, p. 20).

No ensaio “Uma inesperada junção”, Eisenstein (2002b, p. 31-34) discorre sobre as diferenças entre a cultura japonesa, citando o exemplo do teatro Kabuki, sua aceitação em ambiente cultural europeu (no teatro e no cinema) e que, embora haja elementos do primeiro que são aproveitados em peças e filmes do segundo, como a utilização “de imagens visuais e auditivas combinadas” e os efeitos “da tridimensionalidade naturalista e da pintura plana”, por exemplo, há crítica sobre “a falta de alma do Kabuki” [sic], entre outros aspectos citados pelo cineasta russo.

As diferenças culturais deixam vestígios na tradução, ainda mais quando se considera que o que se traduz não é a palavra, a língua, mas “a essência linguística das coisas” (BENJAMIN, 2013, p. 52), observando-se que, “ao traduzir de uma língua para outra [sistemas de signos], substituem-se mensagens em uma das línguas, não por unidades de código separadas, mas por mensagens inteiras de outra língua” (JAKOBSON, 1970, p. 65). Recorde-se que há palavras que inexistem em línguas distintas, e palavras que, se fossem traduzidas isoladamente do contexto do texto, adquiririam significado diverso daquele com o qual foram utilizadas.

Considerando as informações apresentadas, surgem algumas questões. Como o livro se apresenta na forma de animação? O filme é mesmo infantil, ou essa classificação se deve à percepção do senso comum sobre a forma adquirida com a tradução intersemiótica? Como a adolescente que ocupa o papel principal é representada na animação? É o que nos propomos a investigar na sequência.

1. *As memórias de Marnie* - traduzir do livro para animação implica alterar forma e conteúdo?

Utilizando o exemplo da fotografia, Eisenstein (2002a, p. 15-16) explica que, apesar de registrar “eventos reais e elementos da realidade”, tais “reproduções, ou fotorreflexos, podem ser combinados de várias maneiras”, resultando mesmo em “distorções”, mas que “a ordem final é inevitavelmente determinada, consciente ou inconscientemente, pelas premissas sociais do realizador da composição cinematográfica”, ou seja, o autor da obra é responsável pela forma que constrói, que está diretamente relacionada ao conteúdo que carrega.

Como esse processo criativo não é restrito ao cinema, Eisenstein (2002a, p. 16) cita ainda que “o músico usa uma escala de sons; o pintor, uma escala de tons” e “o escritor, uma lista de sons e palavras”, organizando-os conforme sua subjetividade e criatividade, gerando obras diversas, de acordo com a combinação dos elementos de que dispõe. Conforme afirma Chartier (1998, p. 19), “[...] cada leitor, cada espectador, cada ouvinte [cada tradutor] produz uma apropriação inventiva da obra ou do texto que recebe”.

No caso de *As memórias de Marnie* (2014), deve-se observar que: é a tradução de um livro de uma autora britânica, escrito em 1967, para uma animação japonesa em 2014, ou seja, além de culturas e línguas diferentes, são sistemas de signos distintos e com quarenta e sete anos entre o original e a tradução. Ambientes culturais, históricos e tecnológicos diversos entre ambas as obras.

O livro pode ser lido da forma como o leitor optar: por partes, em papel ou digitalizado (atualmente), no original, em inglês, ou traduzido para o português, como fizemos, em locais e condições onde seja possível realizar a leitura. E a animação? Também permite essas opções de apreciação estética? Se o espectador assiste a um trecho, terá percepção diversa daquela ao ver o filme inteiro?

A animação que nos serve de base para essa análise está disponível na *Netflix*, plataforma de filmes paga, que permite ao espectador assistir à obra com legenda e áudio de sua escolha, dentro daquelas que estão disponíveis (15 idiomas para áudio, além do português e 33 idiomas para legenda, além do português). Colocamos o áudio em português e legenda em português e foi possível observar como os signos podem ser interpretados de forma diferente ao serem traduzidos por indivíduos distintos, visto que, enquanto o dublador falava o texto traduzido usando algumas palavras, a legenda apresentada tinha outras, para a mesma cena. O que poderia explicar essas leituras? Se, de acordo com as palavras de Chartier (1998, p. 19), cada indivíduo faz a recepção da obra impregnando-a de sua subjetividade,

De outro lado, deve-se considerar o conjunto dos condicionamentos que derivam das formas particulares nas quais o texto é posto diante do olhar, da leitura ou da audição, ou das competências, convenções, códigos próprios à comunidade à qual pertence cada espectador ou cada leitor singular. A grande questão, quando nos interessamos pela história da produção dos significados, é compreender como as limitações são sempre transgredidas pela invenção ou, pelo contrário, como as liberdades da interpretação são sempre limitadas (CHARTIER, 1998, p. 19).

Essas palavras de Chartier nos recordam que o ato da leitura (ou apreciação estética, ou recepção) está, de certa forma, direcionado por aspectos do contexto no qual o leitor a efetiva, como as “convenções, códigos próprios à comunidade” na qual esse indivíduo está inserido, da forma através da qual o texto é disponibilizado ao leitor e que a atribuição de significados por ele ao texto, à obra, está atrelada a esses “condicionamentos”.

Se “o texto implica significações que cada leitor constrói a partir de seus próprios códigos de leitura, quando ele recebe ou se apropria desse texto de forma determinada” (CHARTIER, 1998, p. 152), não se pode deixar de observar que, até que a animação fosse criada, várias atribuições de significado ocorreram. Quem leu o livro e o traduziu em roteiro, os desenhistas que fizeram esboços criando os personagens e cenários, os músicos que produziram a trilha sonora para ambientar as cenas, os atores que deram “voz” aos personagens, o designer gráfico que programou o computador com as informações que resultariam na animação, entre outros, são,

todos, tradutores de signos. Nossa afirmação está embasada nas palavras de Julio Plaza (2003, p. 18-21), de que “o próprio pensamento já é intersemiótico” e, “quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções [...] em outras representações que também servem como signos”. Esses signos são comunicados ao receptor, que, por sua vez, os interpreta de acordo com suas experiências, conhecimentos anteriores e condicionantes erigidos na própria sociedade à qual pertence.

Livro e animação são formas, sistemas de signos distintos, o que significa que o texto escrito necessitava ser traduzido em imagem, som, movimento, além das escolhas sobre o que iria ser mantido e o que seria descartado no processo tradutor. Essas escolhas podem, como já anotamos anteriormente, alterar, distorcer o significado inicial da mensagem (EISENSTEIN, 2002a). Plaza (2003, p. 27) destaca que “toda operação de substituição é, por natureza, uma operação de tradução – um signo se traduz em outro – condição, aliás, inalienável de toda interpretação: o sentido de um signo só pode se dar em outro signo”.

Em artigo sobre a interação entre as linguagens artísticas, especialmente Literatura e Cinema, a pesquisadora Vera Lúcia Follein de Figueiredo (2011, p. 19) recorda as implicações resultantes das alterações nas formas das obras, inclusive o sentido que o conteúdo adquire em decorrência delas, como se percebe pelo trecho recortado na sequência.

Como o sentido de uma obra depende de seus aspectos materiais, formais e de conteúdo, que são indissociáveis, ao serem liberados dos suportes físicos tradicionais, como, por exemplo, o papel e a película, as formas culturais pré-digitais passam por transformações que as reconfiguram. O computador é, então, algo mais que um simples atravessador, ou operador de passagens, é o ponto de partida para a constituição de uma cultura eletrônica com características próprias”.

A animação japonesa, inaugurada por uma produção de 1907³ (DANKO, 2020, p. 29), mas em constante desenvolvimento, com novos *softwares* e tecnologias sendo criadas e aprimoradas constantemente, exigiu novos signos para traduzir o texto literário. Tratando-se de dois sistemas de signos diversos, o literário e o cinematográfico, não é possível a simples reprodução do livro num filme, visto que, como explica Julio Plaza (2003, p. 30),

[...] a criação neste tipo de tradução [intersemiótica] determina escolhas dentro de um sistema de signos que é estranho ao sistema original. Essas escolhas determinam uma dinâmica na construção da tradução, dinâmica esta que faz fugir a tradução do traduzido, intensificando diferenças entre objetos imediatos.

Antonio Candido (2000, p. 18-20), num estudo a respeito da relação entre literatura e vida social, questiona sobre “qual a influência exercida pelo meio social sobre a obra de arte” e (considerando a relação dialógica entre o autor, a obra e o meio) “qual a influência exercida

3. O filme de animação era *Katsudo Shashin*, tinha apenas três minutos e “foi pintado diretamente na película” (DANKO, 2020, p. 30).

pela obra de arte sobre o meio”, indicando, como pontos a serem observados nas respostas, que “a) o artista, sob o impulso de uma necessidade interior, orienta-o segundo os padrões da sua época, b) escolhe certos temas, c) usa certas formas e d) a síntese resultante age sobre o meio”, permitindo observar que não há criação artística desvinculada do contexto em que é produzida.

De acordo com os quatro pontos indicados por Candido, citados acima, e a relação dialógica apontada por esse autor, é possível estabelecer a mesma ideia na recepção dos textos (não apenas compostos de palavras), entendendo-se que traduzir é uma forma de ler. Como já foi mencionado, a leitura da obra não está isenta de condicionantes exteriores e interiores ao leitor, o que significa observar a relação obra de arte-sociedade que, no caso da animação *As memórias de Marnie* (2014) transforma em aspectos da estrutura da obra (interior) elementos do contexto, do externo, como elementos da cultura japonesa e as possibilidades oferecidas pelo computador, ou, nas palavras de Antonio Candido (2000, p. 8),

Quando fazemos uma análise deste tipo [crítica sociológica], podemos dizer que levamos em conta o elemento social, não exteriormente, como referência que permite identificar, na matéria do livro, a expressão de uma certa época ou de uma sociedade determinada; nem como enquadramento, que permite situá-lo historicamente; mas como fator da própria construção artística, estudado no nível explicativo e não ilustrativo.

Pode-se entender, desta forma, que as alterações que resultaram da transposição criativa do livro para a animação ocorreram em consequência de diversos elementos: de diferentes tempos históricos, culturas, formas, sistemas de signos, técnicas e tradutores (leitores), entre outros.

Chama nossa atenção, entretanto, a forma como a adolescência é representada em ambas e como, em nenhuma das duas, as características físicas, comportamentais e psicológicas das adolescentes são objeto de atenção ou discussão. Elas são apresentadas de forma problemática, mas suas representações parecem ser “normais”. Essa questão será discutida mais à frente neste trabalho.

E como ficou o livro na forma de animação? Como são obras distintas, optamos por analisar o filme, o que faremos no próximo tópico.

2. *As memórias de Marnie*-aspectos visuais e sonoros

Para compor as cenas da animação, foram criados cenários que dizem respeito ao mundo real e ao mundo que transita na imaginação de Anna, adolescente de doze anos, personagem central da trama. Integram ainda as cenas as músicas, na maior parte do tempo apenas instrumentais, e sons do ambiente, como pássaros, automóveis, conversações, o vento e crianças brincando, entre outros.

A música acompanha os momentos de reflexões e diálogos internos de Anna, como a despertar os sentimentos, as emoções que o espectador deve experimentar ao acompanhar o desenrolar da história da menina: tristeza, melancolia e depressão, na maior parte do filme. A trilha sonora original é de Takatsugu Muramatsu, mas a que foi gravada em inglês é da cantora

Priscilla Ahn, que “se descreveu como uma menina que cresceu solitária e sem amigos, onde a música, filmes, livros e seu violão se tornaram seus únicos amigos”, razão pela qual escreveu, anos antes (2005), a música que se tornou tema da animação exibida no Brasil, “*Fine on the Outside*”, de acordo com informações disponíveis no site do Studio Ghibli Brasil (2023).

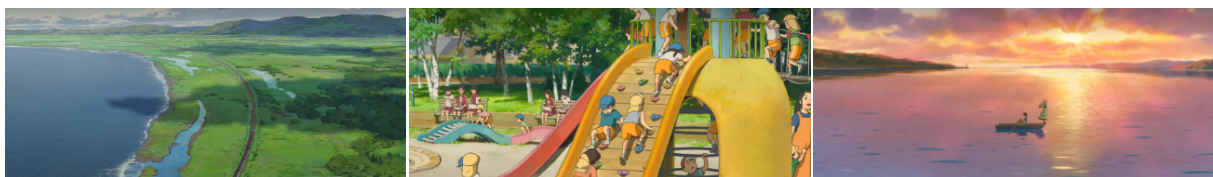
É interessante observar que a música substitui os sons do ambiente apenas nos momentos mais emotivos e introspectivos de Anna, do contrário, permanecem os sons que fazem parte da cena, como crianças se divertindo, vento, raios, pessoas conversando, veículos se movimentando, entre outros. O som do vento, por exemplo, é ouvido perfeitamente, devido ao “silêncio” da cena.

Surge-nos uma questão sobre as possibilidades que o espectador tem para apreciar a animação. A música é utilizada, como dissemos, para criar um ambiente emocional propício para que o indivíduo, no momento em que ocorrem as cenas introspectivas de Anna, ou quando ela passa por situações que a afligem, se sensibilize, sinta empatia pelas angústias que preocupam a jovem, “sinta o que ela sente”. Se, ao invés de assistir a todo o filme de uma vez, o fizer de forma intercalada, seria possível ao espectador voltar ao momento (sentimental) em que interrompeu a exibição? Imagine o leitor que está envolvido emocionalmente numa cena, sentimento que vinha sendo provocado há dois minutos, através da música que acompanhava o desenrolar da história e, por qualquer razão, precisa parar de assistir ao filme. No dia seguinte, por exemplo, inicia a exibição a partir daquele momento. Acreditamos que o estado emocional no qual vinha sendo envolvido já terá se dispersado.

Para melhor compreender a importância da sonoplastia, diremos ao leitor que assista a um filme ou jogue um jogo de videogame sem som, e observe o que sente diante das cenas que aprecia. A música faz parte da cena, despertando emoções e preparando o espectador para ter/manter determinado sentimento no momento em que a ação ocorrer.

Em relação aos aspectos visuais, observa-se que há uma relativa reprodução das cores, numa tentativa de proporcionar realismo aos ambientes, tanto internos quanto externos. Os personagens, entretanto, são característicos de criações para desenho. No caso da animação japonesa em análise, não há realismo dos traços, os olhos são grandes e expressivos e, de forma geral, não há detalhamento dos elementos corporais e faciais.

As imagens apresentadas a partir desse ponto são cenas do filme *As memórias de Marnie* (2014), disponível na *Netflix*.



Como se trata de uma animação japonesa, observam-se elementos dessa cultura nos hábitos dos personagens (alimentação e decoração dos ambientes internos, por exemplo), cenários, e em suas características, entre outros, como demonstram as imagens a seguir, extraídas de

trechos do filme. Os dizeres no trem em que Anna faz a viagem até a casa dos tios, o nome deles (Oiwa), vestuários, tradições (festa típica), são alguns exemplos.



Ainda em relação aos aspectos visuais, observa-se a utilização de detalhes que sugerem que a cena está ocorrendo no passado ou no presente e se é o passado visto e vivido como presente. Assim, quando as imagens se referem ao presente, detalhes como manchas e ferrugem, cenário monocromático, entre outros, induzem o espectador a perceber a cena dessa forma.



Quando o que está ocorrendo na cena se refere ao passado, mas vivido como presente no mundo imaginário criado por Anna, as cores e formas são as mesmas que teriam no momento atual. Observem-se a porta, a cadeira e a mesa da cena abaixo (cena vivenciada por Anna, no mundo fantasioso) e comparem-se esses aos mesmos objetos apresentados nas cenas acima, que fazem parte do momento atual dessa personagem.



Qual é o limite? Como discernir o que é real e o que está ocorrendo no mundo fantasioso de Anna? Além desses detalhes visuais, intercalam-se fragmentos dos momentos vividos nesse tipo de “universo paralelo” de Anna com fragmentos que apresentam a jovem dormindo, ou seja, o espectador recebe “pistas” sobre quando Anna está no “seu mundo de fantasia” e quando está no “mundo real”.

Por exemplo, enquanto Anna está vendo Marnie por uma janela, sendo penteada por alguém no quarto iluminado (momento fantasioso), ela aparece dormindo sob a referida janela.



Em outro momento, enquanto Anna está entrando na casa de Marnie, onde está acontecendo uma festa, ela é encontrada como que desmaiada, perto de um arbusto, por vizinhos que a carregam até o carro e conduzem de volta à casa dos tios, onde está hospedada.

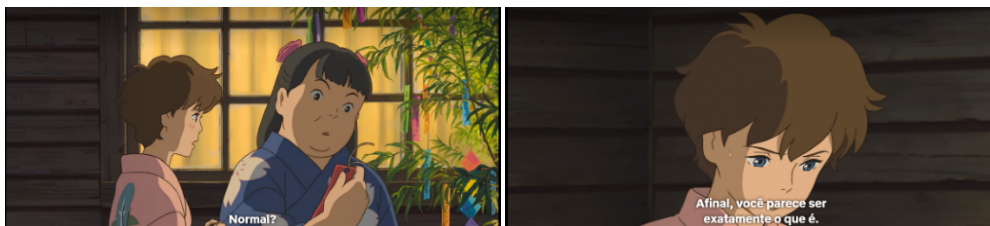


O mundo real parece “chamar” a jovem de volta, embora ela pareça resistir a esse “chamado” porque o “mundo fantasioso” tem mais atrativos, lugares misteriosos a serem visitados (como o silo e a casa do pântano), amizades que não podem ser encontradas no “mundo de verdade” (como Marnie e Toichi). Assim, um efeito visual parece dissolver a imagem do mundo imaginário (Marnie) quando Anna pensa em algo ou alguém que conhece no “mundo real” (os Oiwa), resultando numa imagem mais nítida deste último.



Nesse mundo fantasioso de Anna, ela encontra Toichi, um homem que, como ela, não gosta de conversar, não tem amigos e é alvo de pilhéria de jovens. É interessante observar que é Toichi quem aparece com o barco que conduz Anna para a casa do pântano, onde vive Marnie, que será sua melhor amiga. Parece que Anna e Toichi se entendem apenas pelo olhar e pelos gestos.

O momento em que esse mundo fantasioso se torna “real” na vida de Anna está associado a um episódio dramático, no qual a adolescente entra em conflito com outra jovem, Nobuko, que, ao tomar da mão de Anna um papel que registra seu desejo de ter uma vida “normal”, estranha o pedido. Como resposta por ter seu desejo secreto revelado diante de várias jovens, Anna ofende Nobuko, chamando-a de “porca gorda” e ouve que não adiantava querer ser normal, porque ela “parecia ser exatamente o que era”. Essa resposta de Nobuko parece colocar Anna diante de um espelho interior, que revela como Anna se via, por ela mesma.



É aqui que nos deparamos com a forma como a adolescência é representada em *As memórias de Marnie*. Apesar de essa representação estar sendo apresentada ao espectador desde o início do filme, a partir daqui ela será explicitada.

3. A representação da adolescência em *As memórias de Marnie*

A forma como as representações são construídas está interligada a questões culturais, sociais, históricas e de interesses daqueles que as erigem, conforme pode-se observar na dissertação de mestrado da pesquisadora Adriana Falqueto Lemos (2015, p. 57-61), ainda que o trabalho da autora aborde a interface entre videogame e literatura. Entendemos que suas considerações sobre representações podem ser estendidas a outras formas de arte, como a animação *As memórias de Marnie*.

Através do trabalho de Lemos (2015), chegamos ao texto de Roger Chartier (2002), para quem “as representações do mundo social [...] são sempre determinadas pelos interesses do grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza” (CHARTIER, 2002, p. 17). Se considerarmos essas palavras de Chartier e a relação estabelecida entre o autor, o texto e o contexto de acordo com Candido (2000), será possível refletir sobre a representação da adolescência em *When Marnie was there*, que foi transposta para *As memórias de Marnie*.

Fernando Lionel Quiroga e Maria Sylvia de Souza Vitale (2013), no artigo “O adolescente e suas representações sociais: apontamentos sobre a importância do contexto histórico” investigam a forma como a adolescência é representada em diferentes contextos e tempos históricos e pode-se compreender a jovem de doze anos da animação *As memórias de Marnie* a partir das observações desses pesquisadores.

De acordo com a pesquisa de Quiroga e Vitalle (2013), na segunda metade do século XX (1968), um psicólogo chamado Erik Homburger Erikson estabeleceu a adolescência como fase entre a infância e o ser adulto, um período em que o indivíduo vivencia conflitos, crises e no qual se dá a sua formação de identidade e esse “modelo” de adolescente passou a embasar a representação desse sujeito.

Como resultado, os adolescentes, a fase da adolescência mesmo, implicava em indivíduos problemáticos, inseguros, que precisavam se adequar a um modelo adulto considerado ideal para se espelhar e superar essa fase de construção da identidade (QUIROGA; VITALLE, 2013).

Essa forma de representação do adolescente, ao ser apresentada ao próprio adolescente, era contraditória e acabava por gerar “confusão” nos jovens. De acordo com Quiroga e Vitalle (2013, p. 866),

Saber o que pensa a sociedade em determinados campos é um primeiro e importante passo, pois o que pensa o adolescente sobre a adolescência e o próprio adolescente não será um pensamento insular, mas será propiciado pelos meios orientados pela própria sociedade. Portanto, é importante saber o que pensa a ciência sobre o adolescente: isso leva a refletir sobre o campo das observações. Pode-se afirmar que, se o período da adolescência é um estágio de crise, ele necessariamente aparecerá através dos discursos da ciência: o adolescente, neste momento, estará sujeito a projetar uma representação social ou, inversamente, será propiciado por ela.

Pelas palavras citadas, percebe-se que o adolescente é caracterizado pela sociedade com base em ideias vigentes e se “enxerga” como o fazem ver, de certa forma naturalizando essa representação problemática. Assim, ser adolescente é ser uma personalidade em construção, um sujeito conflituoso em crise, portanto, é desta forma que a sociedade o percebe e pode levá-lo a agir dessa maneira, visto ser a forma como sua representação foi construída. Superando essa fase “problemática”, o jovem, naturalmente, deixa de ter comportamentos “problemáticos”. Não é preciso dar atenção às crises, conflitos que experimenta, eles são “naturais dessa fase” e eles “passam”. Não há necessidade de lhes dar atenção, nem de tentar compreender o que desperta tais comportamentos. Ao apreciar esteticamente o filme, pode-se perceber que essa é a forma como a adolescência é, nele, representada.

Mantém-se “a sua representação social [do adolescente]” como “a do indivíduo sujeito à crise, ou do sujeito em busca da construção da identidade”, da forma como vinha sendo apresentada em decorrência de um “processo histórico” que ainda não percebia esse jovem “como grupo social”, no qual “o adolescente possui representatividade simbólica sancionada pela mídia, pelo consumo, pelo cinema, pelo esporte, dentre outras coisas produzidas culturalmente”, como se depreende a partir da pesquisa de Quiroga e Vitalle (2013, p. 867).

Na animação, *As memórias de Marnie*, Anna, a protagonista, será a referência para os adolescentes e outros que se identificarem com as problemáticas vivenciadas por ela, mas esse “modelo” pode sugerir que enfrentar tais aflições (baixa autoestima, insegurança, solidão, in-

compreensão, entre outras) é normal e que elas se resolvem sozinhas, sem que alguma atenção ou orientação seja necessária. Assim, Anna poderá ser associada à condição de “alienada”, já que vive parte do tempo num mundo fantasioso, criado por ela, justamente para fugir ao “mundo real”, que a desagrada, e essa vida ambígua torna-se seu “universo adolescente”, da mesma forma “como existe o universo infantil e o adulto” (QUIROGA; VITALLE, 2013, p. 870).

Nem mesmo no ambiente escolar essa representação é diferente, verificando-se que a normalidade do quadro com que a representação da adolescência, através de Anna, é encarada durante o filme, abrange espaços sociais diversos: escola, entre familiares e com o médico que a atende, nas crises de asma. Essa “normalidade” é preocupante, especialmente se considerarmos informações sobre a saúde mental dos adolescentes apresentadas pela Organização Pan-Americana de Saúde e da Organização Mundial de Saúde (2023):

- Adolescência: indivíduos com idade entre 10-19 anos - o que ocorre durante esses anos influencia a vida adulta;
- 16% das doenças nessa faixa etária são oriundas das “condições de saúde mental”;
- 50% das alterações na saúde mental iniciam aos 14 anos, mas a maior parte “dos casos não é detectada nem tratada”;
- “Em todo o mundo, a depressão é uma das causas principais de doença e incapacidade entre adolescentes”;
- “O suicídio é a terceira principal causa de morte entre adolescentes de 15 a 19 anos”.
- Analisando a representação das duas protagonistas, Anna e Marnie, observa-se que são percepções subjetivas de si mesmas, como se pode perceber pelas informações a seguir.
- No primeiro caso, Anna, por ela mesma, no segundo, Marnie como Anna a vê e, por fim, como as coisas são, da forma como Marnie vivencia.

Anna por Anna	Marnie por Anna	Marnie por Marnie
Se acha feia	Bonita	Não dá a entender que tem alguma característica que a desagrada ou agrada.
Insegura (medo de mostrar seus desenhos)	Tem pais que a amam, são belos, educados, elegantes	Tem medo do silo, das babás e da governanta.
Isolada (fora do círculo mágico)	Sabe dançar e remar, é “popular”, querida por todos.	É maltratada pela governanta, que puxa seu cabelo quando ela faz algo que a desagrada.
Ignorada	Cuida de Anna	Vive muito sozinha, pois os pais sempre viajam e a deixam com a governanta e as babás. Sofre nas mãos das babás, que gostam de assustá-la, e a ameaçam.
Diferente (é adotada e tem asma)	Ama Anna como ela é. Não a entende como diferente.	Aparenta felicidade constante. Não demonstra desgostar de si.

Não tem amigos. Se isola.	Parece ser popular e autoconfiante. Anna não quer se isolar de Marnie.	
Não gosta de conversar. Não quer demonstrar emoções (mantém o rosto “normal” na maioria do tempo)	É feliz por ter tudo o que Anna gostaria ter	Gostaria de ser Anna, que tem tudo o que Marnie gostaria de ter.
Não se sente amada		

Tabela elaborada pela autora, a partir do filme *As memórias de Marnie* (2014).

No final do filme, será revelado ao espectador que Anna teve uma infância marcada por perdas afetivas, o que parece estar na origem das situações problemáticas enfrentadas pela personagem na adolescência.

Conforme o tempo vai passando e o mundo real passa a ser percebido de forma diferente pela jovem Anna, as questões que a afligiam vão se resolvendo e ela deixa de visitar seu mundo imaginário. É a adolescente, por si mesma, quem vai mudando seu comportamento diante das pessoas e situações da vida. Torna-se sorridente, feliz, pede desculpas por ter chamado a outra adolescente de “porca gorda”, passa a chamar a mãe adotiva de mãe ao invés de tia, faz amizades, entre outras atitudes. Pelo menos é o que o espectador é levado a acreditar.

Uma personagem (que havia conhecido e sido amiga de Marnie na infância), artista da pintura, é quem conta a história “triste” sobre o passado de Anna, que resultou na criação do mundo imaginário para o qual ela fugia, quando se sentia deprimida ou entristecida diante do que acontecia no “mundo real”.

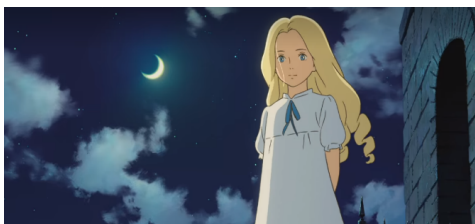
Afinal, Anna era neta de Marnie e já conhecia a casa do pântano porque, quando criança, ali residiu com a avó até que esta morresse e ela ficasse sem nenhum outro parente, precisando ser adotada pelo casal que a criava como filha, embora recebesse uma pensão do governo para isso.

Anna se sentia abandonada pela avó, figura que havia substituído seus pais na infância, em virtude do falecimento dos genitores, e não a perdoava por essa ausência. Em relação aos pais adotivos, considerava que eles só a adotaram porque recebiam dinheiro pela adoção, portanto, não a amavam verdadeiramente.



Quando Anna toma conhecimento de sua história familiar, parece resolver as angústias que causavam seu comportamento conflitivo, tornando-se sorridente, amigável, feliz com os pais adotivos e disposta a retornar à cidade onde vive, resolvendo-se, sem intervenções externas, os conflitos internos da jovem, como os descritos na primeira coluna da tabela apresentada parágrafos acima.

Observem-se as características (roupa, cabelo) da boneca que Anna abraça, quando criança (imagem acima), enquanto ouve seus pais adotivos conversando sobre as condições da adoção. Parece-nos que Marnie, que se torna sua melhor amiga, tem imagem muito semelhante, como se a boneca tivesse ganhado vida no mundo inventado por Anna, e, no entanto, Marnie existiu de fato, era avó de Anna. Marnie parece ser a “solução” dos conflitos de Anna, ou a chave para entendê-los.



Entretanto, para o espectador, graças aos efeitos (cores, jogos de luz e sombra, reprodução de cores semelhantes às do mundo real, sons característicos -externos e internos- aos ambientes naturais, entre outros) utilizados pelo computador, às escolhas dos tradutores que realizaram a transposição do livro para a animação, à direção, e cortes e enquadramentos similares aos utilizados no cinema, as linhas entre “realidade” e mundo imaginário não serão completamente estabelecidas.

Considerações finais

A tradução intersemiótica do romance da britânica Joan G. Robinson, *When Marnie was there* (1967) para a animação *As memórias de Marnie* (2014) (*Omoide no Mani* no original, em japonês), dirigido por Hiromasa Yonebayashi, implica em alterações na forma (do papel-livro- ao filme), com as necessárias alterações em virtude da transposição de um sistema de signos a outro.

A animação é uma saída para materializar o texto na contemporaneidade e os efeitos são interessantes, como a aplicação de cores aproximadas às da realidade, jogos de luz e sombra para criar ambientes propícios à ideia de solidão e aflições internas das adolescentes protagonistas, Anna e Marnie, diluição da imagem, detalhes nas cenas para indicar quando se trata de momentos do passado ou do presente e utilização da música para preparar emocionalmente o espectador para ter determinada emoção nos momentos mais intensos que Anna experimenta (geralmente deprimentes). Esse último item, associado à forma, um filme, será prejudicado caso o espectador opte por fazer a apreciação estética da obra em intervalos, interrompendo a exibição, visto que, se estiver preparado emocionalmente em razão da música que vinha ouvindo no decorrer da cena, ao retornar ao momento onde havia parado, dificilmente manterá a mesma sensibilidade.

A representação da adolescência, no filme (e no livro) mantém a perspectiva pessimista apresentada em meados do século XX, de que essa é uma fase marcada por comportamentos conflituosos, crises de identidade, alienação ante a realidade e que, com o passar do tempo, naturalmente, tais questões são resolvidas pelo próprio jovem, que percebe a realidade e os problemas que fazem parte da vida em sociedade sem ser afetado por eles.

Ao nosso ver, o fato de ser uma animação não coloca o filme na categoria “infantil” e, ao ser apreciado pelo público (especialmente adolescente e adulto) sem que se considerem as questões propostas neste artigo, perde o potencial de reflexão sobre problemáticas enfrentadas pelos adolescentes (mas não apenas por eles), que necessitam atenção, e poderiam evitar atitudes de consequências graves por esses jovens, como suicídio, uso de drogas lícitas e/ou proibidas, prática de violência, e tantas outras.

Referências

- AS MEMÓRIAS de Marnie. Direção: Hiromasa Yonebayashi. Produção: Yoshiaki Nishimura/Toshio Suzuki/ Studio Ghibli Brasil, 2014. 1 filme/animação.
- BENJAMIN, Walter. Sobre a linguagem em geral e sobre a linguagem do homem. In: BENJAMIN, Walter. *Escritos sobre mito e linguagem*. 2ª ed. Organização, apresentação e notas de Jeanne-Marie Gagnebin. Tradução de Susana Kampf Lages e Ernani Chaves. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2013. p. 48-73.
- CANDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade*. 8ª ed. São Paulo: T.A Queiroz, 2000; Publifolha, 2000.
- CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun/ Roger Chartier*. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo : Editora UNESP, 1998.
- CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Tradução de Maria Manuela Galhardo. 2ª ed. Alges: DIFEL, 2002.
- DANKO, Viktor. O princípio do cinema de animação no Japão. In: DANKO, Viktor. *A animação japonesa através dos tempos: suas origens, a importância da Segunda Guerra Mundial e a filmografia de Hayao Miyazaki*. Alumínio, SP: Jogo de Palavras, 2020. p. 29-35.
- EISENSTEIN, Sergei. Do teatro ao cinema. In: EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Apresentação, notas e revisão técnica: José Carlos Avelar. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002a. p. 15-26.
- EISENSTEIN, Sergei. Uma inesperada junção. In: EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Apresentação, notas e revisão técnica: José Carlos Avelar. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b. p. 27-34.
- FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. Literatura e cinema: interseções. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, Brasília, n. 37, p. 13-26, jan./jun de 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/elbc/a/Zgc9yYVpg3vSQMXXK59cWb7K/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 29 ago. 2023.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. Tradução de Isidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Editora Cultrix, 1970.

JEHA, Julio. Veja o livro e leia o filme: a tradução intersemiótica. *Todas as Letras Revista de Língua e Literatura*, v. 6, n. 1, p. 123-129, 2009. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/989/717>. Acesso em 18 set. 2023.

LEMOS, Adriana Falqueto. *Literatura, videogames e leitura: intersemiose e multidisciplinaridade*. 2015. 155 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. 1ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2003.

ROBINSON, Joan G. *When Marnie Was There*. London: Collins, 1967.

SAÚDE mental dos adolescentes. Organização Pan-Americana de Saúde. 2023. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/saude-mental-dos-adolescentes>. Acesso em 02 out. 2023.

SILVA, Richard Barbosa dos Santos; GOMES, Luiz Fernando Santos; SILVA, Maria Cristina Pereira da. Animação computadorizada: uma reflexão sobre a animação nos séculos XX e XXI. *Revista Processando o Saber*, v. 14, n. 1, p. 31-44, 2022. Disponível em: <https://www.fatecpg.edu.br/revista/index.php/ps/article/view/239>. Acesso em 18 set. 2023.

STUDIO Ghibli Brasil. *As memórias de Marnie*. 2023. Disponível em: <https://studioghlibli.com.br/filmografia/as-memorias-de-marnie>. Acesso em 14 set. 2023.