

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES — DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFIA E CINEMA
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

MARIA VITÓRIA RAPOSO QUINTELA ZAMAR TAQUES

DE PROPAGANDA DE GUERRA A MARCO CULTURAL:
COMO *MOMOTARÕ: UMI NO SHINPEI* (1945), DE MITSUYO SEO, INAUGURA A
ANIMAÇÃO JAPONESA

BELO HORIZONTE

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
EBA - COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA/TCC

Aos 28 dias do mês de novembro de 2025, às 15h, a estudante MARIA VITÓRIA RAPOSO QUINTELA ZAMAR TAQUES, matrícula 2020080278, defendeu o artigo intitulado “*DE PROPAGANDA DE GUERRA A MARCO CULTURAL: COMO MOMOTARÔ: UMI NO SHINPEI (1945), DE MITSUYO SEO, INAUGURA A ANIMAÇÃO JAPONESA*”, de modo remoto, tendo obtido a média total de 100 (cem pontos).

Participaram da banca examinadora os abaixo indicados, que, por nada mais terem a declarar; assinam eletronicamente a presente ata.

Orientador(a): Profa. Ana Lúcia Menezes de Andrade

Examinador(a): Prof. Antonio César Fialho de Sousa



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lucia Menezes de Andrade, Professora do Magistério Superior**, em 02/12/2025, às 20:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Antonio Cesar Fialho de Sousa, Chefe de departamento**, em 03/12/2025, às 10:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 4766941 e o código CRC 867EAF44.

INSTRUÇÕES

Este documento deve ser editado apenas pelo Orientador e deve ser assinado eletronicamente por todos os membros da banca.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES — DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFIA E CINEMA
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

MARIA VITÓRIA RAPOSO QUINTELA ZAMAR TAQUES

DE PROPAGANDA DE GUERRA A MARCO CULTURAL:
COMO *MOMOTARŌ: UMI NO SHINPEI* (1945), DE MITSUYO SEO, INAUGURA A
ANIMAÇÃO JAPONESA

Artigo apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientadora: Prof.^a Dra. Ana Lúcia Andrade

BELO HORIZONTE
2025

RESUMO

O presente artigo visa analisar como o longa-metragem em animação *Momotarō: Umi no Shinpei* (Japão, 1945), de Mitsuyo Seo, pode ser considerado, simultaneamente, propaganda militar e documento cultural, refletindo valores, mitos e ideologias da identidade japonesa da época retratada. A investigação se baseia no estudo dos elementos narrativos e simbólicos do filme, articulando seu conteúdo ao contexto político-social japonês da época, bem como à sua recepção e ressignificação no pós-Guerra. Técnicas de animação baseando-se no Ocidente, construção narrativa contínua e uso expressivo da trilha sonora antecipam a consolidação da indústria de animação no Japão, transformando o longa em referência histórica e artística. A pesquisa sustenta que, apesar de concebido para fins propagandísticos, o filme tornou-se peça fundamental para se compreender como mito e ideologia moldaram a identidade cultural japonesa e inauguraram a tradição da animação nacional do país.

Palavras-chave: Animação; Análise Fílmica; Cultura Japonesa; Segunda Guerra Mundial.

ABSTRACT

This article aims to analyze how Momotarō: Umi no Shinpei (1945) can be considered simultaneously military propaganda and a cultural document, reflecting the values, myths, and ideologies of Japanese identity at the time portrayed. The research is based on the study of the film's narrative and symbolic elements, linking its content to the Japanese political and social context of the time, as well as its reception and resignification in the postwar period. Animation techniques based on Western models, continuous narrative construction, and expressive use of soundtrack anticipate the consolidation of the animation industry in Japan, transforming the film into a historical and artistic reference. The thesis argues that, despite being conceived for propaganda purposes, the film has become a fundamental piece in understanding how myth and ideology shaped Japanese cultural identity and inaugurated the country's national animation tradition.

Keywords: Animation Film; Film Analysis; Japanese Imperialism; World War II.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
1. CONTEXTO HISTÓRICO E CULTURAL.....	8
1.1. Japão moderno: nacionalismo, propaganda e cinema como arma ideológica.....	8
1.2. O mito de Momotarō e seu simbolismo na cultura japonesa.....	12
2. ANÁLISE DO FILME.....	15
2.1. Enredo e personagens: animaizinhos soldados, liderança de Momotarō.....	15
2.2. A visualidade e narrativa como instrumentos ideológicos.....	16
2.3. Impacto e legado cultural do filme.....	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS.....	26

INTRODUÇÃO

O objeto de estudo desta pesquisa, *Momotarō: Umi no Shinpei* (*Momotarō: Sacred Sailors*), dirigido por Mitsuyo Seo, e lançado em 12 de abril de 1945, é considerado o primeiro filme em longa-metragem de animação produzido no Japão¹ e foi encomendado pelo Ministério da Marinha do país.

O filme apresenta a personagem Momotarō, um herói lendário do folclore japonês, que lidera uma grande equipe de animais — protagonizada por um macaco, um urso, um cão e um faisão — em uma missão militar para derrotar forças inimigas. O enredo segue Momotarō e seus companheiros enquanto se preparam para embarcar em uma operação naval para atacar uma ilha controlada pelo inimigo.

Momotarō: Umi no Shinpei foi concebido em um momento de intensificação da guerra no Pacífico, quando as potências do Eixo, principalmente o Japão, enfrentavam os países denominados Aliados. Nesse período da Segunda Guerra Mundial, a mobilização ideológica tornou-se essencial para sustentar o esforço militar. O filme exerceu uma função para além do entretenimento, constituindo-se como peça explícita de propaganda, destinada a inculcar valores nacionalistas e militaristas, sobretudo nos mais jovens da população.

A narrativa reforça a ideia de “Pan-Asianismo” — a união dos países do leste asiático sob a hegemonia japonesa — ao mesmo tempo em que apresenta a guerra como uma missão justa, quase naturalizada pela tradição cultural. A estética infantilizada, as músicas leves e o humor das personagens dissimulam o teor violento da mensagem, tornando-a mais apazível e eficaz como instrumento ideológico.

Contudo, *Momotarō: Umi no Shinpei* ultrapassa seu caráter de panfleto político. Por estabelecer o pioneirismo no que diz respeito ao longa-metragem animado japonês, a obra se configura como marco cultural e estético. As técnicas de animação empregadas, a construção narrativa contínua e o uso expressivo da trilha sonora demonstram um nível de sofisticação que antecipa a formação da indústria de animação japonesa, a qual, no pós-Guerra, se tornaria um dos principais símbolos culturais do país. Assim, o filme pode ser analisado não apenas como documento histórico de um período marcado pela guerra e pela censura, mas também como peça fundacional de um estilo artístico que se consolidaria, décadas mais tarde, como fenômeno global: o *anime*².

¹Cf. *Momotaro, Umi no Shinpei* (*Momotaro, Sacred Sailors*). 1945. Directed by Mitsuyo Seo. *MoMA*. Disponível em: <<https://www.moma.org/calendar/events/7909>>. Acesso em: 31 ago. 2025.

² Estilo de animação originado no Japão, caracterizado por uma estética distintiva, narrativas variadas e ampla diversidade de gêneros. O termo refere-se tanto às produções animadas criadas no Japão quanto, em alguns contextos acadêmicos, a obras que adotam elementos visuais e narrativos associados à animação japonesa.

Nesse contexto, destaca-se também o uso pontual, na sequência que revela um evento histórico - numa espécie de interlúdio narrativo - de animação em silhuetas no longa-metragem, técnica que remete diretamente ao trabalho pioneiro da animadora alemã Lotte Reiniger (1899-1981). Reconhecida por suas produções com recortes articulados e forte contraste entre luz e sombra, Reiniger estabeleceu um estilo cuja influência pode ser percebida nas sequências em que *Momotarō: Umi no Shinpei* recorre à simplificação formal para criar atmosferas dramáticas ou simbólicas. A presença dessas silhuetas sugere não apenas diálogo com tradições internacionais da animação, como evidencia a capacidade da equipe de Mitsuyo Seo de incorporar soluções visuais sofisticadas, ampliando o repertório estético da produção japonesa, mesmo em meio às restrições impostas pela guerra.

Diante desse panorama, surge a questão central que orienta esta pesquisa: como *Momotarō: Umi no Shinpei*, concebido como propaganda militar, pôde se tornar um marco da animação japonesa e, simultaneamente, um documento cultural que reflete valores e ideologias formadores da identidade japonesa? A partir dessa indagação, este estudo aponta que o filme transcende sua função original de propaganda, consolidando-se como peça fundamental na história da animação e como espelho das construções simbólicas e ideológicas do Japão imperialista durante a Segunda Guerra Mundial.

Para atingir o objetivo principal de analisar *Momotarō: Umi no Shinpei* como obra que, embora destinada a inculcar ideais nacionalistas, revela-se como marco cultural e estético, permitindo compreender como mito e ideologia se entrelaçam na construção da identidade japonesa, o estudo foi estruturado em dois tópicos.

O primeiro contempla um breve panorama histórico e cultural, no sentido de contextualizar o Japão da época anterior à produção do filme, embasado por artigos como “A dimensão geopolítica da experiência de desenvolvimento econômico durante a restauração Meiji”, de Eduardo Crespo (2023), e “Banzai! O Cinema de propaganda japonês entre 1939-1945”, de Douglas Taccone Pastrello (2022); além dos livros *Japanese Imperialism - 1894-1945*, de W. G. Beasley (1987), e *Hirohito and the Making of Modern Japan*, de Herbert P. Bix (2001), entre outras leituras relacionadas.

Assim, no segundo tópico, tendo como aporte teórico os artigos de Susan J. Napier (2005), “Anime from *Akira* to *Howl's Moving Castle*: Experiencing Contemporary Japanese Animation”, e de Hikari Hori (2018), “Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945”, foi feita uma análise geral do filme objeto deste estudo. Procurou-se compreender a elaboração do enredo, das personagens e da narrativa, através do

destaque de cenas que reforçam os símbolos culturais japoneses apontados como instrumentos ideológicos; verificando-se, ainda, o impacto e o legado cultural do filme.

1. CONTEXTO HISTÓRICO E CULTURAL

1.1. Japão moderno: nacionalismo, propaganda e cinema como arma ideológica.

A história do Japão é comumente segmentada em períodos, nos quais os mais antigos foram fortemente marcados por disputas territoriais internas, pelos Xogunatos³, e pelo poder imperial transmitido hereditariamente.

Enquanto a China sofria avanços de potências ocidentais como a Grã-Bretanha, dando origem a conflitos como a Guerra do Ópio, o Japão sofreu as investidas ocidentais vindas dos Estados Unidos. No ano de 1854, foi assinado o Tratado de Kanagawa que impôs ao Japão: tarifas de importação fixas e baixas para os Estados Unidos; o direito de extraterritorialidade; e um tratado de nação mais favorecida aos EUA perante às demais nas suas relações comerciais com o Japão.⁴

Com isso, o país acabou abrindo seus portos e se submetendo às condições desiguais impostas pelas potências ocidentais. O que se pode denominar de Era Moderna, para o Japão, ocorreu apenas em 1868, na denominada Restauração Meiji. Segundo Crespo (2023, p. 617), no artigo “A dimensão geopolítica da experiência de desenvolvimento econômico durante a restauração Meiji”:

A conhecida expressão “uma nação rica e um exército forte” representava a idéia que foi incorporada pela China e pelo Japão de buscar desenvolver as suas riquezas materiais para assim contar com recursos e tecnologias capazes de proteger seus territórios e interesses diante do avanço imperialista ocidental. Esta idéia foi incorporada tanto no Japão quanto na China por movimentos que promoveram a modernização.

O Japão, ao observar os avanços ocidentais acerca do território asiático, construiu uma narrativa de liderança, apresentando-se como protetor dos países vizinhos contra o imperialismo ocidental. Essa ideologia foi formalizada na Esfera de Coprosperidade da Grande Ásia Oriental⁵, que justificava a expansão territorial japonesa como missão de libertação e modernização da Ásia, embora, na prática, implicasse dominação econômica e

³ O xogunato era o sistema de governo militar hereditário do Japão que existiu entre 1192 e 1867, sendo caracterizado por uma sociedade feudal na qual o líder militar (*xogum*) era o verdadeiro governante, exercendo controle sobre os senhores feudais (*daimyos*) e os exércitos, embora o imperador permanecesse como figura simbólica.

⁴ Cf. CRESPO, 2023, p. 607-642.

⁵ Conceito expansionista do Japão Imperial, durante a Segunda Guerra Mundial, que visava criar um "bloco de nações asiáticas lideradas pelos japoneses" para resistir ao imperialismo ocidental e ao comunismo.

militar. Como observa W. G. Beasley (1987, p. 9): “A ambição imperialista japonesa ‘foi uma resposta lógica a [...] viver num mundo imperialista’.”

A modernização iniciada com a Restauração Meiji não pode ser dissociada do imperialismo que o Japão viria a praticar nas décadas seguintes. Como observa Macedo (2016), o expansionismo japonês constituiu-se como uma resposta às imposições das potências ocidentais e como estratégia de sobrevivência em um mundo marcado pela competição imperialista. A fórmula “uma nação rica e um exército forte” traduziu-se na busca por recursos, mercados e territórios que sustentassem o crescimento econômico e a autonomia política frente às potências estrangeiras. Nesse contexto, o discurso da Esfera de Coprosperidade da Grande Ásia Oriental representava a face ideológica de um projeto que, embora se apresentasse como libertador dos povos asiáticos, visava, sobretudo, consolidar a hegemonia japonesa sobre a região.

A modernização econômica japonesa foi acompanhada por uma intensificação do poderio militar, especialmente no campo naval. A partir da Era Meiji, o Japão investiu sistematicamente na construção de uma frota moderna, inspirada no modelo britânico, capaz de rivalizar com as potências ocidentais. O êxito na Primeira Guerra Sino-Japonesa (1894-1895) e, sobretudo, a vitória sobre a Rússia, em 1905 — primeira derrota de uma potência europeia por um país asiático moderno — consolidaram a imagem do Japão como força emergente no Pacífico. No período entre as guerras, os investimentos em marinha e aviação naval ampliaram-se de forma decisiva, pois o domínio marítimo era visto como condição fundamental para sustentar o projeto expansionista sobre a Ásia continental e as ilhas do Pacífico. Dessa forma, o Japão construía não apenas um aparato defensivo, mas um instrumento ofensivo de projeção imperial.

Nesse processo, a figura do imperador Hirohito assumiu papel central como símbolo de unidade nacional e de legitimação da política expansionista. Embora sua atuação política direta seja tema de debates historiográficos, é inegável que o regime utilizou sua imagem como eixo da mobilização ideológica e militar. Hirohito era apresentado como encarnação viva da nação, e sua autoridade divina reforçava a ideia de que a guerra era um dever sagrado do povo japonês. Essa construção simbólica abriu espaço para o uso massivo da propaganda de guerra que vinculava o imperador à missão de liderar a Ásia contra o Ocidente, justificando sacrifícios e estimulando a adesão popular ao esforço militar. Como destaca Herbert P. Bix (2000, p. 12), “Hirohito foi doutrinado nos mesmos mitos de fundação que seus súditos”. A noção de que ele era um deus vivo, o descendente em uma linhagem de

sucessão da Deusa do Sol, que era a progenitora mítica de sua casa imperial, foi apresentada nas escolas primárias e militares da nação.

A construção simbólica de Hirohito como figura divina e líder supremo da nação funcionou como alicerce para uma ampla estratégia de propaganda estatal. Ao associar o imperador à missão de proteger e liderar a Ásia, o governo japonês conseguiu transformar a lealdade ao monarca em dever cívico e militar, consolidando o consentimento social para políticas expansionistas e para o esforço de guerra. Essa mobilização ideológica se expressou por diversos meios — imprensa, rádio, cinema, educação e rituais públicos — e serviu para reforçar a unidade nacional (Figura 1), justificar sacrifícios individuais e criar um imaginário coletivo no qual a guerra era apresentada como uma missão sagrada. Assim, o estudo das propagandas da época revela não apenas as técnicas de persuasão utilizadas pelo Estado, mas também a forma como símbolos e mitos, centrados em torno do imperador, legitimavam a agressão militar e a dominação sobre outros povos asiáticos.

Figura 1 – Propaganda japonesa apresentando crianças e símbolos nacionais em tom patriótico.



Fonte: *Wikimedia Commons*, 2025. Disponível em:

<<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Manchukuo011.jpg>>. Acesso em: 27 set. 2025.

Douglas Tacone Pastrello (2022), em seu artigo “Banzai! O Cinema de propaganda japonês entre 1939-1945”, explora como o cinema japonês foi moldado para servir aos interesses do Estado durante a Segunda Guerra Mundial. A produção cinematográfica do Japão, entre os anos de 1939 e 1945, funcionou sob um rigoroso controle estatal para garantir que todas as produções reforçassem a ideologia do governo imperial. Este controle era admitido através da *Eigaho* — a lei nacional de cinema —, promovida no ano de 1939, que previa uma série de regras e restrições para a produção de filmes no período.

O cinema japonês, durante a Segunda Guerra Mundial, tem em seu seio duas pesadas justificativas: a manutenção da “cultura da honra” e a motivação do Yamato-Damashii⁶. Então, os filmes deveriam incutir no seio individual a noção de pertencimento à nação e concretizar no imaginário a “esperada vitória” (Pastrello, 2022, p. 120).

Ainda segundo Pastrello (2022, p. 119), “o Japão, após a reforma Meiji, utilizou o cinema como uma ferramenta de propagação de sua doutrina da honra, tendo, inclusive, se apoiado em leis estatais para promoção e divulgação”. Isso demonstra que o Estado não apenas censurava conteúdos contrários à política imperial, como também incentivava filmes que exaltassem a lealdade ao imperador e a cultura da honra militar. O referido artigo explica que o cinema era uma ferramenta estratégica de mobilização ideológica, e que os filmes eram planejados para moldar a percepção pública, reforçando valores como sacrifício, patriotismo e a inevitabilidade da expansão militar japonesa.

Além disso, o cinema ajudava a construir o imaginário coletivo de guerra como missão sagrada. Ao associar o imperador à proteção e liderança da Ásia, os filmes promoviam a ideia de que a guerra não era apenas política, mas também moral e espiritual. Pastrello (2022, p. 133) observa que os filmes interagiam com a “recepção pública e a censura estatal”, o que indica que toda a narrativa cinematográfica era cuidadosamente moldada para garantir que a mensagem ideológica fosse aceita sem contestação.

⁶ Traduzido como “Espírito Japonês”, é um conceito cultural que representa os valores, a força interior, a honra e a identidade coletiva do povo japonês. Originado como um contraponto à cultura chinesa, o termo se desenvolveu ao longo dos séculos e, posteriormente, foi distorcido por um uso nacionalista extremo no período da Segunda Guerra Mundial.

1.2. Momotarō e seu simbolismo na cultura japonesa.

O protagonista de *Momotaro: Umi no Shinpei* é diretamente adaptado de um popular conto do folclore japonês. “Momotaro” significa “Menino Pêssego”, e leva este nome, pois o menino, segundo o conto, nasceu de um pêssego gigante que corria rio abaixo quando foi avistado pelo casal de idosos que o adotara. A época retratada pelo conto, que remonta ao Japão Feudal, é constantemente marcada pela luta espiritual de seres humanos e demônios, trazendo mazelas e destruição aos vilarejos. A partir deste cenário, surgiam figuras heroicas, como Momotaro (Figura 2).

Figura 2 – Ilustração de Momotaro e seus companheiros animais, feita por Santō Kyoden, presente no livro *Ehon Takara no Nanakusa*.



Fonte: *A History of Japan*, 2020. Disponível em: <<https://historyofjapan.co.uk/wiki/momotaro/>>. Acesso em: 2 out. 2025.

Momotaro cresce forte e corajoso, e, ao ouvir relatos dos habitantes de seu vilarejo acerca de ataques e saques praticados por demônios em uma ilha próxima, decide partir rumo à ilha em busca de restaurar a paz e trazer segurança ao seu povo. Além de ser reconhecido por sua força e resistência física em combate, Momotaro apresenta grande inteligência emocional, e sua coragem serve de inspiração para que outros unam-se à sua causa. O menino (Figura 3) mostra-se um exímio estrategista e, juntamente a suas qualidades físicas e emocionais, demonstra-se um líder nato que guia com bravura as demais personagens que o acompanham em sua jornada.

Figura 3 – A personagem de Momotaro representada em *Momotaro: Umi no Shinpei*.



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/dqcrqQNwVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 2 out. 2025.

Ao combaterem os demônios através de um planejamento meticuloso, cada personagem desempenha um papel fundamental na equipe e as diferenças individuais são deixadas de lado em prol da vitória, sendo o objetivo em comum que os une. Lutando juntas, as personagens trazem consigo valores como trabalho em equipe, respeito ao próximo e resiliência, mostrando que a união ultrapassa qualquer desafio.

Essas personagens são: o cão (Figura 4), representando a lealdade, como o primeiro animal a juntar-se a Momotaro em sua jornada, oferecendo-lhe não só suporte físico, como encorajamento em momentos de dificuldade; o macaco (Figura 5), que representa, além da inteligência inerente à espécie, também a curiosidade e a esperteza para resolver enigmas que possam aparecer durante a jornada (bem como habilidades de acrobacia para superar obstáculos com facilidade); e o faisão (Figura 6), que, com sua agilidade física ao voar com maestria sobre os céus, contribui na coleta de informações acerca do inimigo (além de representar a agilidade mental, fundamental para a rápida tomada de decisões durante o conflito).

Figura 4 – A personagem do cão representada em *Momotaro: Umi no Shinpei*.



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/dqcrqQNwVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 2 out. 2025.

Figura 5 – A personagem do macaco representada em *Momotaro: Umi no Shinpei*.



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/dqcrqQNwVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 2 out. 2025.

Figura 6 – A personagem do faisão representada em *Momotaro: Umi no Shinpei*.



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/dqcrqQNwVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 2 out. 2025.

No filme *Momotaro: Umi no Shinpei*, os elementos do folclore japonês presentes na lenda tradicional de Momotaro são reinterpretados de maneira a servir à narrativa cinematográfica e à propaganda nacionalista da época. Assim como na lenda original, Momotaro é retratado como um herói e líder nato, destinado a derrotar os inimigos, contando com a ajuda de seus companheiros animais. Cada personagem mantém suas características simbólicas, mas incorporadas a um contexto militar, participando de missões estratégicas e fortalecendo a imagem de união e colaboração em prol do Estado.

Dessa forma, a transposição dos elementos folclóricos para o contexto militar não apenas reconfigura as personagens e suas relações, como também estabelece uma base narrativa que conecta o mito tradicional às necessidades propagandísticas do período. Essa reinterpretação prepara o terreno para que se explore, no desenvolvimento do filme, como essas figuras simbólicas passam a atuar dentro de uma missão coletiva, mostrando não apenas suas características individuais, mas também a maneira como estas qualidades contribuem para um objetivo comum, refletindo tanto valores culturais quanto ideais nacionalistas.

2. ANÁLISE DO FILME

2.1. Enredo e personagens: animaizinhos soldados liderados por Momotarō.

A adaptação dos elementos folclóricos, no filme *Momotaro: Umi no Shinpei*, não apenas reforça os símbolos culturais japoneses, como também serve de ponto de partida para a narrativa central da obra. O longa acompanha Momotaro, o qual é chamado para uma missão especial: liderar uma equipe de soldados em treinamento, composta por animais antropomorfizados que carregam consigo as virtudes de lealdade, coragem e inteligência presentes na lenda original.

As primeiras cenas do longa estabelecem o tom idealizado e propagandístico do filme, apresentando uma visão romântica e infantilizada da vida no Japão, durante a Segunda Guerra Mundial. A história começa com a despedida entre quatro jovens animais — um filhote de urso, um macaco, um faisão e um cão — e suas respectivas famílias, após completarem o treinamento naval. Durante essa despedida, a irmã mais nova do macaco cai em um rio, enquanto brincava com o chapéu do irmão. O cão e o macaco trabalham juntos para resgatá-la, antes que ela seja levada pela correnteza, enfatizando cooperação e coragem.

Após esse incidente, uma transição temporal é feita, e os animais são mostrados em uma ilha do Pacífico, onde as forças japonesas estão construindo uma base aérea com a ajuda

dos animais da selva. Essa sequência inicial não apenas estabelece o cenário e as personagens, como também introduz o tom de unidade e esforço coletivo, elementos centrais na propaganda de guerra japonesa da época.

Ao longo da trama, os animais soldados, sob a liderança de Momotaro, transmitem aos animais da selva valores relacionados a organização, companheirismo e trabalho em equipe, através de canções lúdicas que funcionam como dispositivos narrativos e ideológicos, simultaneamente. Essas sequências reforçam as virtudes tradicionais atribuídas às personagens na lenda, além de articular uma pedagogia da disciplina e da cooperação voltada à formação de cidadãos alinhados aos ideais nacionalistas. Nesse sentido, o filme utiliza elementos culturais familiares para naturalizar práticas militares e consolidar a propaganda do Estado, demonstrando como a adaptação do folclore pode servir à construção de uma narrativa moral e política dirigida ao público.

Apesar da presença de momentos tensos durante a narrativa, a exemplo do ápice do conflito no qual os soldados japoneses preparam-se para a invasão em território dominado pelo inimigo, quase não há a sensação de insegurança, dor ou sofrimento por parte das personagens. Do mesmo modo, apesar da presença de armas tanto brancas quanto de fogo, a representação gráfica de violência física com o inimigo se dá de forma sutil, como no momento em que há uma luta de faca dentro de um tanque de guerra, apenas sugerida pela montagem.

Assim, *Momotaro* constrói a narrativa da guerra como uma experiência heroica e disciplinada, em que o conflito é representado de maneira estilizada e idealizada, enfatizando a coragem, a estratégia e a camaradagem dos soldados, em vez do sofrimento ou da brutalidade. Ao suprimir a dor e o medo, o filme transforma o combate em uma missão coletiva e gloriosa, reforçando a narrativa propagandística que associa o heroísmo militar à virtude nacional, buscando moldar a percepção do público sobre a guerra como um dever honroso e moralmente justificável.

2.2. A visualidade e narrativa como instrumentos ideológicos.

Segundo Napier (2005), a animação japonesa, mesmo em seus primeiros anos, já servia como veículo na intenção de moldar percepções políticas e sociais, utilizando a linguagem visual para consolidar a narrativa oficial do Estado. A estrutura narrativa do filme segue um padrão que enfatiza a superioridade moral e estratégica dos protagonistas japoneses sobre seus inimigos, legitimando, implicitamente, a expansão militar do país no contexto da

Segunda Guerra Mundial. Este senso de superioridade não só é observado sobre seus oponentes militares, mas também acerca dos países dominados pelo Japão na época, como nas palavras de Pastrello (2022, p. 125):

A mensagem é clara: mesmo que os povos asiáticos se unam para lutar contra os demônios estrangeiros, ainda há uma visível hierarquia racial entre os japoneses e seus conterrâneos asiáticos, já que os animais representam povos “subdesenvolvidos” em comparação com o Japão, mas podem adentrar no caminho “correto”. Essa narrativa encontra respaldo na própria colonização japonesa no leste asiático: o Japão era uma nação superior e a ocupação nipônica deveria ser vista como vantajosa.

A escolha por formas e personagens idealizadas contribui para a naturalização de conceitos, como heroísmo e bravura, por parte de Momotaro e de seus aliados animais. Em contraste, os inimigos são caricaturizados e desumanizados. Essa dicotomia visual (Figuras 7 e 8), segundo Napier (2005), é típica da propaganda animada, pois facilita a identificação emocional do público com os “heróis” e a rejeição automática ao “inimigo”. Essa dicotomia visual também pode ser observada em propaganda animada por parte do lado contraposto ao japonês no conflito, como no curta-metragem de animação *Tokio Jokio* (EUA, 1943), de Norm McCabe, produzido pela *Warner Bros.*, em que os soldados japoneses são retratados em traços e comportamentos extremamente caricaturizados e estereotipados (Figuras 9 e 10), ao lado de outras personagens de diferentes nacionalidades e participantes do Eixo nazifascista.

Figuras 7 e 8 – Representação estereotipada de um soldado inimigo, em *Momotaro: Umi no Shinpei*, e contraposição visual entre os protagonistas japoneses (à esquerda) e seus inimigos (à direita).



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/dqcrGONWVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 3 out. 2025.

Figuras 9 e 10 – Representação caricaturizada de soldados japoneses, em *Tokio Jokio*.



Fonte: *Tokio Jokio* | 1943 | World War 2 Era Propaganda Cartoon. *YouTube*. 2017. Disponível em: https://youtu.be/sy9rGAO-qfc?si=y-AZ5ju_hbwcFO7T. Acesso em 13 nov. 2025.

O estilo visual de *Momotaro* demonstra uma clara inspiração em produções estadunidenses da época, como os filmes de animação da Disney. O diretor Mitsuyo Seo (1911-2010) foi instruído pelo Ministério da Marinha a criar um filme que evocasse o espírito de obras como *Fantasia* (EUA, 1940)⁷, buscando transmitir sonhos e esperanças para as crianças japonesas, assim como a Disney fazia em seus filmes.

Narrativamente, a comparação também é evidente. Assim como, geralmente, os filmes da Disney estruturam suas histórias em torno de heróis cativantes e antagonistas caricaturais, *Momotaro* estabelece preceito semelhante de dicotomia moral entre japoneses virtuosos e inimigos desumanizados. No entanto, enquanto a narrativa ocidental enfatiza majoritariamente conflitos individuais, a narrativa de *Momotaro* é explicitamente coletiva: o sucesso do protagonista está ligado ao dever conjunto, e não à realização individual.

Uma das manifestações mais explícitas da influência ocidental, em *Momotaro*, é a representação da personagem estadunidense Popeye. No filme, Popeye (Figura 9) é retratado como um antagonista estereotipado e com características físicas exageradas, apesar de originalmente ser considerado o protagonista de suas histórias. Essa representação não apenas confere o tom paródico à personagem original, como também serve para desumanizar o inimigo, facilitando a identificação do público com os "heróis nacionais".

⁷ Disponível em: <https://www.festival-cannes.com/en/2016/momotaro-where-japanese-animation-began/>. Acesso em: 03 out. 2025.

Figura 9 – A personagem Popeye retratada em *Momotaro: Umi no Shinpei*.



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/dqcrqQNWVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 3 out. 2025.

Além de Popeye, o filme apresenta outras personagens ocidentais caricaturizadas, como Brutus (Figura 10), também do universo de *Popeye*, e oficiais britânicos com sotaques estereotipados. Essas representações visam criar uma dicotomia clara entre os "bons" japoneses e os "maus" ocidentais, utilizando a estética da animação para reforçar esta narrativa maniqueísta.

Figura 9 – A personagem Brutus retratada em *Momotaro: Umi no Shinpei*.



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/dqcrqQNWVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 3 out. 2025.

Essa intersecção entre estética ocidental e função ideológica japonesa evidencia como o cinema de animação também pode ser utilizado com diferentes propósitos culturais e políticos. Técnicas desenvolvidas para o entretenimento internacional foram adaptadas no Japão para criar um produto de propaganda sofisticado, capaz de engajar emocionalmente o público e reforçar valores nacionalistas.

Além dos recursos já observados — a caricatura dos inimigos e a idealização dos aliados — é possível perceber outras camadas estéticas de forte carga ideológica, como, por exemplo, a espacialidade lúdica da vila japonesa, no início do filme (cenas de convívio pacífico com a natureza), contraposta à selva colonial onde se desenrola a intervenção militar. Isso reforça a narrativa de ‘civilização japonesa’, ao mesmo tempo em que legitima a expansão no sul da Ásia.

Hikari Hori (2018), em *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945*, observa que, durante o período imperial japonês, as imagens — sejam fotográficas, cinematográficas ou pictóricas — não existiam em espaços isolados. Na seção intitulada “The Circulation of Three Images in Photography, Film and Painting”, Hori define que estas três modalidades (fotografia, cinema e pintura) compartilham princípios visuais e narrativos comuns que reforçam a afiliação nacional, moldando sensações partilhadas e uma estética de dever coletivo.⁸

Nesse sentido, o uso da paisagem — como, por exemplo, a vila japonesa idealizada versus o espaço “externo” ou colonializado — funciona como parte integrante desse sistema visual: a fotografia imperial, os filmes de animação e a pintura de propaganda contribuem para criar uma visualidade que legitima o Japão como centro civilizador e molda a visão dos espectadores japoneses sobre o mundo.

Assim, ao se apropriar de técnicas e estéticas ocidentais (como uso da câmera multiplano⁹ e paisagens cinematográficas), o filme também participa desse circuito visual: não apenas imita a “modernidade” ocidental, mas a insere no sistema nacional japonês de imagens que reforça a hierarquia, o papel civilizador e o dever coletivo. Hori (2018) enfatiza que o cinema de animação japonês “transnacional” importou estéticas globais, mas as reorganizou para fins domésticos, consolidando representações visuais que participavam deste “modo de ver nacional”.

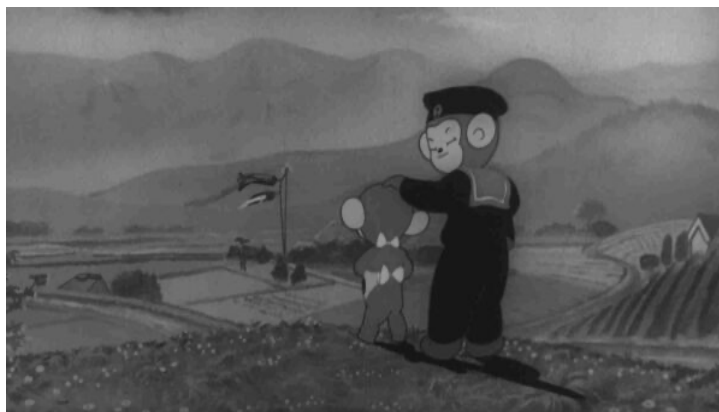
Portanto, a paisagem e o espaço não são meramente cenográficos ou decorativos: tornam-se ferramentas ideológicas. A apresentação da vila pacífica (Figura 10) — organizada em harmonia com a natureza, interiorizada e identitária —, contraposta à selva ou ao território “estrangeiro” ou “colônia” — desorganizado, exótico, com necessidade de “guia” —, articula visualmente a mensagem de superioridade e missão civilizadora. Essa

⁸ Cf. Hori, 2018, p. 177-181.

⁹ Técnica de animação que utiliza várias camadas de imagens posicionadas em diferentes profundidades para criar a sensação de perspectiva e profundidade no movimento. Ao movimentar essas camadas em velocidades distintas, a técnica simula um espaço tridimensional, tornando a cena mais dinâmica e naturalista.

dicotomia visual é exatamente o tipo de “motivo visual repetido em diferentes mídias” que Hori menciona como parte da construção da “afiliação nacional” no Japão imperial.

Figura 10 – Utilização de câmera multiplano com o objetivo de capturar o conjunto de personagens e cenários.



Fonte: Old Cartoon Remake. Momotaro: Sacred Sailors remade 4K. *YouTube*. 2022. Disponível em: <https://youtu.be/dqgrgQNwVHY?si=1WDN1rWcYNRojioR>>. Acesso em 28 out. 2025.

No Japonês, o termo *Ma* (間) pode ser traduzido como espaço, pausa ou intervalo. É um princípio originário da religião budista que busca valorizar os intervalos de tempo e espaço, os momentos de quietude e “vazio”, quase tanto como o conteúdo em si.

Na animação, a ideia de *Ma* pode parecer controversa, visto que o próprio termo *animação* já demonstra dinamismo e ilusão de movimento. Porém, segundo Hayao Miyazaki, notório diretor, animador, e também um dos fundadores do estúdio Ghibli, o conceito de *Ma* pode ser incorporado nas animações para atribuir à narrativa uma sensação de tempo e lugar¹⁰.

Em *Momotaro*, Seo usa o conceito de *Ma* para criar espaços calmos, idealizados e harmoniosos, em sequências que desaceleram o tempo da narrativa, enfatizando a natureza em eficiente animação de efeitos (como vento, chuva, ondas, águas do rio e do mar etc.). E, a partir disso, o espectador experiencia um mundo em que a militarização soa natural, gentil e orgânica, suavizando o viés ideológico. A estratégia persuasiva da narrativa, representada com o auxílio do conceito de *Ma*, pode ser observada em diversos momentos ao longo do filme: nas sequências de treinamento, através do ritmo desacelerado e movimentos gentis das personagens; das pausas longas e lentas entre os soldados animais; e também através das cenas de paisagens naturais, retratadas em tempos longos e com transições suaves. No auge

¹⁰ Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Acesso em 13 nov. 2025

do conflito, quando ocorrem os ataques aos inimigos e as cenas de batalha se intensificam, trazem uma sensação de ruptura ao espectador, pois o filme o ‘treinara’ a um ritmo mais lento, e a aceleração súbita intensifica a reação emocional.

Sendo assim, o filme utiliza o conceito de *Ma* não apenas com propósito estético, como também retórico, preparando uma receptiva emocional, buscando incitar um sentimento de harmonia ao espectador antes da intensificação da mensagem ideológica.

A narrativa, em si, privilegia o coletivo, o dever, a união – em contrapartida à ênfase ocidental no indivíduo. Isso pode ser interpretado como alinhamento ideológico com a mobilização total da sociedade japonesa para o esforço de guerra. Napier (2005) demonstra como a animação japonesa já estava tecida na lógica de memória, trauma e mito: o filme transforma, assim, uma operação militar concreta em mito-fundador da identidade nacional.

2.3. Impacto e legado cultural do filme

Quanto à recepção do filme no Japão, *Momotaro: Umi no Shinpei* foi lançado em abril de 1945, apenas quatro meses antes da rendição oficial do Japão na Segunda Guerra. Segundo Clements (2013), as campanhas de bombardeio lideradas pelas forças Aliadas, principalmente pelos Estados Unidos, ocasionaram a evacuação de milhões de crianças e outros civis “não essenciais” das cidades para o campo, além da destruição de cidades e, consequentemente, salas de cinema, o que levou à expressiva redução do possível público para a exibição do filme.

Além desse deslocamento populacional, as condições logísticas e de infraestrutura eram profundamente adversas: o bombardeio a Tóquio e outras cidades japonesas resultou em gigantescas destruições — na noite de 9 de março de 1945, por exemplo, a cidade de Tóquio sofreu um ataque massivo que devastou cerca de 41 km quadrados da malha urbana e deixou ao menos 100 mil mortos e um milhão de desabrigados. Essa destruição incluiu ou atingiu indiretamente o setor de entretenimento: muitas salas de cinema foram danificadas ou destruídas, o transporte público e a distribuição de filmes ficaram seriamente comprometidos, e o público urbano diminuiu drasticamente.

Em consequência, apesar de o filme ter sido concebido como uma peça de propaganda popular, pode-se verificar que o público-alvo urbano infantil estava em grande parte deslocado ou em condições impossibilitadas de assisti-lo. Além disso, muitas regiões não tinham cinemas funcionando e estavam com público reduzido. Assim, a circulação ampla prevista não ocorreu.

Após a Guerra, acreditava-se que todas as cópias do filme haviam sido destruídas pelas forças de ocupação dos Estados Unidos, como parte de uma política de eliminação de materiais de propaganda militarista japonesa. No entanto, uma cópia do negativo foi encontrada em 1983, no armazém da Shochiku, estúdio responsável pela produção, permitindo que novas gerações de espectadores e estudiosos tivessem acesso.

Apesar das condições adversas de lançamento e recepção, o impacto do filme pode ser observado no âmbito da animação japonesa subsequente, especialmente na forma como combinou técnicas ocidentais com a sensibilidade cultural japonesa na narrativa. O longa estabeleceu um precedente para produções posteriores e inspirou futuros nomes de peso do audiovisual japonês, como Osamu Tezuka (1928-1989), que assistiu ao filme ainda enquanto adolescente, em uma das salas de cinema de Osaka que havia sobrevivido aos bombardeios.

A exemplo da influência de *Momotaro: Umi no Shinpei* nas obras de Osamu Tezuka, nota-se a utilização da canção de alfabetização “*The AIUEO Song*”, na qual Mitsuyo Seo baseou-se na cultura de seu país e nas instruções linguísticas conduzidas pela ocupação governamental japonesa no Sudeste Asiático. Tezuka viria a homenagear Seo vinte anos depois, na série televisiva *Kimba, o Leão Branco* (*Janguru Taitei*, Japão/EUA, 1965-1967).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo visou compreender o filme de animação *Momotarō: Umi no Shinpei* não apenas como uma tentativa de propaganda estatal, mas como um caso-limite — uma produção realizada nos momentos finais de uma guerra, quando o próprio cenário doméstico japonês já se encontrava em colapso social, econômico e material. Essa perspectiva permite enxergar o filme não só por seu conteúdo ideológico e propagandístico, mas também como um reflexo das condições em que a cultura de massa tenta se adaptar à extrema pressão política e à destruição física.

Segundo dados do *Asia-Pacific Journal* (Plung, 2021), mais de 1,3 milhão de crianças já haviam sido retiradas das grandes cidades até 1944, enquanto as campanhas de bombardeio haviam deslocado cerca de 8,5 milhões de civis urbanos. Ao mesmo tempo, a infraestrutura cinematográfica foi gravemente afetada: o número de salas de cinema caiu de cerca de 2.300 para pouco mais de 1.000 ao final da guerra (Thomas, 2022). Assim, o público urbano infantil e familiar — alvo principal da propaganda — praticamente desapareceu, e o circuito de exibição foi reduzido a uma fração do planejado.

Esse conjunto de fatores demonstra que *Momotarō: Umi no Shinpei* foi, em essência, uma obra feita para mobilizar ideologicamente um público que quase já não existia. O discurso de mobilização popular, central no projeto de propaganda da Marinha Imperial, não pôde cumprir sua função porque o aparato material da cultura de massa estava desintegrado. Dessa forma, o filme transforma-se, involuntariamente, em testemunho das próprias limitações da propaganda audiovisual em tempos de colapso. Ele marca o ponto em que o cinema estatal japonês tenta, pela última vez, afirmar a continuidade de uma “vida cultural normal”, enquanto o país se desintegrava em meio à guerra e à escassez generalizada.

Esse paradoxo reforça uma das principais conclusões deste trabalho: a propaganda não existe isoladamente a partir de suas condições de recepção. Mesmo com um orçamento expressivo para a época — estimado em 270 mil ienes (Henry, 2010) — e com o apoio institucional de um Estado totalitário, a eficácia de *Momotarō: Umi no Shinpei* como propaganda foi reduzida pela ausência de público e pela destruição da infraestrutura necessária à propagação da mensagem. A produção estatal da crença — aquilo que a propaganda busca construir — depende de um tecido social minimamente coeso, de espaços coletivos e de canais de difusão. Quando estes elementos entram em colapso, o próprio poder de convencimento da imagem se dissolve.

Entretanto, o valor histórico e estético do filme transcende seu “fracasso” propagandístico imediato. A representação de um propósito colonizador por parte do Japão frente a outros países do sudeste asiático, travestido por uma “missão divina” atribuída ao país de libertar aquela porção continental dos avanços imperialistas do Ocidente, é realizada através de linguagem cinematográfica gentil, lúdica e convidativa. A combinação de técnicas inspiradas na animação ocidental com a iconografia e o imaginário folclórico japoneses criou uma linguagem visual que se tornaria influência direta para o desenvolvimento posterior do *anime*. Artistas como Osamu Tezuka, posteriormente reconheceriam, em *Momotarō: Umi no Shinpei*, o potencial narrativo e expressivo da animação nacional, transformando o legado de uma obra de guerra em ponto de partida para uma nova era artística.

Assim, o filme deve ser lido duplamente: como documento da propaganda em ruínas e como prenúncio de uma tradição cultural renovada. Sua existência paradoxal — entre o fracasso prático e o legado histórico — revela a fragilidade das formas de comunicação de massa em tempos extremos e, simultaneamente, a capacidade da arte de sobreviver aos propósitos que a originaram.

Dessa forma, *Momotarō: Umi no Shinpei* consolida-se como símbolo de um momento-limite da cultura japonesa: o instante em que a propaganda estatal se confronta com

as limitações concretas da guerra e em que o cinema, mesmo em ruína, abre caminho para o renascimento da animação como expressão autônoma e plural no pós-Guerra.

Atualmente, cabe estudar *Momotarō: Umi no Shinpei* não apenas como documento histórico e propagandístico, mas também como referencial artístico que ajudou a moldar a identidade visual e narrativa do *anime* contemporâneo. Ao analisar o filme, é possível compreender como o cinema foi mobilizado pelo Estado japonês para legitimar objetivos militares e moldar a percepção da população sobre identidade nacional, moralidade e dever cívico. O filme revela os mecanismos de persuasão audiovisual — a escolha de símbolos folclóricos, a representação de inimigos e aliados, a narrativa épica — que funcionam como instrumentos de consolidação de ideologias em contextos de conflito.

Elementos como a representação de personagens antropomórficas, o uso de movimentos sincronizados com ações dramáticas e a integração entre música e imagem inspiraram obras posteriores e outros criadores que consolidariam o *anime* contemporâneo. Além disso, a capacidade do filme de contar uma história épica com recursos limitados demonstra o potencial da animação como meio narrativo sofisticado, abrindo caminho para a diversidade estética e temática que caracterizaria a indústria japonesa do pós-Guerra.

Embora outras produções, como as da Disney e de curtas-metragens da Warner Bros., também tenham se enveredado como meio de propaganda no período da Segunda Guerra Mundial, a leitura crítica deste pioneiro filme japonês permite traçar paralelos com estratégias de comunicação política em outras épocas e sociedades. Nesse sentido, o estudo buscou contribuir para uma reflexão sobre o poder da mídia na formação de visões de mundo, os limites éticos da propaganda e, principalmente, a relação entre cultura, política e guerra através da animação, com seu poder lúdico de abordar tanto aspectos simbólicos quanto da realidade, ainda que com viés ideológico.

REFERÊNCIAS

BEASLEY, W. G. **Japanese Imperialism - 1894–1945**. Oxford: Clarendon Press, 1987.

BIX, Herbert P. **Hirohito and the Making of Modern Japan**. New York: Harper Perennial, 2001. MOMOTARŌ: Umi no Shinpei. Direção de Mitsuyo Seo. Japão: Shochiku, 1945 (74 min.), som., P&B.

CRESPO, Eduardo. A dimensão geopolítica da experiência de desenvolvimento econômico durante a restauração Meiji (1868-1912). **Revista da Escola de Guerra Naval**, [S. l.], v. 22, nº. 3, p. 607–642, 2023. Disponível em: <<https://www.portaldeperiodicos.marinha.mil.br/index.php/revistadaegn/article/view/4512>>. Acesso em: 17 set. 2025.

CULTURA Japonesa.. Folclore japonês: Momotaro, o menino que nasceu de um pêssego. 2019. **Coisas do Japão**. Disponível em: <<https://coisasdojapao.com/2019/04/folclore-japones-momotaro-o-menino-que-nasceu-de-um-pessego/>>. Acesso em: 28 set. 2025.

CLEMENTS, J; MCCARTHY, H. **The Anime Encyclopedia**. 3. ed. Berkeley: Stone Bridge Press, 2006.

CLEMENTS, Jonathan. **Anime: A History**. 1. ed. Londres: BFI, 2013.

CUBAKOWIC, Raphael. “Momotaro: Umi no Shinpei: Ascensão e queda de Momotaro na animação japonesa”. **Dialéticas da Imagem**. 22 abr. 2022. Disponível em: <<https://dialetricasdaimagem.com.br/2022/04/22/momotaro-umi-no-shinpei-ascensao-e-queda-de-momotaro-na-animacao-japonesa-por-raphael-cubakowic/>>. Acesso em: 3 nov. 2025.

EBERT, Roger. Hayao Miyazaki interview. Roger Ebert. 2012. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Acesso em: 13 nov. 2025.

HENRY, David A. **Propaganda and the Animated Film in Wartime Japan**. University of Michigan, 2010. Disponível em: <https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/63637/dahenry_1.pdf>. Acesso em: 2 nov. 2025.

HIROSHI. Momotaro: A Lenda do Menino do Pêssego. **Vc Tudo Consegue**. 5 fev. 2025. Disponível em: <<https://voceconseguetudo.com.br/momotaro-lenda-menino-pessego/>>. Acesso em: 28 set. 2025.

HISTORY of Japan. *Momotarō*. 2020. Disponível em: <<https://historyofjapan.co.uk/wiki/momotaro/>>. Acesso em: 2 out. 2025.

HORI, Hikari. **Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926-1945**. Ithaca: Cornell University Press, 2018.

MACEDO, Emiliano Unzer. O imperialismo japonês na Ásia: da Era Meiji à Segunda Guerra Mundial. **Carta Internacional**, v. 11, nº. 1, p. 127-145, jan./jun. 2016.

MOMOTARŌ. **A History of Japan**, 2020. Disponível em: <<https://historyofjapan.co.uk/wiki/momotaro/>>. Acesso em: 2 out. 2025.

MOMOTARŌ: Umi no Shinpei. Direção de Mitsuyo Seo. Japão: Shochiku, 1945. (74 min.), som, P&B.

MOMOTARŌ, Umi no Shinpei (Momotaro, Sacred Sailors). 1945. Directed by Mitsuyo Seo. **MoMA**. Disponível em: <<https://www.moma.org/calendar/events/7909>>. Acesso em: 31 ago. 2025.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Palgrave Macmillan, 2005.

PASTRELLO, Douglas Tacone. *Banzai! O Cinema de propaganda japonês entre 1939-1945*. **Saeculum - Revista de História**, [S. l.], v. 27, n. 46 (jan./jun.), p. 119–136, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/srh/article/view/60466>. Acesso em: 3 out. 2025.

PLUNG, Jennifer. Understanding Daily Life in Wartime Japan (1937–1945). **Asia-Pacific Journal: Japan Focus**, v. 19, n. 3, 2021. Disponível em: <<https://apjif.org/2021/19/Plung>>. Acesso em: 28 out. 2025.

THOMAS, Graham. **Cinema-going in 1950s Japan**. 2022. Disponível em: <<https://grahamthomasauthor.wordpress.com/2022/04/27/cinema-going-in-1950s-japan/>>. Acesso em: 31 out. 2025.

TOKIO JOKIO. Direção de Norman McCabe. Estados Unidos: Warner Bros., 1943 (7 min.), som, P&B.

WRIGHT, K. “Momotaro Divine Sea Warriors (1945): Anime as Propaganda”. **Anime's Changing Role**. 11 Nov. 2018. Disponível em: <<https://anime-analysis.home.blog/2018/11/11/momotaro-divine-sea-warriors-1945-anime-as-propaganda/>>. Acesso em: 3 nov. 2025.