

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

KATHERINNE AYMI SHIOYA

A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO “MA” NAS OBRAS DE HAYAO MIYAZAKI

Bauru

2022

KATHERINNE AYMI SHIOYA

A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO “MA” NAS OBRAS DE HAYAO MIYAZAKI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, habilitação em Bacharelado, da Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design – FAAC UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharelado em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Thaís Regina Ueno.

Bauru

2022

S556r	<p>Shioya, Katherinne Aymi</p> <p>A Representação Visual do Ma nas obras de Hayao Miyazaki / Katherinne Aymi Shioya. -- Bauru, 2022</p> <p>69 f. : il.</p> <p>Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru</p> <p>Orientadora: Thaís Regina Ueno</p> <p>1. Animação. 2. Hayao Miyazaki. 3. Estética japonesa. 4. Ma. 5. Animação japonesa. I. Título.</p>
-------	--

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

KATHERINNE AYMI SHIOYA

A REPRESENTAÇÃO VISUAL DO “MA” NAS OBRAS DE HAYAO MIYAZAKI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, habilitação em Bacharelado, da Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design – FAAC UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharelado em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Thaís Regina Ueno.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Thaís Regina Ueno
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Prof. Dr. José Marcos Romão da Silva
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Prof. Dr. Milton Koji Nakata
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo entender o conceito oriental de *Ma* expressado pelas obras de Hayao Miyazaki e como ele utiliza a animação para comunicá-lo. Para isso, foram realizadas coletas de dados teóricos, filosóficos, estéticos e técnicos para uma análise sobre a conexão entre ambos, contextualizando o que é *Ma* e animação japonesa, e assim apontar quais elementos dos filmes criam o entre-espaço do vazio.

Palavras-chave: animação japonesa, *ma*, estética japonesa, Hayao Miyazaki

ABSTRACT

The present work has the objective to understand the oriental concept of *Ma* expressed by the works of Hayao Miyazaki and how he uses animation to communicate it. For this purpose, theoretical, philosophical, aesthetic and technical data were collected to an analysis of the connection between these two, contextualizing what *Ma* and japanese animation are, and thus point out which elements of the films create the in-between space of void.

Keywords: japanese animation; *ma*; japanese aesthetics; Hayao Miyazaki

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Itsukushima Gate (<i>torii</i>).....	16
Figura 2 - Foto de um <i>genkan</i>	18
Figura 3 - Uma sala tradicional de <i>tatami</i>	18
Figura 4 - Foto da Igreja da Luz de Tadao Ando.....	19
Figura 5 - Pine Trees (松林図屏風, <i>Shorin-zu Byobu</i> , 1595) de Tôhaku Hasegawa.....	20
Figura 6 - Páginas do mangá <i>Orufesu no mado</i> da mangaká Riyoko Ikeda.....	21
Figura 7 - Sem título (<i>Gênesis</i> , 1965) de Mira Schendel.....	23
Figura 8 - Sem título 3 (em honra à Harold Joachim, 1977) de Dan Flavin e Sem título (1960) de Donald Judd, respectivamente.....	24
Figura 8 - Ânfora panatenaica grega (530 a.C.).....	26
Figura 10 - Teatro de marionetes de sombras apresentado para comemorar Ano Novo Chinês em Gansu em 2019.....	27
Figura 11 - Gravura representando um <i>show</i> de lanterna mágica	28
Figura 12 - Réplica de um Zootropo victoriano.....	29
Figura 13 - Émile Reynaud e seu Teatro Óptico.....	30
Figura 14 - Um quadro do curta de animação “Fantasmagorie” de Émile Cohl (1908).....	32
Figura 15 - <i>Frame</i> da animação “O dinossauro Gertie” (1914) de Winsor McCay.....	33
Figura 16 - <i>Frame</i> do filme Toy Story (1995).....	34
Figura 17 - <i>Model sheet</i> do personagem Pateta.....	36
Figura 18 - Desenho de uma moeda por Richard Williams.....	37
Figura 19 - Desenho de uma moeda alterando espaços por Richard Williams.....	37
Figura 20 - Parte do <i>storyboard</i> do filme Lilo & Stitch (2002).....	39
Figura 21 - Parte do pergaminho de <i>Cho Jibutsu giga</i>	41
Figura 22 - Um dos esboços da coleção de Katsushika Hokusai.....	42

Figura 23 - Ilustrações do <i>kusazoshi</i> “ <i>Kinka shichi henge</i> ” (1862) de Utagawa Kunisada.....	43
Figura 24 - <i>Frame</i> da animação “ <i>Katsura Hime</i> ” (1937) de Noburo Ofuji.....	45
Figura 25 - Capas do mangá “Astro Boy”(1951) feitas por Osamu Tezuka.....	46
Figura 26 - Esboços de ideias para máquinas voadoras (1963) de Hayao Miyazaki.....	47
Figura 27 - Pôster oficial do filme “O conto da serpente branca” (1958).....	49
Figura 28 - Pôster do filme “Nausicaã do Vale do Vento” (1984).....	51
Figura 29 - Comparação entre o storyboard de “A viagem de Chihiro” (2001) e o produto final de Hayao Miyazaki	52
Figura 30 - A ponte da casa de Satsuki e Mei.....	56
Figura 31 - Sequência de cenas do túnel que leva à Totoro.....	57
Figura 32 - Sequência de cenas de Satsuki correndo a procura de Mei.....	58
Figura 33 - Sophie entrando pela primeira vez no castelo animado.....	59
Figura 34 - Sequência de cenas do sonho de Sophie.....	60
Figura 35 - Cena onde encontram o túnel pela primeira vez.....	61
Figura 36 - Sequência de cenas da viagem de trem de Chihiro.....	62

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
SOBRE MA	10
1.1 O que é Ma?	10
1.1.1 Representações do Ma na cultura japonesa	15
1.2 O Ma no ocidente	22
ANIMAÇÃO	25
2.1 O que é animação?	25
2.1.1 História da animação	26
2.1.2 Elementos de uma animação	35
2.1.2.1 O desenho	35
2.1.2.2 A direção	38
2.2 A animação japonesa	40
2.2.1 Hayao Miyazaki	46
O MA EM FORMA DE ANIMAÇÃO POR HAYAO MIYAZAKI	53
3.1 Visualizando os “vazios”	53
3.1.1 Meu Amigo Totoro	55
3.1.2 O Castelo Animado	58
3.1.3 A Viagem de Chihiro	60
CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	66

INTRODUÇÃO

Em vista da popularidade crescente do consumo de mídia popular japonesa no Brasil, os filmes de animação do estúdio Ghibli acabaram por marcar uma geração inteira de brasileiros, dos quais os mais conhecidos são “A viagem de Chihiro” (no original *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001), “Meu Amigo Totoro” (no original *Tonari no totoro*, 1988) e “Princesa Mononoke” (no original, *Mononoke-hime*, 1997) feitos pelo animador Hayao Miyazaki. Apesar de seus trabalhos serem considerados filmes infantis, públicos de todas as idades podem apreciar seus filmes.

Uma característica notável de todas suas animações de longa-metragem, além das incríveis ambientações, narrativas empolgantes e personagens diferentes, é a presença de algumas cenas que aparentemente “nada” acontece. Em certos momentos vemos os personagens observarem a paisagem de fundo ou apenas esperando em um trem a chegada de seu ponto, intervalos de espaço-tempo que não acrescentam enquanto na narrativa para o filme ou mostram nada de novo para a trama.

Estes vazios podem ser considerados “*Ma*”, uma espécie de conceito japonês que está presente na sociedade japonesa há muito tempo. Mesmo para os próprios nativos explicarem o que é *Ma* é difícil pois *Ma* é algo que sabem mas não se é falado, é um tipo de senso comum ou *modus operandi* japonês (OKANO, 2007). O próprio animador Miyazaki afirma que propositalmente coloca estas pausas em seus filmes em uma entrevista com Roger Ebert (2002) e explica:

O movimento entre as palmas é o *Ma*. Se você tiver uma ação continuamente sem espaço para respiração, é apenas barulho, mas se você tirar um momento, então a tensão construída no filme pode crescer em uma larga dimensão. Se você tiver tensão constante em 80 graus todo tempo você só fica dormente.¹ (EBERT, 2002, tradução nossa)

Esta pesquisa busca compreender melhor o que é *Ma* e como Hayao

¹ No original: *The time in between my clapping is ma. If you just have non-stop action with no breathing space at all, it's just busyness, But if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension. If you just have constant tension at 80 degrees all the time you just get numb.*

Miyazaki cria estes momentos em suas animações a fim de entender melhor as diferenças das animações ocidentais e orientais por meio dos estudos de Michiko Okano, a maior referência de *Ma* do Brasil, e de bibliografias sobre animação em especial a anime² para contextualização e a partir daí identificar na obra de Miyazaki os espaços intervalares.

1. SOBRE *MA*

1.1 O que é *Ma*?

Ma é uma espécie de conceito presente desde há muito tempo na sociedade japonesa e, apesar de ser amplamente reconhecido no Japão, *Ma* não é algo verbalizado, mas simplesmente apreciado e concebido como um tipo de senso comum na cultura japonesa. Michiko Okano³(2007, p.6) explica em sua tese de doutorado “*Ma*: entre-espço da comunicação do Japão” sobre como é complicado achar bibliografias sobre o tema mesmo na própria língua japonesa por conta desta condição pois quando tido como um *modus operandi*, *Ma* não exige uma necessidade aparente de explicação lógica a seu respeito.

Apesar desta dificuldade e também da própria barreira de idiomas para traduzir o que seria *Ma*, em todas as pesquisas relacionadas ao termo se encontram algumas palavras-chave: o entre-espço, o vazio e o espço intervalar .

Começando a partir de como *Ma* é escrito na língua japonesa que é através do *kanji*⁴ 間 da qual é composto por: 門 que é o caractere para “portão” e 月 que é o caractere para “lua”. Gunter Nitschke⁵ (2018, tradução nossa) disserta em seu artigo “*MA*: Place, Space, Void” sobre como a junção desses dois ideogramas que formam o 間 (*ma*) pode se referir então em “retratar o delicado momento em que a luz do

² Anime é o termo referente a animações japonesas.

³ Pesquisadora, doutora, professora de História da Arte da Ásia da Universidade Federal de São Paulo e cuja pesquisa é a maior referência sobre *Ma* no Brasil.

⁴ *Kanji* é um dos alfabetos do sistema de escrita da língua japonesa, onde as outras são *hiragana* e o *katakana*, *kanji* tem seus ideogramas vindos do sistema de escrita chinesa da qual cada caractere tem um ou mais significados específicos podendo ter mais de uma forma de leitura.

⁵ Arquiteto alemão pioneiro na pesquisa sobre *Ma* no ocidente.

luar flui pela fenda de uma entrada” do qual *Ma* expressa simultaneamente duas noções de lugar-espço: “a objetiva, estar no aspecto e a subjetiva, sentir o aspecto”. Ou seja, não é apenas sobre estar em um lugar (portão) mas também sobre observar um fenômeno que acontece ali naquele espaço (lua) do qual se torna uma experiência única. Este momento pode parecer como somente um “nada” por não estar acontecendo algo impactante, chocante ou emocionante, porém é nesta peculiaridade de lacuna da qual o *Ma* se manifesta.

Diferente do que estamos acostumados no ocidente, o nada não significa apenas o vazio e compreender isto é uma forma muito importante para se adentrar ao *Ma*. Em seu artigo “*Ma* - a estética do “entre” (2014, p.150-151) Michiko Okano argumenta sobre a filosofia aristotélica do “ser ou não ser” e como ela omitia uma terceira opção; a do “nem ser, nem não ser”. Entender o que é *Ma* implica em pensar fora deste pensamento de dualidade, é sobre a ótica de “ser um e o outro” e “não ser um e nem o outro” da qual podemos enxergar o vazio como não só um vão mas como um espaço em potencial e assim:

O *Ma*, enquanto possibilidade, associa-se ao “vazio”, que, distinto de uma concepção ocidental cujo significado é o nada, é visto como algo do nível da potencialidade, que tudo pode conter, e, portanto, da possibilidade de geração do novo. É, por conseguinte, o vazio da disponibilidade de nascimento de algo novo e não da ausência e da morte (OKANO, 2014, p.151)

Assim, como em uma entrevista sobre *Ma* com a Japan House São Paulo a doutora Michiko Okano (2020)⁶ comenta que nem todo espaço negativo pode ser definido com um *Ma*, mas todo *Ma* é um tipo de vazio pois o que transforma um vão em *Ma* de fato é a sua relação com as possibilidades, como por exemplo o período de *lockdown*⁷ causado pelo vírus COVID-19 pode ser visto como um tempo parado em nossa vida, uma lacuna, não estávamos exatamente “vivendo” mas também não estávamos “não-vivendo” porém esta situação não significou apenas um simples vazio pois dentro deste espaço-tempo fomos expostos à várias circunstâncias que

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3jl1SFELikk&list=WL&index=84&ab_channel=JapanHouseS%C3%A3oPaulo>. Acesso em: 11/09/2021

⁷ Medida preventiva que envolve o fechamento total das atividades comerciais/turísticas e a proibição do trânsito de pessoas para impedir o avanço da contaminação pelo vírus imposta pelo governo.

tivemos que refletir, fazer e pensar durante este período estático do *lockdown* podendo este entre-espaço então ser considerado *Ma*. Dessa forma:

Esse caráter da possibilidade, potencialidade e ambivalência presente no *Ma* cria uma estética peculiar que implica a valorização, por exemplo, do espaço branco não desenhado no papel, do tempo de não ação de uma dança, do silêncio do tempo musical, bem como dos espaços que se situam na intermediação do interno e externo, do público e do privado, do divino e do profano ou dos tempos que habitam o passado e o presente, a vida e a morte. (OKANO, 2014, p.151)

O termo *Ma* teve seu primeiro contato com o Ocidente por meio da exposição “*Ma: Espace Temps du Japon*” em Paris organizada pelo arquiteto japonês Arata Isozaki no ano de 1978. Esta exposição foi um marco importante que abriu um novo olhar do ocidente para o Japão, mostrando o lado moderno do país mediante de uma amostra de vários tipos de artes que se comunicavam através de *Ma* (OKANO, 2007), além de também abrir uma discussão do que era este não-conceito para o ocidente e para o próprio oriente, em especial para os japoneses que consideravam o entre-espaço do vazio algo que não deveria ser verbalizado mas apenas sentido, do qual assim gerou um debate sobre se a exposição de fato serviu para comunicar o real significado de *Ma* ou era impossível entender por causa da ótica ocidental.

Por *Ma* ser considerado um senso comum muito mais do que qualquer outra coisa, ou seja, ele é concebido como uma ideia ao invés de um conceito, lógica da qual não se enquadra na estrutura filosófica e sistêmica ocidental (OKANO, 2021, p.190). Para enfim então compreender o *Ma* de uma forma que o ocidente também consiga entender verdadeiramente o que os japoneses preferem sentir ao invés de verbalizá-lo, Okano utiliza da semiótica peirciana como “instrumento capaz de trazer o *Ma* desse âmbito do inapreensível para uma noção mais palpável, mais afeita ao pensamento ocidental” (OKANO, 2021, p. 192).

A semiótica, de acordo com Lucia Santaella⁸ (2019), é a ciência de todos os tipos de linguagens, sejam elas verbais, sonoras ou visuais e de todas as suas variantes, como a dança, o canto, a pintura, a música, o teatro, a escrita, a fotografia, os mapas, o rádio, etc. O objetivo deste campo de estudo é "compreender

⁸ Pesquisadora e professora, Maria Lúcia Santaella Braga é um dos maiores nomes na área de semiótica do Brasil e a principal difusora da semiótica de Charles S. Peirce.

quais processos existentes nas linguagens as capacitam para significar, serem interpretadas e produzir sentido para o ser humano” (SANTAELLA, 2019, p.27). Dentro do campo da semiótica, o filósofo, cientista e linguista estadunidense Charles Sander Peirce (1839-1914) desenvolveu uma teoria para entender os fenômenos, ou seja, todas as experiências do homem no mundo, classificando as três famosas categorias universais: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade, essa teoria ficou conhecida como a semiótica peirciana.

Para entendermos a semiótica peirciana, precisamos entender primeiro o que é signo para Peirce. Signo é algo existente que simboliza alguma coisa para alguém, ou seja:

[...] qualquer coisa que, além de sua materialidade física, de sua realidade existente (pois, para funcionar como signo, ele tem que existir), tem o poder de significar pelo simples fato de estar em lugar de outra coisa e, por isso, ser capaz de provocar um efeito de significação assim que encontrar uma mente interpretadora. (SANTAELLA, 2019, p.215-216)

Por precisar da existência material, *Ma* a primeiro momento não é considerado um signo mas sim um quase-signo por ainda possuir significação apesar da falta de materialidade.

Dentro dos signos, Peirce os separou também em três classes diferentes de tríade, a 1) qualissigno icônico, remático, a 2) sinsigno indicial, dicente e a 3) legissigno simbólico, argumental. A primeira parte refere-se à natureza do signo em si mesmo: uma qualidade, um existente ou uma lei, respectivamente. A segunda refere-se na relação do signo e objeto, ícone, índice e símbolo, respectivamente, e a terceira refere-se ao tipo da relação do signo com o interpretante (SANTAELLA, 2019). Cada tríade corresponde com as três categorias universais de Peirce, onde o ícone se encontra na primeiridade, o índice na secundidade e o símbolo na terceiridade.

Seguindo então para as categorias, a primeiridade de Peirce compreende de “tudo aquilo que fala aos nossos sentidos, tanto exteriores quanto interiores” (SANTAELLA, 2019, p.210), ou seja, são a nossa primeira reação à algo no segundo que acontece, um ícone é um signo dependente de uma qualidade e por causa disso é apenas uma hipótese e nunca uma certeza. É neste momento que o *Ma* tem uma

conexão com a lógica do ocidente (OKANO,2021), pois para os japoneses ele é pura sensibilidade.

A secundidade é quando “as qualidades são interiormente traduzidas em qualidades de sentimento” (SANTAELLA, 2019, p.211), um exemplo comum seria quando você vê uma risada e sente alegria daquilo, um índice que é um signo de existência consequentemente sempre ligado a um contexto de espaço tempo. É nesta segunda categoria que o *Ma* se torna um fenômeno e passa a ser denominado espacialidade *Ma* (OKANO, 2021), pois passa a ser identificado como signo por conta de sua materialização a partir de por exemplo quando um mestre de dança diz “O *Ma* está bom” ao seu aluno.

A terceiridade é sobre a relação do signo, objeto e interpretante e tem a ver com a síntese de experiência, o processo de pensamento que através de conhecimentos e vivências anteriores ou futuras interpretam o presente (SANTAELLA, 2019), um símbolo que pode ser abstrato mas passível de identificação através de conhecimentos prévios do interpretador. Assim, a partir da semiótica peirciana, Okano destrincha:

Dessa perspectiva, o *ma* foi abordado como uma possibilidade, um quase-signo, que pode ser percebido quando se materializa, por exemplo, na arquitetura, nas artes, no cinema ou na dança. Nesse momento de concretização da possibilidade *ma*, isto é, quando essa abstração se transforma em existência, em intervalo identificável, pelo sentidos, ela se torna signo, sendo, portanto, semioticamente indiscriminável. A manifestação concreta do *ma* foi chamada de espacialidade *ma* e, por intermédio dela, viabiliza-se o estudo da noção abstrata desse elemento cultura. (OKANO, 2021, p.192)

Do silêncio entre as palavras e das expressões do dia-a-dia, à forma dos vazios nas estruturas arquitetônicas e no espaço branco de ilustrações até aos sentimentos abstratos de espaço-tempo, o *Ma* pode vir a existir das mais diversas maneiras. No presente trabalho, concentraremos mais na parte visual, adentrando somente um pouco na parte mais subjetiva do *Ma* a fim de delimitar a pesquisa sobre o assunto.

1.1.1 Representações do *Ma* na cultura japonesa

Como dito antes, *Ma* é algo que está presente desde a antiguidade na civilização japonesa e tem influência desde sempre em vários âmbitos da sociedade nipônica. Em seu artigo “*Intervals (Ma) in Space Time*”, Richard Pilgrim⁹ (1986) discorre que apesar de *Ma* não ser o principal elemento dentro das religiões do Japão, ele possui uma relevância muito grande nas representações visuais do Budismo, Taoísmo e especialmente do Xintoísmo.

De acordo com Pilgrim (1989, tradução nossa), os lugares sagrados do Xintoísmo são os melhores exemplos da influência de *Ma*, principalmente os espaços designados para receber os *kamis*¹⁰. Uma característica muito importante para estes locais é o espaço intervalar que precisam ter para a passagem de seu *kami*, como é o caso do *torii*, da qual é uma espécie de portão para demarcar o intervalo de espaço normal para espaço sagrado. Visualmente o *torii* pode estar localizado em um espaço “vazio” e sua abertura estar virada para uma floresta, mar, árvore, etc. Além deste tipo de estrutura, os lugares sagrados também podem ser apenas uma pequena caverna, ou podem conter apenas um árvore, uma pedra ou um pilar sozinho demarcado com pequenas decorações como cordas para dar ênfase que é um espaço religioso, sendo todos um espaço intermediário entre o divino e os seres humanos composto de um vazio, um espaço *Ma*.

⁹ Pesquisador norte-americano da religião e arte japonesa.

¹⁰ *Kami* (神) são divindades xintoístas associadas a espíritos da natureza, fenômenos ou poderes sagrados. Eles são invisíveis aos humanos e podem ser cultuados para trazer fortuna e sorte para aqueles que os agradam.

Figura 1 - Itsukushima Gate (*torii*).



Fonte: Wikipédia¹¹

Dentro das tradicionais artes cênicas do Japão, o teatro *Nô*, conhecido também como teatro das máscaras, é o mais citado com o *Ma* por pesquisadores tanto da arte teatral quanto do semi-conceito *Ma*. A pesquisadora Darci Kusano¹² explica em seu artigo “Teatro Tradicional Japonês” (2013) que *Nô* também é conhecido como “teatro das essências”, pois *nô* procura expressar o máximo com o mínimo de movimentos. A narrativa da peça envolve sempre um espírito ressentido que tem sua identidade verdadeira revelada por um ser humano, trazendo uma temática trágica. Dentro do teatro *Nô*, o *shite* (protagonista) é o único que usa máscara porque ele é a representação do espírito, e os atores no papel de *waki* (coadjuvante) não usam porque representam pessoas vivas (KUSANO, 2013).

Antes da peça começar, após vestir a máscara o *shite* se prepara em uma sala especial chamada *kagami no Ma*¹³, cujo ambiente consiste em apenas um quarto com espelhos que serve como uma ponte de conexão entre o artista e o espírito que é representado pela máscara (OKANO, 2007), é neste quarto “vazio” que o artista medita em silêncio para se transformar em um só com o espírito. Para representar as emoções dos espíritos durante o teatro, mesmo usando máscaras que cobrem inteiramente suas expressões faciais, os artistas de *Nô* utilizam todos

¹¹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Itsukushima_Gate.jpg> . Acesso em: 18/09/2021

¹² Pesquisadora e doutora da USP em artes cênicas, cujo foco é principalmente teatro japonês.

¹³ “*Ma* do espelho”, tradução própria de Michiko Okano (2007).

seus movimentos corporais para demonstrar ao público todas as nuances de sentimentos, sendo fundamental saber o espaço e tempo entre uma ação e outra. E por estas e várias razões:

Nô é a suprema expressão da arte de *ma*, combinando todos os aspectos que foram até então elaborados aqui em uma grande sinfonia. Ele epitomiza a tradicional preocupação artística japonesa com um balanço dinâmico entre o espaço e tempo, ação e inação, som e silêncio, movimento e pausa.¹⁴ (NITSCHKE, 2018, tradução nossa)

Um dos elementos evidenciados na exposição “*Ma: Espace Temps du Japon*” em Paris foi a da arquitetura japonesa, cujo o organizador Arata Isozaki não apenas apresentava o conceito em si mas também “abarcava as correlações culturais por ele engendradas, tendo como base comum a conjunção espaço-tempo, à lente através da qual lança o olhar sobre o *Ma*” (OKANO, 2007, p.26-27). E como todo elemento da sociedade japonesa, a arquitetura japonesa possui uma relação intrínseca com os espaços intervalares. Apesar de ter mudado bastante com o tempo adotando estilos de outras culturas (principalmente a chinesa), a arquitetura japonesa manteve sempre uma conexão com o *Ma* pois “é regida de maneira intrínseca pela adaptabilidade, funcionalidade, relação de exterior e interior, inserção no entorno natural e espiritualidade significativa, componentes muitas vezes presentes na definições do *Ma*” (COUTINHO¹⁵, 2016), não só aparece em estruturas sagradas como os templos xintoístas mas também em áreas comuns de casas como o *genkan*, um entre-lugar tradicional de entrada nas casas japonesas onde se tira os sapatos, separando o lugar público(fora) do privado(dentro), ele é normalmente elevado abaixo do nível do chão da casa e é “uma espacialidade *Ma*, caracterizada pela coexistência do interno e do externo”(OKANO, 2007, p.70).

¹⁴ No original: *Noh is the supreme expression of the art of ma, combining all the aspects that have so far been elaborated here into one great symphony. It epitomizes the traditional Japanese artistic preoccupation with dynamic balance between object and space, action and inaction, sound and silence, movement and rest.*

¹⁵ Arquiteta e mestre em Projeto de Arquitetura com o tema “O conceito do *Ma* na arquitetura de Tadao Ando” pela UFPE em parceria com a Yokohama National University (YNU).

Figura 2 - Foto de um *genkan*.



Fonte: Antes que termine um livro¹⁶

Outro exemplo de *Ma* na arquitetura japonesa é a sala tradicional de *tatami*¹⁷ (OKANO, 2014), que é basicamente um quarto vazio que pode ser moldado de acordo com a necessidade das pessoas, estas salas podem ser transformadas em um dormitório quando se adiciona um *futon*¹⁸ sobre o *tatami* ou uma sala de refeições se adicionarem uma mesa no lugar. Ou seja, é um espaço intervalar que possui a potencialidade de ser várias coisas ao mesmo tempo, um *Ma*.

Figura 3 - Uma sala tradicional de *tatami*.



Fonte: Tsunagu Japan¹⁹

¹⁶ Disponível em: <<http://antesquetermineumlivro.blogspot.com/2016/01/adaptando-um-genkan.html>>. Acesso em: 01/10/2021.

¹⁷ Também conhecido como *tatame*, é uma espécie de tapete ou revestimento de piso tradicional japonês, feito de palha entrelaçada em tamanho retangular.

¹⁸ É um colchão tradicional japonês que é colocado diretamente no chão para dormir.

¹⁹ Disponível em: <<https://www.tsunagujapan.com/13-facts-you-probably-didnt-know-about-tatami/>>. Acesso em: 03/10/2021.

E mesmo dentro da arquitetura moderna, *Ma* ainda é presente dentro de construções e obras arquitetônicas. Um exemplo disso são as obras do arquiteto japonês Tadao Ando, isso se justifica pelo fato de que “nelas encontramos a coexistência interno/externo, a qual se faz dentro da ideia de se ter a arquitetura não como um suporte, mas como um sujeito da interação e vinculação comunicativa” (OKANO, 2014, p.158). É possível ver essa relação melhor na Igreja da Luz, edifício projetado por Tadao Ando em Ibaraki, Osaka, no Japão, construído entre os anos de 1987 a 1989. Dentro da sala principal da Igreja onde ocorre as missas, somos surpreendidos por uma cruz construída do vazio da parede atrás do palco de acordo com Coutinho (2016), em sua tese de mestrado sobre Tadao Ando e o *Ma*, é neste momento em que experienciamos a transformação do espaço comum e real para o abstrato, divino e sobrenatural, ou seja, a coexistência de espaços do *Ma*.

Figura 4 - Foto da Igreja da Luz de Tadao Ando.



Fonte: Arch Search²⁰

Nas artes plásticas, enquanto forma visual do *Ma*, um exemplo clássico de obra é o biombo do artista japonês Tōhaku Hasegawa (1539-1610) denominado Pine Trees (Pinheiros), considerada patrimônio nacional do Japão. Com apenas algumas pinceladas de tinta *sumi*²¹ se formam os pinheiros que podemos ver por

²⁰

Disponível

em:

<<https://www.archsearchapp.com.br/post/2020/04/13/arch-hoje-arch-detalhando-arquitetos-tadao-ando>> . Acesso em: 07/10/2021

²¹ Tinta de origem chinesa produzida da mistura de água, fuligem de material vegetal ou mineral e condimentos, tradicionalmente usada no Japão.

meio da intensidade da tinta colocada que alguns estão mais pertos enquanto outros estão mais longe se mesclando com o fundo branco do papel. Este espaço branco especificamente é chamado de *yohaku* (余白), porém nem todos os vazios em telas podem ser considerado *yohaku* ou *Ma*, pois deve se considerar que “aquela na qual o som ou a figura se sustenta e se valoriza justamente pela existência dessa espacialidade” (OKANO, 2014, p.153) como é o caso do biombo cujo fundo branco predomina sobre a tela e que interage com a imagem dos pinheiros criando uma paisagem de neblina entre as árvores.

Os pinheiros – que se apresentam em tonalidades diferentes para representar a profundidade – emolduram a paisagem formada pelo espaço vazio. Inverte-se, assim, a figura e o fundo nessa pintura de Hasegawa e revela-se a ambivalência, que é uma das características do *Ma*. (OKANO, 2014, p.154)

Figura 5 - Pine Trees (松林図屏風, *Shorin-zu Byobu*, 1595) de Tōhaku Hasegawa.



Fonte: Wikipedia²².

E mesmo durante a contemporaneidade, é possível encontrar o *Ma* em mídias populares como o mangá (histórias em quadrinhos do Japão) que utilizam do *yohaku*, quadrados e retângulos totalmente pretos ou brancos para transmitir passagens de cena, dar ênfase ou tirar ênfase a alguns elementos ou para completar a composição dos quadrinhos como no biombo de Hasegawa. Okano (2014, p.155) dá exemplo de duas páginas do mangá *Orufesu no mado* (*Das Fenteer Von Orpheus - Janela de Orfeus*) da autora Riyoko Ikeda, publicado pela editora Shûei de 1975 a 1981.

²²Disponível

em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Hasegawa_Tohaku_-_Pine_Trees_\(Sh%C5%8Drin-zu_by%C5%8Ddbu\)_-_right_hand_screen.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Hasegawa_Tohaku_-_Pine_Trees_(Sh%C5%8Drin-zu_by%C5%8Ddbu)_-_right_hand_screen.jpg). Acesso em: 03/10/2021

Figura 6 - Páginas do mangá *Orufesu no mado* da mangaká Riyoko Ikeda.



Fonte: Revista USP²³

É possível observar a ambivalência na relação fundo e figura, da qual no primeiro exemplo tem o quadro negro de fundo que funciona como um intervalo para a passagem de tempo da primeira cena a segunda cena (lembrando que a ordem de leitura de mangá é da direita para esquerda) mas também para expressar um eco dos sentimentos das personagens na cena, e no segundo exemplo o contexto da história se encontra no local do suicídio de um personagem descrito nas páginas anteriores à esta, a passagem de tempo é indicada pelo cair das folhas que vão diminuindo gradativamente junto com os quadros na ordem de leitura para a próxima página (da direita para a esquerda). “Esse tempo pode ser também analisado na narrativa como um momento emocional de suspensão causado pelo drama inesperado” (OKANO, 2014, p.157).

E no cinema japonês, de acordo com Okano (2007) o *Ma* pode se apresentar por meio dos cortes e passagens entre as cenas, pelo movimento e foco da câmera, pelo enquadramentos de planos ou por um objeto de uma cena. Tudo depende se os “vazios” criados se comunicam dentro da ambivalência e ambiguidade de um espaço-tempo seja dentro da diegese (pontes, travessias ou viagens) ou que são feitos a partir do intervalo entre a obra e o espectador, gerando um terceiro olhar

²³ Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76178>>. Acesso em: 04/10/2021.

acompanhando o filme. Por exemplo, Okano (2007) aponta como o diretor Ozu Yasujiro cria a espacialidade *Ma* através do silêncio ou pausa por meio de planos de não-ação em seus filmes, enquanto o diretor Kitano Takeshi a partir da “própria sequência de cenas torna-se uma espacialidade *Ma* dentro da narrativa fílmica” (OKANO, 2007, p.156) construída mediante de caminhadas, corridas e travessias que os personagens fazem dentro de seus filmes.

Estas são algumas das diversas representações de *Ma* existentes dentro das artes e cultura japonesa, das quais não estão presentes apenas nas artes tradicionais japonesas mas também nas artes contemporâneas e populares do Japão, como é o caso do mangá, cinema e também na arquitetura.

1.2 O *Ma* no ocidente

Quando procuramos *Ma* no ocidente, podemos nos deparar com artistas imigrantes ou descendentes de japoneses que já possuíam um vínculo forte com a cultura japonesa e conseqüentemente de *Ma*, como é o caso do estudo de Leila Moreno (2012) em sua tese de mestrado “Tikashi Fukushima: um sonho em quatro estações”, dos quais por estarem dentro da influência da filosofia japonesa compreendem o *Ma* de maneira natural, e conseqüentemente o entendem de forma verdadeira. Porém, a partir do contato sobre *Ma* por meio de estudos e filosofias orientais, artistas ocidentais que nunca chegaram a viver na sociedade japonesa produziram obras que contém *Ma*, como é o caso de Marcell Steuernagel (2008) que produziu uma composição musical através de uma pesquisa sobre *Ma* para sua tese de mestrado “O gesto musical através do *Ma*”.

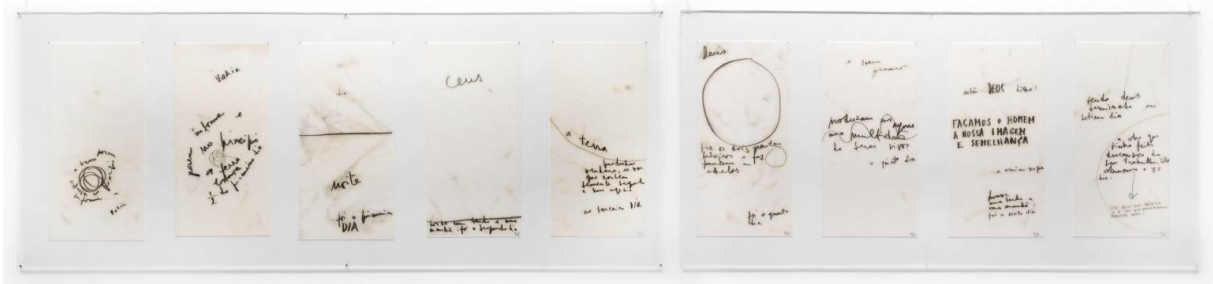
Okano (2021) afirma que a artista Mira Schendel (1919-1988) também é um caso de artista ocidental que teve uma apreensão do *Ma*. Schendel nasceu na Suíça, em 1930 estudou arte e filosofia na Itália porém abandonou seus estudos durante a Segunda Guerra Mundial, e então em 1949 mudou para o Brasil. Graças ao contato com o teórico, poeta e estudioso da poesia japonesa Haroldo de Campos (1929-2003) e do crítico de arte e físico Mário Schenberg (1914-1990) da qual foi um grande incentivador para a artista, Mira Schendel entrou em contato com a filosofia

oriental principalmente por causa dos estudos de Schenberg que era um apreciador de tal filosofia, relação da qual foi registrada por Haroldo de Campos que conversava com a artista que compartilhava suas insatisfações e processos em conversas telefônicas. Em certa conversa entre a artista e Campos surge o assunto sobre a estética oriental budista do vazio, onde Okano comenta:

Essa observação de Haroldo de Campos a respeito da construção pela desconstrução, do zero significativo ou da negatividade produtiva é importante não apenas para entender a relação da obra de Schendel com o *ma*, mas também para perceber a natureza sígnica deste, cuja capacidade de produzir outros signos o faz estar sempre prenhe de significações. (OKANO, 2021, p.201)

Desta forma, Schendel conseguiu produzir monotípias que carregavam manifestações de *Ma*, feitas por meio do fundo branco do papel, como *youhaku*, pois “o branco do papel transcende a semântica ocidental do vazio, do nada, e ganha naquele espaço que valoriza a figura, capaz de gerar significados” (OKANO, 2021, p.200).

Figura 7 - Sem título (Gênesis, 1965) de Mira Schendel.



Fonte: Tate²⁴

Outro caso de artistas que talvez fujam da lógica do vazio ocidental são os artistas do minimalismo, em especial Donald Judd (1928-1994) e Dan Flavin (1933-1996), embora nenhum deles tenha contato com a cultura ou filosofia japonesa do espaço intervalar.

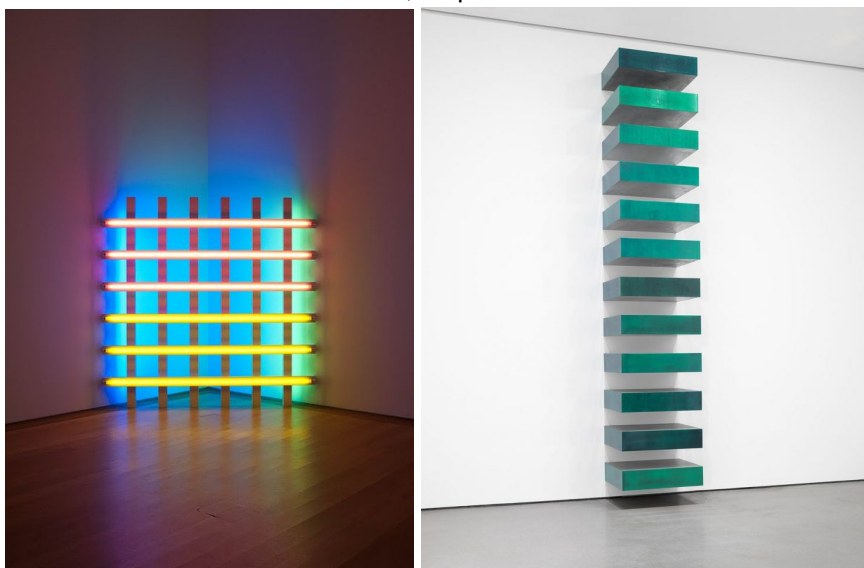
O minimalismo foi um movimento artístico que surgiu na década de 1960 como reação ao expressionismo abstrato, para os minimalistas a arte era tudo menos expressão e prezavam principalmente a literalidade e a simplicidade material (GABLIK, 1991). Apesar do nome que ficaram conhecidos, os artistas minimalistas

²⁴ Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/schendel-untitled-genesis-t13709>>. Acesso em: 06/10/2021.

não se consideravam minimalistas mas como também rejeitavam a ideia de que suas obras eram de alguma forma sobre redução para o mínimo, em uma entrevista a Bruce Glaser, Judd comenta “[...]se a minha obra é reducionista, é porque não tem elementos que as pessoas pensam que devam estar aí” (JUDD, 1968, p.78 *apud* GABLIK, 1991).

Nem esculturas e nem pinturas, as obras minimalistas não encaixavam em rótulos tradicionais sendo chamadas de obras tridimensionais e tinham como característica o uso do ambiente como campo pictórico, onde o local que eram colocadas se tornavam parte da obra (GABLIK, 1991). Este era o caso das esculturas de neon de Dan Flavin, que eram ordenadas de forma que existia um espaço e então uma lâmpada, um espaço e então outra lâmpada, e também do artista Donald Judd nas suas obras tridimensionais que ficavam fixadas na paredes organizadas de uma forma que existiam regularidades de intervalos entre elas.

Figura 8 - Sem título 3 (em honra à Harold Joachim, 1977) de Dan Flavin e Sem título (1960) de Donald Judd, respectivamente.



Fonte: Fahrenheit²⁵ e Das artes²⁶.

Apesar desta organização e composição ter sido pensada a fim de escapar da ordem da arte europeia que era repudiada pelos minimalista e demonstrar a

²⁵Disponível

<<https://fahrenheitmagazine.com/arte/visuales/dan-flavin-el-escultor-minimalista-de-las-luces-neon>>. Acesso em: 07/10/2021.

em:

²⁶ Disponível em: <<https://dasartes.com.br/materias/donald-judd/>>. Acesso em: 07/10/2021.

materialidade dos objetos expostos (KRAUSS, 2001), se voltarmos de novo para *youhaku*, o *Ma* da relação espaço fundo e figura da obra, explicado por Okano (2014) podemos fazer uma conexão com a interação entre as lâmpadas neons de Flavin e as obras tridimensionais de Judd onde ambas dependem da relação com o ambiente para valorizar a figura e sua materialidade, criando-se um vínculo de ambivalência entre forma e fundo.

Estes são alguns exemplos de casos de artistas ocidentais que mediante de um contato com a cultura japonesa ou por experimentação com o espaço-tempo chegaram de certa forma ao *Ma* apesar de estarem sobre a lógica filosófica do vazio por boa parte das suas vidas. Os estudos sobre *Ma* e o ocidente ainda são relativamente novos em relação a outras áreas de estudos japoneses, então é possível que no futuro veremos mais dessa relação de artistas que produziram ou sentiram o *Ma* em suas obras ou processo de criação mesmo não tendo laços diretos com o oriente e a cultura japonesa.

2. ANIMAÇÃO

2.1 O que é animação?

Animação é o processo de “dar vida” à imagens através de uma sequência de *frames*²⁷ que produzem a ilusão de movimentos quando juntas. Este processo engloba a arte pictórica, o cinema, a música e o teatro em um só produto final.

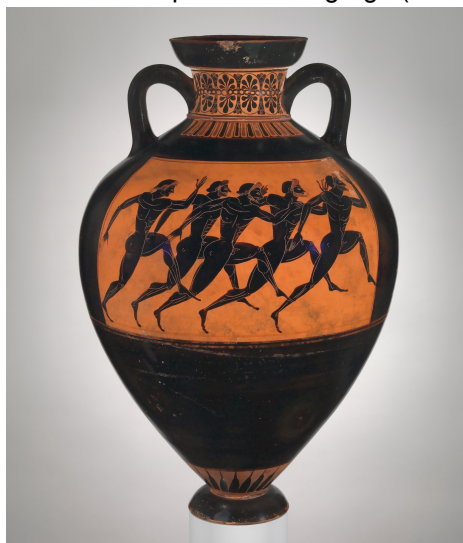
Para entendermos o que é animação, dividiremos este capítulo entre a história da origem da animação como conhecemos hoje, da qual veremos os precursores e grandes nomes que moldaram o caminho dos desenhos animados, e depois veremos os principais elementos que compõem o processo da ilusão da vida à desenhos, entrando mais no aspecto sobre técnicas e linguagens artísticas.

²⁷ Também conhecido como quadros de vídeo, *frames* são as imagens fixas de uma produção audiovisual. Por exemplo, em um desenho animado os *frames* de vídeo são todas as ilustrações que compõem a ilusão de movimento na película.

2.1.1 História da animação

A origem da animação data desde muito antes das tecnologias de reprodução de imagem de acordo com Ana Beatriz Bahia e Sophia Bahia em seu livro “História da Animação” (2021). Registros da pré-história apontam que os seres humanos, através da pintura rupestre, já buscavam captar a ilusão de movimento por imagens. Nas paredes dos templos egípcios, nas cerâmicas da Grécia Antiga e em outras produções antigas de povos asiáticos, africanos e americanos também foi possível identificar padrões nos desenhos estampados em suas obras de uma alusão à movimentos. “Em todas, percebemos a decomposição do movimento que constitui uma única cena, o que evidencia a existência, em uma ação contínua, de estágios sucessivos” (BAHIA, 2021, p. 32).

Figura 9 - Ânfora panatenaica grega (530 a.C.)



Fonte: The Metropolitan Museum of Art²⁸

Um precursor interessante da animação é o teatro das sombras. Sua origem é incerta mas com grande probabilidade de ter se originado na China, este teatro, como o nome já diz, consiste apenas em silhuetas de personagens feitas a partir da manipulação de bonecos planos que são controlados por artistas da peça responsáveis em “dar vida” à eles. Na China, o teatro das sombras não era apenas

²⁸ Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248902>>. Acesso em: 24/03/2022.

um entretenimento qualquer e era incorporado em diversas cerimônias, de casamentos a funerais, e com o tempo evoluindo para muito mais do que simples sombras:

Nesse país, os espetáculos não se restringiam a simples sombras, englobando também o aspecto musical. Além disso, os bonecos eram extremamente complexos, contendo entre 12 e 24 articulações em diferentes pontos do corpo (como pescoço, ombros, cotovelos, punhos, etc.), o que lhes permitia realizar ações variadas (voar, andar, sentar, curvar o tronco, entre outras). A produção dos bonecos era feita manualmente, com bastante cuidado, por artífices; um conhecimento que foi transmitido através de gerações. (BAHIA, 2021, p. 34)

Figura 10 - Teatro de marionetes de sombras apresentado para comemorar Ano Novo Chinês em Gansu em 2019.



Fonte: Xinhua News²⁹

Outro antecessor curioso da animação é a lanterna mágica. Seu verdadeiro criador é incerto, alguns apontam que foi Christiaan Huygens em 1660 que produziu a lanterna mágica, outros dizem que foi feita em 1671 pelo jesuíta Athanasius Kircher. A invenção funciona mediante a uma caixa escura, uma luz interna (no começo a luz era de uma vela) e um tubo que permite a passagem da luz. No final do tubo se encontra uma imagem pintada, e quando a luminosidade passa pelo canal ela projeta essa imagem em uma tela. As pinturas no final do ducto poderiam ser dispostas em diversas versões da mesma, mudando apenas algum detalhe (por

²⁹ Disponível em: <http://portuguese.xinhuanet.com/2019-02/15/c_137819854_4.htm>. Acesso em: 24/03/2022.

exemplo: um braço levantado, uma perna para cima, a cabeça para baixo, etc). “Logo, a intenção de retratar o movimento em quadros também estava presente nesse caso” (BAHIA, 2021, p. 37). A lanterna mágica foi bastante popular na época e era empregada em espetáculos de ilusionismo, sobretudo nas fantasmagorias que era um tipo de *show* desenvolvido pelo ilusionista Étienne-Gaspard Robert em 1798 e se assemelhavam como as casas assombradas atuais dos parques de diversão:

O público entrava em uma sala escura, e, nela, Robertson (Étienne-Gaspard Robert) utilizava lanternas mágicas para projetar fantasmas, esqueletos e outras figuras sobrenaturais. Para aumentar o impacto das imagens e surpreender o público, fazia com que as projeções comesçassem pequenas e fossem aumentando, de modo que pareciam estar se aproximando dos espectadores. Também empregava efeitos sonoros e outros elementos, sempre buscando maior envolvimento dos participantes. (BAHIA, 2021, p. 39)

Figura 11 - Gravura representando um *show* de lanterna mágica.



Fonte: Wordpress³⁰

Contudo foi apenas após a invenção da fotografia e (consequentemente) do cinema que possibilitaram a criação da primeira animação, apesar de que o caminho até lá foi cheio de inovações tecnológicas e descobertas científicas para chegarmos na técnica final e conseguirmos animar como hoje em dia. De acordo com Sergi

³⁰ Disponível em: <<https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/lanterna-magica/>>. Acesso em: 24/03/2022.

Camara³¹ (2005), os primeiros objetos que captavam o movimento por meio de uma série de desenhos sem precisar da constante manutenção humana foram os brinquedos ópticos, tais como o Fenaquistiscópio (1833) criado por Simon Ritter von Stampfer do qual “consistia numa série de desenhos, com uma sequência de movimentos em caracol e montados sobre um disco que girava” (CAMARA, 2005, p. 8) onde era possível ver o movimento das figuras sobre o disco inferior, e o Zootropo (1834) desenvolvido por William George Horner, objeto do qual era semelhante ao fenaquistiscópio porém em formato de um tambor circular com algumas tiras da qual as imagens em movimento se formavam e era possível a visualização da animação por mais de uma pessoa por vez diferente de seu precursor. Estes brinquedos foram resultados de questionamentos sobre como todo movimento poderia se decompor numa série de imagens fixas dos quais impulsionaram então a produção de novas técnicas e aparelhos que criavam a ilusão de movimento.

Figura 12 - Réplica de um Zootropo victoriano.



Fonte: Wikipédia³²

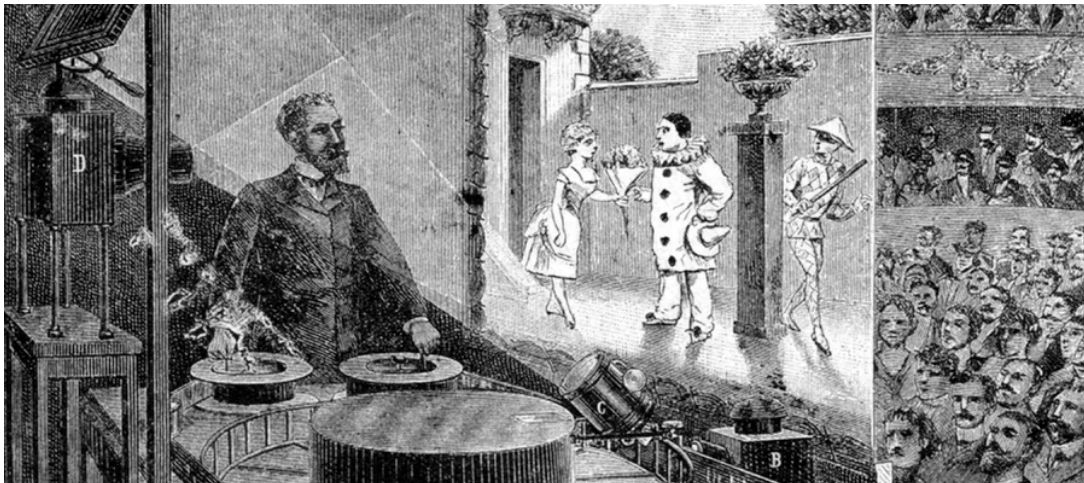
Apesar da popularidade dos brinquedos ópticos, muitos deles caíram em desuso e esquecimento por causa da impossibilidade de projeção, do manuseio

³¹ Escritor, ilustrador e fotógrafo espanhol. Sergi Camara trabalhou desde muito jovem no ramo de animações da qual até hoje trabalha, abrindo seu próprio estúdio posteriormente, e foi professor de animação e narrativa por um tempo.

³² Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Zootropo>>. Acesso em: 24/03/2022.

exclusivo por uma pessoa de cada vez, além de outros problemas como a qualidade das imagens. Incomodado com estas questões, o francês Émile Reynaud entendia que “os dispositivos ópticos não deveriam ser encarados apenas como brinquedos, como algo destinado às situações da vida privada” (BAHIA, 2021, p. 51) e buscou desenvolver um novo aparelho chamado praxinoscópio da qual permitia o espectador assistir à animação com mais facilidade e nitidez através de um sistema de 12 espelhos localizados no eixo central da invenção. Após o sucesso de seu dispositivo, Reynaud não parou de aprimorá-lo e continuou até que conseguisse projetar imagens que possibilitassem a projeção de animações de longas-metragens, criando assim o praxinoscópio projetável. Reynaud foi um grande marco para a história da animação e do cinema pois transformou filmes animados em espetáculos, introduziu conceitos da animação que até hoje são usados, e proporcionou às imagens animadas serem além de ações mas como também narrativas contadas por meio de longas tiras da sua máquina utilizando de uma trilha sonora ao vivo sincronizada com os filmes (BAHIA, 2021).

Figura 13 - Émile Reynaud e seu Teatro Óptico



Fonte: Cinema e Pixel³³

Todavia, diferente das produções atuais de animação, as animações de Reynaud não continham *frames* suficientes para o fenômeno da persistência

³³

Disponível

em:

<<https://cinemaepixels.com.br/2018/10/27/emile-reynaud-o-grande-precursor-dos-filmes-de-animacao/>>. Acesso em: 24/03/2022.

retiniana que consiste no “tempo mínimo³⁴ para não percebermos a alternância entre os *frames* e para deixar-nos levar pela fluidez do movimento representado no contínuo das imagens” (BAHIA, 2021, p. 43). Porém a projeção dessas animações eram feitas de forma manual o que deixava Reynaud pausar e retroceder a rolagem conforme achasse necessário para melhorar a narrativa, economizando assim tempo e material para fabricação dos quadros.

Reynaud teve bastante sucesso por um tempo com seus espetáculos, mas por conta de contratos que limitavam sua liberdade de exhibir e comercializar em outros locais, novos dispositivos, como o cinematógrafo dos Lumière, e a grande manutenção dos *frames* e de sua máquina sua audiência foi diminuindo cada vez mais até ter que encerrar suas atividades em 1900 culminando em uma grande frustração da qual levou-o a jogar suas animações e aparato no Rio Sena (BAHIA, 2021).

Em 1908 surge outro nome importante para a história da animação, o francês Émile Cohl da qual foi considerado por muitos historiadores o “verdadeiro pai dos desenhos animados” (CAMARA, 2005, p. 9). Cohl utilizou de técnicas como esticar e encolher, aumentar e diminuir, deformando os desenhos das quais se vistos fora do contextos pareciam não ter formato de nada mas juntos ao todo criavam efeitos que acrescentaram muito para a animação e davam perspectivas aos desenhos apesar de seu traços serem bem simples, coisa da qual nem as câmeras da época conseguiam reproduzir (BAHIA, 2021). Além disso, para facilitar seu trabalho e otimizar seu tempo Cohl utilizava mesas de luz para desenhar cada quadro de sua animação obtendo mais precisão sobre as imagens e também percebeu que era possível repetir o quadro duas vezes sem perder o movimento fluído, técnica que hoje em dia é conhecida como *animação on twos*, o que reduziu significativamente o número de *frames* que fazia para seus filmes. Entre 1908 e 1921, o animador francês chegou a produzir cerca de 250 filmes animados lapidando “seu estilo próprio e de viés experimental” (BAHIA, 2021, p. 78).

³⁴ O tempo mínimo para ocorrer o fenômeno de persistência retiniana é de 16 *frames* por segundo. (BAHIA, 2021)

Figura 14 - Um quadro do curta de animação “Fantasmagorie” de Émile Cohl (1908).



Fonte: Makematic³⁵

Na mesma época, o norte-americano Winsor McCay se destacava com seus “quadrinhos em movimento” sendo o primeiro a adaptar cinematograficamente uma personagem dos quadrinhos para animação (CAMARA, 2005), no caso, a sua personagem original “Pequena Nemo” (no original *Little Nemo*). McCay, como outros animadores já citados, experimentou técnicas para melhorar sua produção utilizando de prendedores de madeira para segurar e marcar pontos de registros no canto das folhas desenhadas, o que ajudava a manter um padrão de precisão da montagem e captura dos quadros, e desenvolveu um método que separava a figura do fundo com a ajuda da criação de Earl Hurd em 1915, outro animador norte-americano, criador do acetato para animação (BAHIA, 2021). Através disto, não era mais necessário se preocupar em re-desenhar o cenário em cada quadro uma vez que a transparência do acetato permite que o fundo fique intacto apenas era preciso mudar as figuras que aparecem na frente do cenário o que permitia uma grande liberdade para concentrar nos movimentos das personagens nas cenas além da possibilidade para experimentar cenários diferentes feitos de técnicas distintas sem se preocupar em reproduzi-los várias vezes.

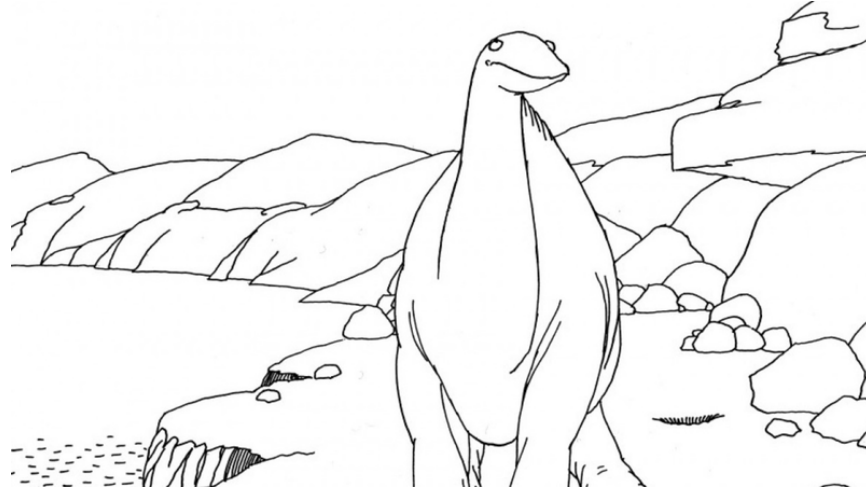
McCay ficou conhecido pelo seu traço elaborado e detalhado, estilo que vinha de seus quadrinhos e foi adaptado para sua animações, ganhando notoriedade pelo

³⁵ Disponível em: <<https://makematic.com/blog/emile-cohl-father-of-animated-cartoon/>>. Acesso em: 24/03/2022.

grau de fluidez dos movimentos de seus filmes. Em sua obra “O dinossauro Gertie” (no original *Gertie the Dinosaur*, 1914):

(...)os espectadores assustaram-se por acreditar que McCay subira, de fato, nas costas da protagonista, um dinossauro real, como aparecia no desenho. Nesse sentido, o animador superou a intenção de dar movimento aos seus quadrinhos, criando a ilusão da vida. (BAHIA, 2021, p. 83)

Figura 15 - Frame da animação “O dinossauro Gertie” (1914) de Winsor McCay.



Fonte: Mubi³⁶

Durante a mesma época que o acetato de Earl Hurd foi criado, Max Fleischer inventou o rotoscópio que consistia em um aparelho capaz de captar imagens em ação ao vivo e transformar em materiais de referência para a animação tradicional (CAMARA, 2005). Essa tecnologia permitia que os movimentos dos personagens ficassem mais fluidos e realistas.

A partir daí, cada vez mais estúdios e artistas foram se reinventando através de novas técnicas de animação em conjunto de vários experimentos e novos equipamentos que eram desenvolvidos durante o período. Em 1919, Pat Sullivan e Otto Mesmer criaram a primeira série de desenho animada “O Gato Félix” (no original *Felix the Cat*). E em 1928 temos a estréia de Walt Disney com o primeiro filme de animação não-mudo com o rato Mickey como protagonista, “O Barco a Vapor Willie” (no original *Steamboat Willie*), desde então Disney não parou de trabalhar com o mundo do desenho animado fundando seu próprio estúdio e inovando cada vez mais com o primeiro filme em cores “Árvores e Flores” (no

³⁶ Disponível em: <<https://mubi.com/pt/films/gertie-the-dinosaur>>. Acesso em: 24/03/2022.

original *Flowers and Trees*, 1932) e o primeira longa-metragem de animação que conseguiu alcançar fama internacional com “A Branca de Neve e os Sete Anões” (no original *Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) (CAMARA, 2005).

Com o avanço da tecnologia e o advento dos computadores e internet, em 1995 Disney e Pixar criaram “*Toy Story*”, a primeira longa-metragem feita inteiramente em computador utilizando da técnica de animação 3D (CAMARA, 2005), o que nos aproxima das animações que vemos atualmente nos cinemas.

Figura 16 - Frame do filme *Toy Story* (1995).



Fonte: Parada Temporal³⁷

Até hoje a animação continua a se inovar com os novos recursos que são criados graças aos avanços tecnológicos, utilizando novas técnicas para melhor precisão, tratamento de imagem, textura e som, fluidez nos movimentos, entre outras coisas. Apesar disto, ainda existem fundamentos básicos que foram elaborados nos primórdios dos desenhos animados, na época de Raynaud, Cohl, McCay e Disney, que são utilizados até hoje para dar vida às imagens. Além disso, a animação e o cinema foram criadas no mesmo espaço-tempo e compartilham também aspectos comuns, mesmo que pareçam bem diferentes uma da outra, como os planos de imagem, enquadramento, sequência de narrativas, etc. Veremos a seguir no próximo tópico os elementos de uma animação.

³⁷ Disponível em: <<http://www.paradatemporal.com/2019/06/toy-story-1995.html>>. Acesso em: 24/03/2022.

2.1.2 Elementos de uma animação

Existem várias formas de se fazer animação, seja por recortes e fotografias, como é o caso da animação *stop-motion*, ou por usar tecnologias diferentes, como é o caso da animação 3D. São muitos caminhos e métodos diversos dos quais se pode escolher para criar um desenho animado hoje em dia, mas a fim de delimitar o tema da pesquisa o presente trabalho irá focar principalmente na animação tradicional.

A animação tradicional é o modo mais comum de animar e o sistema usado é o de quadro a quadro do qual consiste em uma sequência de desenhos feita à mão, onde cada desenho compõe os quadros (também conhecidos como *frames*) da produção (BAHIA, 2021). Podemos dividir o processo de animação tradicional em duas grandes partes: o desenho que é a primeira parte do desenho animado da qual a partir dele que transmitimos as dinâmicas de movimento das ações e criamos a ilusão à vida e a segunda parte é como encaixar estas cenas e desenhos para criarmos uma história onde utilizamos a linguagem do cinema.

2.1.2.1 O desenho

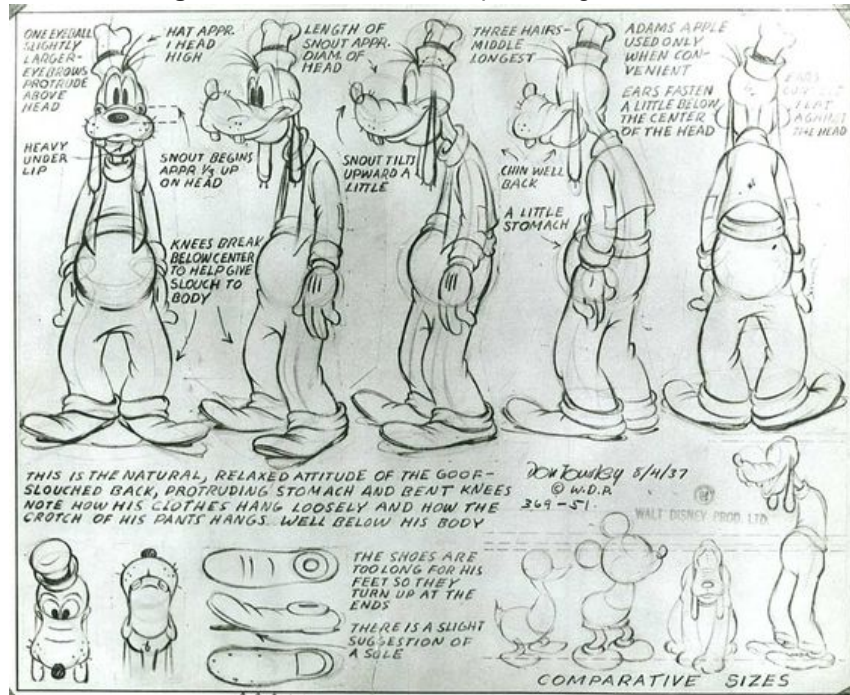
Dentro de uma produção de filme animado, o desenho é a parte principal de seu produto não somente no conteúdo principal dele mas como também nos materiais que auxiliam a criação da animação (referências, esboços, testes, etc).

O desenho, em animação, é marcado pelo movimento representando trajetórias de deslocamento, trajetos de ação e coreografias de personagens animados. Ele opera em uma infinidade de formas, desde os trabalhos no *sketchbook* até a animação completa, quadro a quadro, e cada uma dessas formas desempenha uma função necessária e muitas vezes complexa para comunicar ideias e emoções específicas. (WELLS; QUINN; MILLS, 2012, p. 6)

Antes de começar de fato um desenho animado é necessário, por exemplo, um *model sheet* (também chamado de *character sheet*). *Model sheet* são desenhos de um mesmo personagem ou objeto em ângulos e expressões diferentes que tem como objetivo manter um padrão de referência para sempre ser possível identificar

tal figura independente da ação que estiver performando na animação, este modelo é crucial principalmente para comerciais, filmes e séries animadas que tem uma personagem ou cenário recorrente (WELLS; QUINN; MILLS, 2012).

Figura 17 - Model sheet do personagem Pateta.



Fonte: Pinterest³⁸

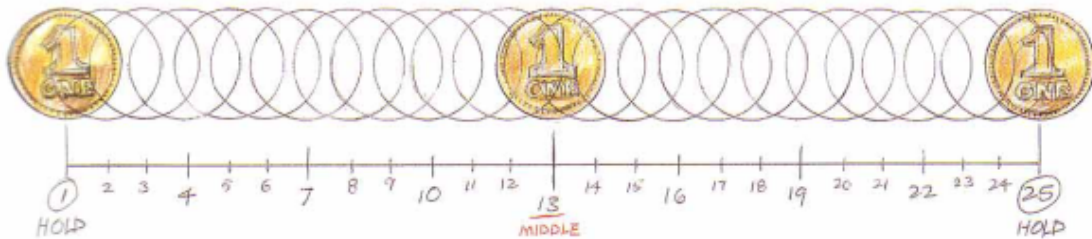
Muito mais do que apenas literalmente ilustrar a decomposição de movimento e criar a ilusão de uma ação, o desenho na animação serve como uma linguagem capaz de dar emoção às coisas além de personagens, não existindo limites pois o cenário, figuras, sombra e luz, clima e etc, são feitos do zero e podem refeitos várias vezes. Mas o realismo, como Richard Williams (2009) relata, é algo bem-vindo na animação para termos referências e melhores resultados. Um animador deve saber desenhar bastante para entender as dinâmicas de movimento da vida real e poder aplicar em seus desenhos, mesmo que estes sejam estilizados e não tenham nada de realista neles.

Para enfim começar o processo de animar, além de precisar ter grande habilidade no desenho, é importante entender sobre espaço e tempo da animação. Usando o exemplo de Williams (2009), se decomposmos o movimento de uma

³⁸ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/297096906646214729/>>. Acesso em: 24/03/2022

moeda girando em 25 *frames*, onde ela permanece parada no começo, meio e fim e desenhar todos os quadros igualmente em cada respectivo espaço-tempo teremos uma imagem assim:

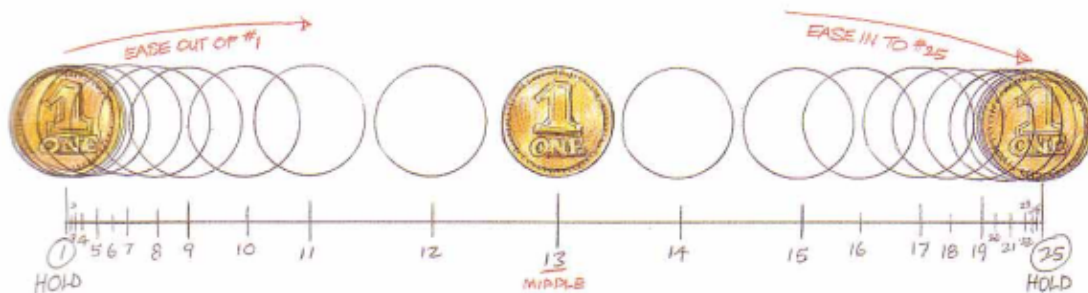
Figura 18 - Desenho de uma moeda por Richard Williams.



Fonte: The Animator's Survival Kit (2009), p. 38

Mas se mudarmos os espaçamentos mantendo o mesmo tempo, ou seja, 25 quadros colocando alguns *frames* a mais em um espaço e a menos em outros:

Figura 19 - Desenho de uma moeda alterando espaços por Richard Williams.



Fonte: The Animator's Survival Kit (2009), p. 38

Conseguimos perceber melhor a ação do movimento da moeda apesar de que entre as duas imagens apenas o espaçamento foi alterado, sendo que ambas possuem 25 quadros para a animação e a moeda permanece estática no começo, meio e fim. É crucial para o animador compreender as nuances de tempo-espaço em uma ação, assim como é importante para a alusão ao movimento perceber em qual momento a moeda gira e performa mais ações, é marcante entender quando há menos ações e vazios no espaçamento para conseguir alcançar à ilusão da vida através dos desenhos.

E com o intuito de melhorar e criar mais vivacidade nos movimentos animados, diversos animadores exploraram técnicas para enaltecer as ações de

seus desenhos animados e até hoje seguem sendo usadas mesmo fora de animações tradicionais (BAHIA, 2021). A técnica de esticar ou encolher uma figura deformando seu formato, por exemplo, é um método comum e antigo usado na animação para comunicar o tipo de material do objeto ou dar mais ênfase à força de uma ação. Antecipação também é uma maneira que animadores usam para intensificar a dramatização de um movimento, mostrando uma ação da qual a personagem pondera e o espectador deduz o que virá depois a partir disso (por exemplo ficar com a mão em cima de uma maceta depois de ter ouvido a porta bater). Exagerar em alguns traços e atividades de uma personagem são técnicas frequentemente usadas para enfatizar movimentos mesmo que sejam extremamente estilizadas.

Entendendo estas dinâmicas de como criar vida através de desenhos temos então a massa de um bolo de animação, ou seja, seu corpo. Para terminar e moldá-lo em um filme, série ou curta de animação, precisamos passar pelo processo de definir ideias, ordenar as narrativas e alinhar cenas.

2.1.2.2 A direção

Animação é um trabalho em equipe e em um filme animado é necessário a colaboração e comunicação de grupos de pessoas para que a produção funcione bem. Para começar um desenho animado precisamos de primeiramente de ideias: sobre quem será a história e o que pode acontecer nela, e a partir dessas ideias começamos a desenvolver um roteiro sobre a narrativa que queremos contar, assim podemos seguir pensando em como estruturar cenas que irão aparecer na animação e é aí que entra o *storyboard*.

Storyboard é uma espécie de roteiro visual de animação onde o diretor esboça como gostaria que a sequência de *frames* fosse executada, desenhando cenas de cada quadro especificando efeitos, diálogos, duração e todos os detalhes importantes daquele painel de imagens. Esse roteiro é crucial para produção de desenhos animados pois representa visualmente a comunicação de cenas de uma animação e oferece um melhor entendimento de como ficaria o todo antes do árduo

trabalho de fazer a animação inteira, além de ser mais fácil ver erros e mudar planos e narrativas através deste recurso (WELLS; QUINN; MILLS, 2012).

Figura 20 - Parte do *storyboard* do filme Lilo & Stitch (2002).



Fonte: Upsidelab³⁹

Os *frames* de um filme animado, além de conterem ação, são feitos de composições, assim como em uma foto ou ilustração eles representam um recorte escolhido pelo artista. O principal objetivo dos enquadramentos em uma animação é alcançar o potencial narrativo que se pode passar para audiência e para cada tipo de situação e narrativa, existe uma solução criativa para o recorte da animação (CAMARA, 2005). É neste ponto que vemos a conexão com a linguagem do cinema onde os princípios de composição de cenas são vistos em ambos. Apesar de não existir câmeras gravando em desenhos animados, animadores utilizam da mesma linguagem visual simulando planos e olhos de espectadores, selecionando o que a audiência deve ver ou não ver assim como se é feito na cinematografia (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013).

Então, como explicado de uma forma breve e simples, além de saber tecnicamente como desenhar, é fundamental entender como compor cenas e

³⁹

Disponível em: <<https://upsidelab.io/blog/two-simple-writing-techniques-that-will-help-you-design-better-voice-applications>>. Acesso em: 24/03/2022.

narrativas através dos desenhos e ações das figuras para poder enfim criar uma animação.

2.2 A animação japonesa

A animação japonesa, popularmente conhecida como “animê” ou “anime”, é uma forma de mídia popular japonesa que ficou conhecida mundialmente a partir dos anos 80 e 90. É importante notar que anime não é um gênero de animação, mas sim um termo referente à desenhos animados japoneses, da qual possuem gêneros diferentes dentro deles incluindo categorias direcionadas desde o público infanto-juvenil até exclusivas ao público adulto.

O anime tem sua origem marcada pela antiga história das artes gráficas japonesas apesar de ser uma forma midiática relativamente nova e está diretamente interligado com os quadrinhos japoneses, o mangá. De acordo com Viktor Danko em seu livro “A animação japonesa através dos tempos” (2020), as artes que influenciaram o mangá e a animação japonesa foram o *Emakimono*, *Ukiyo-e* e *Kusazoshi*.

Emakimono é uma arte japonesa derivada da China da qual consistia em pergaminhos feitos de papel ou seda dos quais contavam narrativas através de ilustrações feitas em pinturas e carimbos de nanquim conforme eram desenrolados. Estes pergaminhos eram criados com a ajuda de vários artistas e seus conteúdos narravam sobre a vida idealizada na corte cujas histórias “davam pouca atenção aos assuntos que diziam respeito aos camponeses e seus problemas mundanos” (DANKO, 2020, p. 14). O *emakimono* possuía categorias diferentes onde as mais populares eram *otoko-e*, narrativas feitas por homens que contavam principalmente de batalhas e eventos históricos, e *onna-e*, narrativas feitas por mulheres que falavam sobre a vida na corte e histórias românticas. Porém uma obra importante deste período feita pelo monge budista Kakuyu Toba não se encaixava em nenhum desses dois gêneros, o pergaminho *Cho Jibutsu giga* mais conhecido como *Choujugiga* “se diferencia dos demais por não apresentar o conteúdo das histórias que costumavam ser contadas, não se trata de um documento histórico ou de teor

religioso, este pergaminho representava animais agindo como seres humanos” (DANKO, 2020, p. 16). Além de não se adequar a nenhuma categoria de *emakimono*, uma característica marcante da arte de *Choujugiga* era a expressividade no olhar dos personagens, elemento icônico que permanece até hoje nos desenhos de quadrinhos e animações japonesas, e assim o gênero de *emakimono* pode ser considerado “o princípio das narrativas seriadas que conhecemos hoje em dia como mangá” (DANKO, 2020, p. 18).

Figura 21 - Parte do pergaminho de *Cho Jibutsu giga*.



Fonte: Wikipédia⁴⁰

Durante o período Edo (1600-1868) um novo estilo de arte foi criado, o *Ukiyo-e* que consistia em peças de xilogravuras dos quais, diferente de *emakimono*, representavam cenas do cotidiano de pessoas comuns. As ilustrações de *Ukiyo-e* eram inicialmente em preto e branco mas graças ao artista Suzuki Harunobu começaram a serem produzidas com cores vibrantes através da técnica de impressão policromada, da qual consistia em pintar cores separadamente em blocos de madeira dos quais cada um continha um detalhe diferente da obra. As xilogravuras de *Ukiyo-e* eram popularmente comercializadas entre cidadãos comuns e chegaram a alcançar reconhecimento internacional pela exportação de obras para

⁴⁰ Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-jinbutsu-giga>>. Acesso em: 24/03/2022.

Europa onde impressionou europeus pela qualidade artísticas dos trabalhos. E pela primeira vez na história o termo mangá foi introduzido pelo artista de *Ukiyo-e* Katsushika Hokusai, do qual criou diversas obras representando movimentos e expressões de forma caricatural que continham sempre temas irreverentes e características exageradas “(...)daí o termo mangá: desenhos irreverentes” (DANKO, 2020, p. 22).

Figura 22 - Um dos esboços da coleção de Katsushika Hokusai.



Fonte: Museu de Reprodução de Arte⁴¹

E no mesmo período e no começo da era Meiji surgiram vários livros compostos de ilustrações em xilogravuras *Ukiyo-e* cujo gênero principal era humor da qual contavam histórias desde samurais medievais e até sobre criaturas sobrenaturais do folclore japonês, estes tipo de estilo literário ficou conhecido como *Kusazoshi*. Dentro do *Kusazoshi* existiam subgêneros, os *Toba-e*, do qual eram influenciados pelo pergaminho *Choujugiga* e que podem ser considerados os primeiros livros de cartuns japoneses (DANKO, 2020), e os *Kibyoshi*, da qual

⁴¹ Disponível em: <<https://pt.wahooart.com/@/8XYDAF-Katsushika-Hokusai-Manga>>. Acesso em: 24/03/2022

possuíam continuidade de narrativas entre livros e “(...)essa característica serial viria a ser uma das principais características dos mangás atuais, a continuidade nas narrativas permitia maior envolvimento do público com os personagens” (DANKO, 2020, p. 25).

Figura 23 - Ilustrações do *kusazoshi* “*Kinka shichi henge*” (1862) de Utagawa Kunisada.



Fonte: Flickr⁴²

Até 1853, o Japão era um país fechado que não recebia contato com outras nações, mas por conta do almirante norte-americano Matthew Perry, cujo qual exigiu a abertura dos portos japoneses, os japoneses entraram pela primeira vez em contato com a cultura exterior. Este contato gerou grandes mudanças e influenciou vários setores da sociedade japonesa, inclusive a introdução do cinema e das tiras de quadrinhos norte-americanas das quais foram o pontapé para os quadrinhos e animações japoneses de acordo com Mônica Lima de Faria em “História e narrativa das animações nipônicas” (2008).

Foi uma época de evolução história muito importante para o mangá, a fusão da tradição japonesa e as novas técnicas e estilos estrangeiro deu origem a

⁴² Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/blue_ruin_1/8092800022>. Acesso em: 24/03/2022

diversas características que até então não faziam parte da narrativa japonesa, as falas em balões, o uso de quadros para delimitar o espaço das ações são algumas dessas características além da própria vontade do povo de representar as questões políticas da época. (DANKO, 2020, p. 26)

Em 1902 foi criada a primeira história japonesa que mantinha uma sequencialização de personagens fixos por Rakuten Kitazawa chamada *Tagosaku no Mokube no Tokyo Kenbutsu* (traduzido “A Viagem a Tóquio de Tagosaku e Mokube”). E a partir de 1917 diversos artistas japoneses se aventuraram em criar animações pela primeira vez, apesar de que muitas dessas produções não tiveram muito alcance de público. De acordo com Danko (2020), três grandes nomes da animação japonesa disputam o título de “O criador do anime”: Oten Shimokawa (1892-1973), que foi um dos primeiros animadores japoneses a se ter registro de trabalho e pioneiro em utilizar a pintura direta e a pintura de giz em quadro negro em desenhos animados; Junichi Kouchi (1886-1970), que produzia a animação através de recortes de papel ao invés de ilustrações; e Seitano Kitayama (1888-1945), que produziu mais de trinta obras que levam o seu nome. “Apesar de quase nada desses três pioneiros ter sobrevivido até os dias de hoje seus trabalhos foram influências para todos os demais animadores posteriores” (DANKO, 2020, p. 34).

Mais tarde em 1927 acontecia uma grande evolução nas técnicas de animação japonesa com o primeiro desenho animado sonoro japonês feito por Noburo Ofuji, o *Osekisho* (traduzido como “O Inspetor de Estação”). Em 1937 Ofuji também inaugurou o primeiro desenho animado em cores do Japão chamado *Katsura Hime* (traduzido como “Princesa Katsura”). Até então as técnicas de animação japonesa eram feitas por recorte, pois a animação tradicional de quadro-a-quadro era algo muito caro para ser feito, mas em 1927 pela primeira vez uma obra animada foi produzida sobre os mesmos modos das animações americanas, ou seja *frame* por *frame*, pelo artista Yasuji Murata com seu trabalho *Tako no Hone* (traduzido como Os Ossos do Polvo) (FARIA, 2008).

Figura 24 - Frame da animação “*Katsura Hime*” (1937) de Noburo Ofuji.



Fonte: Anisearch⁴³

Durante as décadas de 30 e 40 o Japão passava por conflitos militares contra China e posteriormente contra grande parte do mundo na Segunda Guerra Mundial. Neste período houve um grande investimento na propaganda militar do país do qual se estendia até aos desenhos animados japoneses, e apesar da censura a animação evoluiu bastante tecnicamente no decorrer deste período (DANKO, 2020). No final da Segunda Guerra Mundial ocorreu o processo de desmilitarização do Japão e o país recebeu uma enorme influência da cultura norte-americana, ainda nesta época não havia um termo específico para animações japonesas e era usado a palavra *douga*, que significa imagens em movimentos, mas o contato estrangeiro induziu a palavra *animation* (do inglês, animação) para o vocabulário japonês do qual foi responsável pela expressão anime para desenhos animados. “Mais tarde animê tornou-se uma palavra para designar os desenhos animados japoneses, sagrando-se um estilo próprio” (FARIA, 2008, p. 151).

No ano de 1950 houve um marco na história do mangá e do anime pelo desenhista Osamu Tezuka, considerado por muitos o “deus do mangá”. Influenciado por Walt Disney e Max Fleisher, Tezuka consolidou a característica dos olhos grandes e brilhantes dos animes em suas obras e juntou as técnicas de enquadramento cinematográfico dos quadrinhos com a animação para produzir seus filmes (FARIA, 2008). Seus principais títulos incluem Astro Boy (*Tetsuwan Atom*) de

⁴³ Disponível em: <<https://www.anisearch.com/anime/10537,katsura-hime>>. Acesso em: 24/03/2022.

1951, Kimba, o leão branco (*Jungle Taitei*) de 1950 e A Princesa e o Cavaleiro (*Ribbon no Kishi*) de 1953. “Osamu Tezuka deixou um legado para o Japão, que levou a construção de toda a indústria de mangá e animê a se formar como se conhece hoje” (FARIA, 2008, p. 151).

Figura 25 - Capas do mangá “Astro Boy”(1951) feitas por Osamu Tezuka.



Fonte: Lerbd⁴⁴

Desde então a animação japonesa vem se expandido até os dias de hoje, surgindo grandes nomes e estúdios japoneses que ficaram conhecidos no mundo inteiro por causa de seus trabalhos, sendo o maior exemplo o Studio Ghibli, co-fundado por Hayao Miyazaki cujo trabalho “A viagem de Chihiro” (no original *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) foi o primeiro anime a ganhar um oscar de melhor animação do ano e cada vez mais vem ganhando notoriedade por conta de seus filmes do qual iremos dedicar próximo tópico.

2.2.1 Hayao Miyazaki

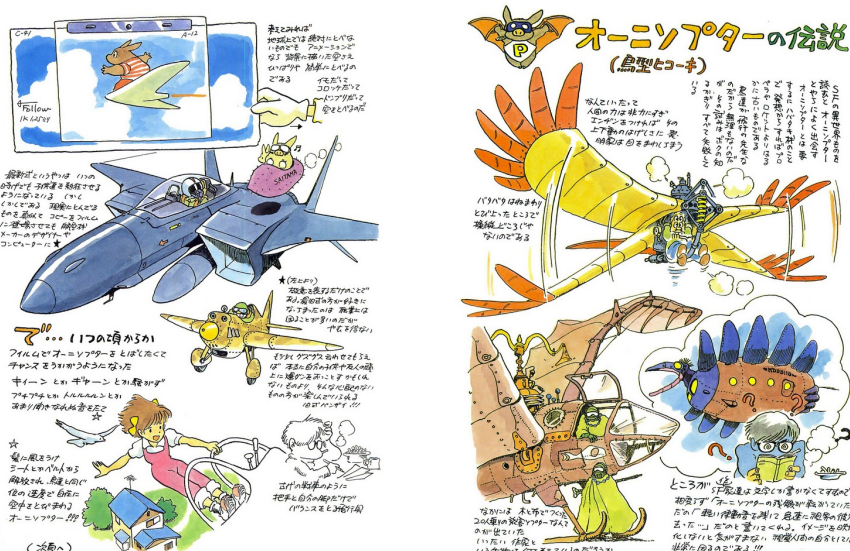
Hayao Miyazaki é um animador, diretor, roteirista e escritor japonês e é um dos maiores representantes de produção de animê do qual suas obras são reconhecidas mundialmente por conta de suas técnicas e narrativas singulares (DANKO, 2020).

⁴⁴Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com/2011/02/astro-boy-osamu-tezuka-asa.html>>. Acesso em: 18/01/2022.

Nascido no dia 5 de janeiro de 1941 na cidade de Akebono-cho no distrito de Tokyo Bunkyo-ku, Miyazaki teve sua vida marcada pelos efeitos da Segunda Guerra Mundial. Seu pai, Katsuji Miyazaki, era dono de uma empresa chamada Miyazaki Aviãoes da qual fabricava peças de aviões que acabaram sendo usados durante a guerra. Com apenas três anos de vida, Miyazaki e sua família tiveram que evacuar de sua casa para Utsunomiya e posteriormente para onde estava localizada a fábrica de seu pai, Kanuma, lá viu grande parte da cidade ser destruída por um ataque aéreo noturno quando tinha apenas quatro anos.

Por ter crescido em um ambiente repleto de aeronaves, Miyazaki inspirou-se bastante nelas, chegando a desenvolver uma paixão em desenhar aviões e conseqüentemente a ter interesse em aviação quando jovem. Mais tarde essa influência seria evidente em seus trabalhos que contém muitas vezes grandes máquinas voadoras e “(...)não apenas isso, mas o ato de voar, seja por meios mecânicos ou mágicos é característica marcante em seus filmes” (DANKO, 2020, p. 54). Porém quando mais velho, de acordo com Lenburg em seu livro “Hayao Miyazaki: Japan’s premier anime storyteller” (2012), Hayao Miyazaki declarou que se sentia culpado sobre seu pai ter lucrado com a guerra e ter tido uma vida confortável por conta disso.

Figura 26 - Esboços de ideias para máquinas voadoras (1963) de Hayao Miyazaki.



Fonte: Ghibli Blog⁴⁵

⁴⁵ Disponível em: <<http://ghiblicon.blogspot.com/2011/04/from-comics-to-anime-miyazakis-flying.html>>. Acesso em: 24/03/2022

Sua mãe, Dola Miyazaki, teve um grande papel em moldar a forma com que Hayao Miyazaki via o mundo pois ela sempre questionava sobre as “normas sociais aceitáveis” e possuía uma mente crítica e curiosa. Durante o mesmo ano que seu filho começou a frequentar a escola e quando o Japão estava se reconstruindo do fim da Segunda Guerra Mundial, Dola adoeceu por conta de uma tuberculose vertebral, doença do qual lutou contra por nove anos e teve que ser hospitalizada por três anos para conseguir voltar a morar com sua família. Este período marcou a infância de Hayao Miyazaki e influenciou-o em sua relação com as personagens femininas que criou, como podemos observar no filme “Meu Amigo Totoro” (no original *Tonari no totoro*, 1988) da qual as protagonistas sofrem pelo retorno de sua mãe que está hospitalizada, o próprio diretor declarou que o filme é uma homenagem a sua mãe sendo uma história autobiográfica (LENBURG,2012), e no filme “Vida ao Vento” (no original, *Kaze Tachinu*, 2013) onde a personagem Naoko Satomi sofre de tuberculose mas não se deixa abalar pela doença demonstrando uma personalidade forte e possui grande influência na narrativa (DANKO, 2020).

É dito pelo próprio diretor antes do lançamento do filme, que este foi o único filme que dirigiu que o emocionou a ponto de fazê-lo chorar, além desses exemplos, essa imagem de personagens femininas com personalidades marcantes, são características que se repetem em seus filmes. (DANKO, 2020, p. 55)

Durante o período pós-guerra do Japão, Hayao Miyazaki desenvolveu um enorme interesse em mangas e teve como grande inspiração o artista Osamu Tezuka do qual admite ter tentado imitar o estilo em seus primeiros trabalhos mas se arrependeu desta decisão pois gostaria de ter procurado seu próprio estilo (DANKO, 2020). E no ensino médio, Miyazaki despertou sua paixão pela animação japonesa depois de assistir o primeiro filme animado de longa-metragem colorido japonês, “O conto da serpente branca” (no original, *Hakujaden*, 1958) de Taiji Yabushita do estúdio Toei, do qual deixou um grande impacto na vida dele e o motivou a se tornar animador (LENBURG, 2012).

Figura 27 - Pôster oficial do filme “O conto da serpente branca” (1958).



Fonte: Wikipédia⁴⁶

Apesar do desejo de seguir carreira no campo de mangá e anime, Hayao Miyazaki percebeu que suas habilidades de desenho eram limitadas a aviões, tanques e navios. E em 1962 entrou na faculdade de Gakushuin onde estudou políticas sociais e economia e acabou se afastando um pouco do campo das artes. Apesar de não ter nada a ver com o que Miyazaki gostaria de fazer no futuro, esta decisão foi tomada porque o diretor não queria ir aprender sobre técnicas em uma escola de artes e as aulas do curso de economia demandavam pouco esforço então sobrava mais tempo para se dedicar a desenhar (LENBURG, 2012). Mesmo que seu curso não oferecesse nada sobre quadrinhos ou animações, dentro da faculdade haviam diversos clubes e sociedades. Dentro desses clubes Miyazaki escolheu participar do grupo de estudo de literatura infantil pois era o mais próximo de anime e mangá. Neste clube ele recebeu uma grande influência de autores de livros infantis famosos como Antoine de Saint-Exupéry, criador do famoso livro “O Pequeno Príncipe” (no original, *Le Petit Prince*, 1943), dos quais ajudaram a moldar o seu jeito de contar histórias e desenvolver personagens (LENBURG, 2012).

⁴⁶ Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hakujaden>>. Acesso em: 24/03/2022.

Em 1963, graduou de sua faculdade e conseguiu iniciar sua carreira no estúdio Toei, o único da época capaz de produzir animações de longa-metragem. Graças a isto, Hayao Miyazaki pôde aprender desde o básico da animação e a desenhar personagens com melhor precisão enquanto trabalhava como animador de *frames* intermediários dos desenhos produzidos pelo estúdio. Porém as técnicas usadas no estúdio não permitiam movimentos mais elaborados, como expressões faciais e gestos simples além de ter sua produção focada em animação para televisão o que causou grande insatisfação para Miyazaki que queria produzir seus próprios filmes com animações completas (LENBURG, 2012).

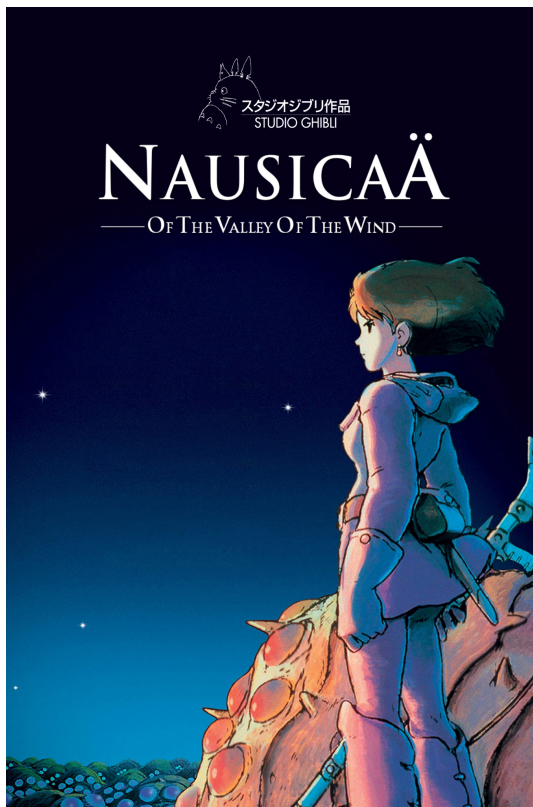
Ao longo do tempo da sua estadia no estúdio Toei, Hayao Miyazaki engajou na união de trabalhadores da empresa do qual em 1964 chegou a ser líder da união. Lá obteve a oportunidade de conhecer e trabalhar com grandes animadores como Yasujiro Mori, Yasuo Otsuka, Yoichi Kotabe e Isao Takahata, além de ter conhecido sua futura esposa Akemi Ota que também era animadora do estúdio. E em 1965 ganhou destaque dentro do estúdio após sugerir mudanças do final do filme da qual estava trabalhando, *Gulliver Viaja para além da Lua* (no original *Gariba no Uchu Ryoko*), e impressionou a equipe com suas ideias, imaginação e sua habilidade em desenho. Isto levou Miyazaki à oportunidade de ser chefe de animação e eventualmente foi promovido a animador de imagens *key* e designer além de trabalhar também com *storyboard* e as narrativas de filmes.

Em 1979 Hayao Miyazaki passou a trabalhar como diretor de animações na TMS Entertainment onde teve a oportunidade de conhecer os Estúdios Disney e também o animador John Lasseter que no futuro seria o chefe criativo da Pixar Animation Studios e da Walt Disney Animation Studios. Lasseter foi responsável por divulgar os filmes de Miyazaki para o ocidente fazendo com que tivesse reconhecimento nos Estados Unidos e conseqüentemente o reconhecimento mundial.

Em 1984 Miyazaki dirigiu o filme “Nausicaä do Vale do Vento” (no original *Kaze no Tani no Naushika*) que foi marcante na produção do diretor pois fundou diversas características da quais viriam ser vistas nos filmes que produziria depois que são: a preocupação com o meio-ambiente e ecologia; as criativas máquinas

voadoras; as atitudes antimilitarista e pacifista; e por fim as personagens com morais ambíguas sejam os vilões ou heróis dos filmes (LENBURG, 2012). Além disso, o sucesso de Nausicaä permitiu a oportunidade de sair do estúdio Toei para criar seu próprio estúdio.

Figura 28 - Pôster do filme “Nausicaä do Vale do Vento” (1984).



Fonte: Imdb⁴⁷

E então finalmente em 1985 Hayao Miyazaki junto de Isao Takahata e Toshi Suzuki fundaram o estúdio Ghibli. O nome “Ghibli” originou da paixão de Miyazaki por aviões do qual originou-se de uma aeronave de observação italiana chamada “Caproni ca.309 Ghibli”. Desde então o diretor criou diversas obras das quais se tornaram referência no mundo inteiro contando com inúmeros títulos como: “O Castelo no Céu” (no original *Tenku no shiro Rapyuta*, 1986), “Meu Amigo Totoro” (no original *Tonari no totoro*, 1988), “Serviço de Entrega Kiki” (no original, *Majo no Takkyubin*, 1989), “Princesa Mononoke” (no original, *Mononoke-hime*, 1997), “A Viagem de Chihiro” (no original *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001), “O Castelo

⁴⁷ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0087544/>>. Acesso em: 24/03/2022.

Animado” (no original *Howl no Ugoku Shiro*, 2004) e “Vidas ao vento” (no original *Kaze Tachinu*, 2013).

Diferente de outros animadores, Hayao Miyazaki não cria roteiros antes de fazer suas animações, mas desenvolve a história ao mesmo tempo que produz o *storyboard* (DANKO, 2020). Esta é uma técnica arriscada porém Miyazaki entende que este é o seu jeito de conceber seus filmes, em contrapartida a vantagem deste processo é que ele permite fazer mudanças na narrativa e no visual das quais o diretor utiliza para equilibrar os dois elementos, enquanto consegue enxergar com precisão como compor sua obra. Além de ser diretor e responsável pelo *storyboard*, Miyazaki também trabalha como animador chefe que permite estar mais próximo de todo o processo e resultado final. Outra coisa notável de seus trabalhos mesmos os mais novos é que são sempre feitos em 2D no estilo de animação tradicional quadro-a-quadro, com raras exceções de efeitos em alguns filmes que são feitos em 3D.

Figura 29 - Comparação entre o storyboard de “A viagem de Chihiro” (2001) e o produto final de Hayao Miyazaki.



Fonte: ResearchGate⁴⁸

Apesar de seu sucesso, os filmes de Miyazaki passavam por grandes mudanças ao serem exibidos para o ocidente por decisões da Disney Company que possuía os direitos de distribuição dos filmes do estúdio Ghibli, isto não agradou nem um pouco Miyazaki e seus colegas criando vários conflitos durante a época que trabalhavam com a Disney. Dentro dessas mudanças incluíam retirada de falas e referências a outras obras que existiam nos filmes, alteração na idade de personagens e preenchimento dos silêncios com efeitos sonoros e sons ambientes (DANKO, 2020). Além disso alguns filmes carregam temas xintoístas, como é o caso de “Meu Amigo Totoro”, “Princesa Mononoke” e “A Viagem de Chihiro”, o que fazia Miyazaki temer pela aceitação do ocidente diante de elementos culturais diferentes mas isto não impediu de fazerem grande sucesso no exterior sendo reconhecidos internacionalmente graças ao modo do diretor planejar seus filmes e construir narrativas que são diferentes dos filmes infantis ocidentais.

Uma das características de seus filmes é o silêncio em certas partes colocado intencionalmente pelo diretor, como conta em entrevista com Roger Ebert (2002), do qual corresponde a um senso comum antigo embutido na sociedade japonesa, o *Ma*. Esta particularidade, cujo qual vamos aprofundar no capítulo adiante, pode causar estranheza num primeiro momento para os ocidentais.

3. O MA EM FORMA DE ANIMAÇÃO POR HAYAO MIYAZAKI

3.1 Visualizando os “vazios”

As cenas de filmes tem como principal objetivo retratar a narrativa através de planos dos quais são elaboradas para que façam sentido e acrescentem coisas para o desenrolar da obra. Contrariando isto, Hayao Miyazaki acrescenta quadros onde as personagens do filme estão apenas realizando tarefas mundanas, como atravessar um espaço ao outro, observar a paisagem, esperar seu destino chegar dentro de um ônibus e etc, e muitas vezes são acompanhadas apenas de uma trilha sonora calma sem diálogos. Essas sequências que duram cerca de 5 a 10 segundos para algumas pessoas podem ser facilmente retiradas da animação e isto não

alteraria a história, mas para Miyazaki esses momentos são importantes para suas obras pois são vazios que possibilitam uma pausa para deixar a narrativa crescer mais ainda, ou seja, um espaço intervalar que contém possibilidades, o *Ma* como declarou na entrevista com Roger Ebert (2002).

Os enquadramentos silenciosos também são encontrados em outros filmes de diretores japoneses como Yasujiro Ozu, dos quais foram feitos estudos e teorias sobre esse tipo de técnica apelidada “*pillow-shot*” (plano-travesseiro) que deriva diretamente da palavra “*pillow-words*” (palavras-travesseiro) como Dani Cavallaro explica em seu livro “The animé art of Hayao Miyazaki” (2006). As palavras-travesseiro originam da poesia clássica japonesa e tem como função servir de “repouso” para outras palavras situadas no início do verso, uma antecipação para o que está por vir, e seguindo a mesma lógica os plano-travesseiros são transições para o que está por vir pelo filme. Porém, de acordo com Michiko Okano (2007), planos-travesseiros não são o que leva a formação do *Ma* nas obras pois não possui conotação de um entre espaço, mas apenas correlacionando com o conceito.

O que de fato cria um espaço intervalar de *Ma* é a suspensão do fluxo diegético, ou seja, a interrupção do fluxo narrativo e o conflito da ação e não-ação entre as cenas que são criados por planos silenciosos e dos objetos, assim como Okano explica sobre as obras do diretor Yasujiro Ozu:

As espacialidades em Ozu são criadas de tal maneira que, em vez de iluminar a narrativa que se concentra nas falas dos personagens, os objetos ganham força e quantidade e constituem planos de paisagens e de objetos que constituem imagens destituídas de ação. Esses planos, tanto aqueles indicativos de lugar, de sentimento ou de tempo, apresentam-se como enquadramento intervalar e pausal dos planos de ações, geram uma suspensão da diegese e ofertam uma espacialidade que permite produzir o entrecruzamento entre múltiplas variantes. (OKANO, 2007, p. 129)

Outra forma de manifestações do *Ma* em filmes, como é o caso analisado por Okano (2007) sobre o diretor Kitano Takeshi, é por meio de longos planos intermediários compostos dos protagonistas se movimentarem para algum lugar dos quais representam o percurso “não apenas no nível da montagem construtiva como também no da narrativa” (OKANO, 2007, p. 130). Essas passagens muitas vezes são marcadas também por entre-espacos como pontes, túneis e portais que são

elementos que apresentam a ambiguidade de *Ma* por serem locais onde ao mesmo tempo estão em um lugar e outro como também não estarem em nenhum desses lugares sendo assim um vazio de possibilidades.

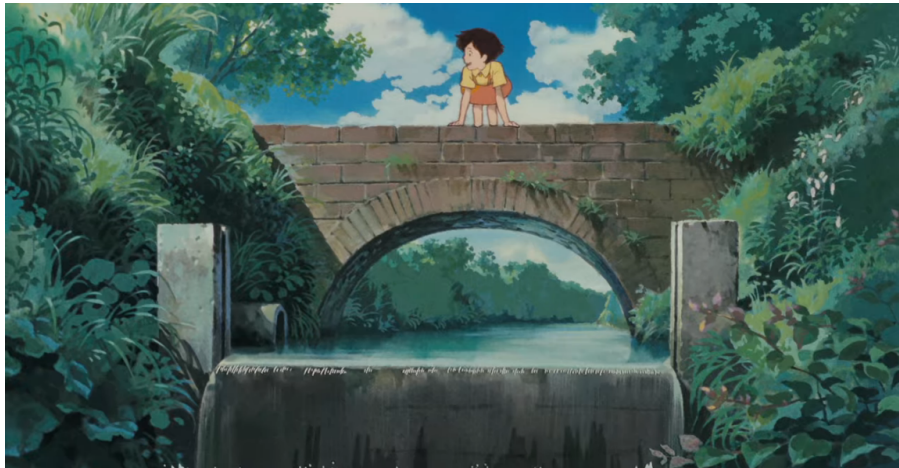
Este segundo caso de espacialidade *Ma* é onde os filmes de Hayao Miyazaki se encaixam. Todos os seus filmes contam sobre a jornada de personagens onde são marcadas por deslocamentos, ao longo do percurso vão amadurecendo e são permeados por diversos conflitos e ambiguidades; entre o mundo real e o mundo da fantasia, entre a infância e a adolescência, entre a natureza e os humanos, entre o novo e o velho, etc, o que possibilita entre-espços e conseqüentemente o *Ma*.

Tendo estas questões em mente podemos apontar algumas cenas dos filmes de Hayao Miyazaki que criam a espacialidade *Ma*. Para demonstrar exemplos dos espaços intervalares criados por Miyazaki utilizamos cenas dos filmes “Meu Amigo Totoro”, “O Castelo Animado” e “A Viagem de Chihiro”.

3.1.1 Meu Amigo Totoro

“Meu Amigo Totoro” (no original *Tonari no totoro*, 1988) conta a história de duas irmãs: Satsuki, a mais velha, e Mei, a mais nova, que acabaram de se mudar para uma nova casa junto do seu pai. Já na primeira sequência as personagens são apresentadas dentro de um caminhão de mudança mostrando sua viagem até chegar a nova casa, o caminho é feito por várias cenas e ângulos do caminhão circulando por diferentes áreas rurais da futura residência e a trilha sonora é composta por uma música ambiente. Logo quando chegam ao local de sua casa nos deparamos com uma ponte onde é possível traçarmos um paralelo no qual ela representa a transição da nova vida que Satsuki e Mei irão experienciar e o começo de novas aventuras, a partir deste momento passamos para outra trilha sonora mais animada que acompanha o ritmo das personagens que estão curiosas sobre o novo lugar que irão morar.

Figura 30 - A ponte da casa de Satsuki e Mei.



Fonte: *Studio Ghibli* Reprodução.

No decorrer da obra, além do começo do filme, é marcada de diversas viagens silenciosas das personagens, seja entre o hospital que a mãe das personagens está internada, a escola de Satsuki, a casa de Kanta que é vizinho das irmãs, e o ponto de ônibus. Mas o filme não se limita ao mundo real como também se expande no mundo espiritual xintoísta o que denomina um novo entre-espço; a realidade e a fantasia, isto é manifestado depois que a residência é limpa e Satsuki vai para escola enquanto Mei fica com seu pai em casa. Mei explora os arredores do domicílio que fica perto de uma floresta e localizado numa área rural e nota seres estranhos do qual tentam fugir dela quando percebem que ela consegue enxergá-las. As criaturas fogem para dentro de um arbusto que forma um túnel e Mei às segue para dentro deste mesmo lugar onde a leva para Totoro, o espírito da árvore gigante que habita a floresta perto da sua casa. Este túnel representa a separação do mundo dos humanos e o mundo dos espíritos dos quais somente as protagonistas conseguem ter contato.

Figura 31 - Sequência de cenas do túnel que leva à Totoro.



Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução

Outro ponto importante acontece no ápice do filme quando Mei foge rumo ao hospital para entregar um milho, o qual acredita que vai melhorar a saúde de sua mãe, depois de receber a notícia que ela não iria voltar de novo para casa por causa de sua doença e ter brigado com sua irmã mais velha por não aceitar que sua mãe não iria vir. Satsuki então percebe que Mei sumiu e corre à procura da irmã

desaparecida. A partir daí, várias cenas de Satsuki correndo em diversos locais e ângulos diferentes são mostradas no filme, as quais possuem pouco a nenhum diálogo e onde algumas não têm trilha sonora. O fato de ser silencioso faz com que nossa atenção seja voltada para o visual e nos permite sentir o desespero de Satsuki tentando encontrar sua irmã mais nova. Estes momentos podem representar o entre-espço da expectativa contra a realidade, da vontade de ter sua mãe de volta e a aceitação da realidade, representando a jornada deste processo doloroso.

Figura 32 - Sequência de cenas de Satsuki correndo a procura de Mei.



Fonte: *Studio ghibli*/Reprodução

3.1.2 O Castelo Animado

“O Castelo Animado” narra a história de Sophie, uma simples jovem que trabalha costurando chapéus, mas por ter entrado em contato por acaso com o famoso mago Howl, a protagonista é alvo de uma maldição, que a deixa com uma aparência de velha, causada pela rival de Howl, a Bruxa da Terra Abandonada. Em busca de quebrar o feitiço, Sophie parte de sua cidade e acaba encontrando o castelo animado de Howl com a ajuda de um espantalho mágico no qual decide entrar. Nessas cenas vemos a protagonista deslocando-se lentamente e fazendo pausas com poucos diálogos até encontrar o castelo que consegue entrar através de uma porta. Esta porta é um elemento recorrente durante o filme, sendo um portal mágico que conecta a casa de Howl com vários outros lugares e demarca o entre-espaço do interno e do externo. Neste momento do filme, ela representa um marco na vida de Sophie delimitando o intervalo de sua vida comum para a realidade mágica de Howl.

Figura 33 - Sophie entrando pela primeira vez no castelo animado.



Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução

Ao longo da história, após passarem um tempo juntos, Sophie percebe que Howl também é assolado por uma maldição que de pouco em pouco está se transformando em um monstro cada vez que utiliza sua magia. Por ter se recusado a participar da guerra mágica entre reinos, o mago é perseguido por criaturas mágicas que o atacam ao mesmo tempo que tenta proteger sua casa dos bombardeios causados pela guerra, fazendo com que tenha que usar seus poderes cada vez mais. Preocupada com a saúde de Howl, Sophie acaba tendo um sonho sobre ele onde o mago volta ao castelo machucado em forma de monstro indo direto

para seu quarto. Ela o segue abrindo a porta para o cômodo de Howl que revela ter se transformado em uma caverna com vários túneis. As cenas desta passagem mostram a protagonista caminhando lentamente em silêncio no qual podemos observar o percurso inteiro até Howl onde ela passa pelas escadas, corredores, porta até chegar no túnel onde o mago repousa em sua forma bestial. Composta por vários lugares intervalares, estas sequências levam ao entre-espço da relação de Sophie e Howl, humano e monstro, uma garota comum e um mago poderoso.

Figura 34 - Sequência de cenas do sonho de Sophie.



Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução

3.1.3 A Viagem de Chihiro

O filme “A Viagem de Chihiro” narra história de uma garota chamada Chihiro e sua família que passa por um processo de mudança similar à de “Meu Amigo Totoro” no qual novamente começa com uma viagem mas diferente de Satsuki e Mei, Chihiro não se sente confortável com esta transição sendo relutante à coisas novas. No meio do percurso, Chihiro e sua família se deparam com um túnel do qual instiga os pais da protagonista que entram para explorar o novo lugar, mas Chihiro fica relutante sobre a passagem e durante o percurso todo ela pede para voltarem para o carro mais adentra junto deles por medo de ficar sozinha. Este túnel pode ser considerado como o intervalo da vida comum de Chihiro para o que viria depois; o mundo espiritual.

Figura 35 - Cena onde encontram o túnel pela primeira vez.



Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução

Uma passagem icônica de Chihiro acontece quase no final do filme que é da travessia de trem para casa da irmã gêmea da vilã do filme, Yubaba, a procura de salvar Haku, um personagem que ajudou a protagonista a sobreviver neste novo mundo da qual está aprisionada e sozinha pois seus pais viraram porcos após comerem a comida do lugar depois do túnel que primeiramente encontraram. O trajeto dura cerca de 1 minuto e não possui diálogos entre eles, apenas a trilha sonora calma acompanha Chihiro e seus companheiros dentro do vagão. Esta cena demonstra a transformação da personagem que no começo tinha medo de tudo mas que agora sobrevive sozinha à todos os desafios decidindo corajosamente se arriscar para salvar seu amigo em perigo, o espaço intervalar íntimo do

amadurecimento onde podemos observar Chihiro esperando no trem determinada sobre sua decisão.

Figura 36- Sequência de cenas da viagem de trem de Chihiro.



Fonte: *Studio Ghibli*/Reprodução.

Observando esses exemplos podemos perceber que o *Ma* nas obras de Miyazaki é formado por meio das travessias, viagens e passagens que são demonstradas visualmente em forma de cenas mas que representam os entre-espços das narrativas como no caso de Kitano Takeshi que Okano (2007) discorre sobre. Esses enquadramentos silenciosos aparecem com naturalidade e elevam a potencialidade interpretativa da cena permitindo os sentimentos ecoem sobre a tela. Muito mais que um simples complemento, os entre-espços fazem parte desde a história ao visual de Hayao Miyazaki que busca mostrar um jeito diferente de fazer filmes infantis utilizando a animação tradicional não apenas bombardeando as crianças com apenas barulhos e distrações mas seguindo as emoções e sentimentos delas para criar suas narrativas (EBERT, 2002).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa procurou identificar como o conceito japonês *Ma* constitui nas obras do diretor Hayao Miyazaki que se manifesta através do enredo e da composição imagética das animações por meio de deslocamentos que ocorrem na trama e são apresentados de forma que acompanhamos juntos dos passos das personagens a sua jornada.

Um adendo importante para o desenvolvimento desta pesquisa é a dificuldade no acesso para coleta e revisão bibliográfica. Por conta da pandemia de COVID-19, muitas bibliotecas se mantiveram fechadas, inclusive a biblioteca do campus de Bauru, não sendo possível o empréstimo de livros. Além disso a escassez de livros sobre o assunto *Ma* disponíveis no Brasil ou em língua portuguesa que muitas vezes para se ter acesso é necessário comprar para adquiri-los, o que tem dificultado o progresso da pesquisa. Tudo dependeu de recursos online: artigos disponibilizados online, livros transformados em *PDFs* e revistas online, o que faz da bibliografia ficar à mercê de materiais acessíveis na internet.

A partir dos estudos sobre *Ma*, que a primeiro momento parece ser exclusivo das artes japonesas, notamos que a poética dos vazios pode também ser encontrada em obras estrangeiras. E ao mesmo tempo notamos como a animação originada do ocidente foi traduzida para o contexto da cultura japonesa, a qual se transformou em uma coisa única apesar de utilizar as mesmas técnicas.

Estas trocas entre culturas, artes e tecnologia permitem criar diálogos entre o oriente e o ocidente originando novas formas de ver o mundo e conseqüentemente de criar arte. Entender e pontuar as diferenças possibilita maior compreensão e assim expande a diversidade de comunicação e o potencial de novas obras criadas a partir do misto dessa pluralidade de linguagens e conceitos.

O trabalho foi dividido de forma que o primeiro capítulo nos concentramos em entender o que é *Ma* e suas manifestações visuais. Em seguida contextualizamos o que é animação, adentrando na sua história e técnicas, e aprofundamos em anime compreendendo quais são suas diferenças dos demais desenhos animados

prossequindo para as obras de Hayao Miyazaki. E no último capítulo nos concentramos em identificar o vazio intervalar nos filmes do diretor.

Em vias de conclusão ressaltamos esta nova ótica sobre as ausências, pausas e entre-espacos, e como ela permite enxergar uma maneira diferente de encarar as nuances da vida e acolher os silêncios de nossas jornadas. Ao invés de julgarmos o espaço negativo como sem importância, acolhemos o peso do vazio e entendemos seu valor de inúmeras possibilidades.

REFERÊNCIAS

- A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2001. 1 DVD (124 min). Título original: *Sen to chihiro no kamikakushi*.
- BAHIA, Ana Beatriz; BAHIA, Sophia. **História da Animação**. Curitiba: Intersaberes, 2021. Disponível em: <<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/186635/pdf/0>>. Acesso em: 17/12/2021
- CAMARA, Sergi. **O desenho animado**. Tradução de Rita Silvia. Lisboa: Editora Estampa, 2005.
- CASTELO Animado. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 2004. 1 DVD (119 min). Título original: *Hauru no ugoku shiro*.
- CAVALLARO, Dani. **The animé art of Hayao Miyazaki**. Carolina do Norte: McFarland & Company Inc., 2006.
- COUTINHO, Walkyria Tsutsumi Ferreira. **O conceito Ma**: o conceito Ma na conformação de espaços de Tadao Ando. 2016, 218 p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.
- DANKO, Viktor. **A animação japonesa através dos tempos**: suas origens, a importância da Segunda Guerra Mundial e a filmografia de Hayao Miyazaki. Alumínio: Jogo de Palavras, 2020.
- EBERT, Roger. HAYAO MIYAZAKI INTERVIEW. [Entrevista concedida a] Hayao Miyazaki. **RogerEbert.com**, 2002. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Acesso em: 04 out. 2021.
- EDGAR-HUNT, Robert.; MARLAND, John.; RAWLE, Steven. **A Linguagem do Cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582600375/>>. Acesso em: 26/12/2021.
- FARIA, Monica Lima de. **História e narrativa das animações nipônicas**: Algumas características dos animês. In: UNIVERSIDAD DE PALERMO. (Buenos Aires). Actas de Diseño. Buenos Aires: Universidade de Palermo, 2008, p. 150-157. v. 5. Disponível em: <https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/1_libro.pdf>. Acesso em: 17/01/2022.

GABLIK, Suzi. Minimalismo. *In*: STANGOS, Niko. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991. p.174-181

Meu AMIGO Totoro. Direção de Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli, 1988. 1 DVD (86 min). Título original: *Tonari no totoro*.

JUDD, Donald; STELLA, Frank. *Questions to Stella and Judd*. [Entrevista concedida a] Bruce Glaser. Reimpresso em Gregory Battcock (org.), *Minimal Art: A Critical Anthology*, Nova York, p.78, 1968 *apud* GABLIK, Suzi. Minimalismo. *In*: STANGOS, Niko. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991. p.174-181

KRAUSS, Rosalind E. **Caminhos da escultura moderna**. Tradução de Julio Fischer. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

KUSANO, Darci. Teatro Tradicional Japonês. **Fundação Japão em São Paulo**, 2013. Disponível em: <<https://fjosp.org.br/estudos-japoneses/artigo/teatro-tradicional-japones/>>. Acesso em: 25/09/2021.

LENBURG, Jeff. **Hayao Miyazaki**: Japan's premier anime storyteller. New York: Chelsea House, 2012.

MOREIRA, Leila Yaeko Kiyomura. **Tikashi Fukushima: um sonho em quatro estações**: estudo sobre o *Ma* no processo de criação do artista nipo-brasileiro. 2012. 223 p. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) - Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

NITSCHKE, Gunter. MA: Place, Space, Void. **KYOTO Journal**, 2018. Disponível em: <<https://kyotojournal.org/culture-arts/ma-place-space-void/>>. Acesso em: 15/09/2021.

OKANO, Michiko. **MA: Entre-espaço da comunicação no Japão**: Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente. 2007. 180 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC - SP, São Paulo, 2007.

OKANO, Michiko. Ma – a estética do “entre”. **Revista USP**, [S. l.], n. 100, p. 150-164, fev. 2014. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i100p150-164. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76178>>. Acesso em: 15/09/2021.

OKANO, Michiko. *Ma* e Arte: Uma abordagem semiótica e sua internacionalização. *In*: AVANCINI, Atílio; CORDARO, Madalena Hashimoto; OKANO, Michiko (org.). **Conceitos estéticos**: do transtemporal ao espacial na arte japonesa. Guarulhos: EFLCH-UNIFESP, 2021. p.189-206.

PILGRIM, Richard B. Intervals (“Ma”) in Space and Time: Foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan. **The University of Chicago Press Journal**,

History of Religions, v. 25, n. 3, p. 255-277, fev. 1986. DOI: <https://doi.org/10.1086/463043>. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/463043>>. Acesso em: 17/09/2021

SANTAELLA, Lucia. **Estética & semiótica**. Curitiba: InterSaberes, 2019. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/171287/pdf/0>>. Acesso em: 01/10/2021.

STEUERNAGEL, Marcell Silva. **O gesto musical através do ma**: uma abordagem alternativa da forma na composição musical. 2008. 211 p. Dissertação (Mestrado em Música) - Programa de Pós Graduação em Música, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2008.

WELLS, Paul.; QUINN, Joanna.; MILLS, Les. **Desenho de Animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701533/>>. Acesso em: 25/12/2021.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit – a manual of methods, principles and formulas**. London: Faber & Faber Ltd., 2009.