



UNIVERSIDADE ESTADUAL
DO MARANHÃO

MARCELLE TIEMI
PINHEIRO NAGAI

ARQUITETURA ANIMADA

*Um olhar sobre a representação dos
espaços arquitetônicos no filme
A Viagem de Chihiro*

千恵美

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CCT - CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

MARCELLE TIEMI PINHEIRO NAGAI

ARQUITETURA ANIMADA:

Um olhar sobre a representação dos espaços arquitetônicos no filme

A Viagem de Chihiro

São Luís

2020

MARCELLE TIEMI PINHEIRO NAGAI

ARQUITETURA ANIMADA:

Um olhar sobre a representação dos espaços arquitetônicos no filme

A Viagem de Chihiro

Trabalho Final de Graduação apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual do Maranhão, como um dos requisitos para obtenção do título de bacharel em arquitetura e urbanismo.

Orientadora: Profa. Ma. Raissa Muniz Pinto

São Luís

2020

Universidade Estadual do Maranhão. Sistema Integrado de Bibliotecas da UEMA

N147a

NAGAI, Marcelle Tiemi Pinheiro.

Arquitetura Animada: um olhar sobre a representação dos espaços arquitetônicos no filme A Viagem de Chihiro. / Marcelle Tiemi Pinheiro Nagai. – São Luís, 2020.

101 f. : il.

Monografia (Graduação) – Universidade Estadual do Maranhão, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, 2020.

Orientadora: Profa. Ma. Raissa Muniz Pinto.

1. Animação. 2. Arquitetura. 3. Cinema. 4. Espaço. 5. Percepção. I. Título.

CDU: 72:791.43-252

MARCELLE TIEMI PINHEIRO NAGAI

ARQUITETURA ANIMADA:

Um olhar sobre a representação dos espaços arquitetônicos no filme

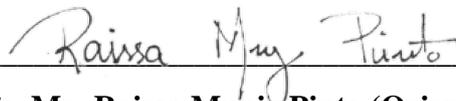
A Viagem de Chihiro

Trabalho Final de Graduação apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual do Maranhão, como um dos requisitos para obtenção do título de bacharel em arquitetura e urbanismo.

Orientadora: Profa. Ma. Raissa Muniz Pinto

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA



Profa. Ma. Raissa Muniz Pinto (Orientadora)

Universidade Estadual do Maranhão

Profa. Dra. Rose-France de Farias Panet

Universidade Estadual do Maranhão

Profa. Ma. Clara Raissa Pereira de Souza

Universidade Estadual do Maranhão

Toda honra, e toda glória seja dada ao meu
Senhor. Deus, obrigada por tudo.

AGRADECIMENTOS

É inexplicável o sentimento de gratidão à Deus. Foi Ele quem me deu forças e ânimo para terminar esse trabalho em um ano tão difícil e complicado para todos. Minha inspiração, paciência e passividade para produzir veio do alto. Guiou-me pelo caminho certo e não deixou esquecer do verdadeiro amor que Deus tem por nós. Se não fosse por Ele, não chegaria onde estou agora. Pois até aqui, me ajudou o SENHOR.

Em meio a lutas, a perda de ente querido só nesse curto espaço de tempo enquanto produzia, só consigo pensar o quão importante foi a presença da minha família e amigos. Sou grata aos meus pais, Marcelo e Ivete, meu irmão Lucas e minha avó Elvira, sempre me apoiando e orando para que tudo terminasse bem. Minha mãe, sempre tão prestativa em tudo, perguntando se precisava de algo, me abraçando, incentivando e acalmando o coração aflito. Não há mais palavras para agradecer o quanto foi importante a presença deles nessa caminhada. Amo-os infinitamente.

Aos meus amigos, sou extremamente grata pelo apoio e mensagens de incentivo. À Emile, minha “venda casada”, minha companheira de trabalho desde o 1º período que me ajudou nos detalhes e não me deixou desanimar, sempre tirando um sorriso do meu rosto. Aos meus fieis amigos, Alícia, Aylla, Cássio, Gabriel, Adriana, Mayara, Lívia, Thayná que estavam ali nas madrugadas de desesperos, mas também de alegria, pois um encontrava e dava força ao outro. Se pudesse falaria o nome de cada um que estava torcendo por mim. Como uma forma de agradecer a todos, não posso me esquecer do grupo “Bom Senso”, meus amigos de faculdade que gostaria de levar para a vida.

À minha querida orientadora e melhor professora que poderia ter, Raissa Muniz. Com a sua paciência me mostrou o melhor caminho, incentivou, corrigiu, conversou, deu aulas, fez tudo pelos seus orientandos. Sempre respondia as nossas mensagens e deixava o clima mais calmo e divertido, sempre mostrou seu carinho pela gente, nos escutou e nos aconselhou da melhor forma possível. Um exemplo a ser seguido de professora e mulher que ama sua profissão e tem zelo por tudo o que faz. Prof. Raissa, você nos mostrou que somos capazes de tudo, você fez e faz parte da minha caminhada e a tenho como o meu grande exemplo.

Tenho gratidão pela professora Rose Panet que também me acompanhou nesse trabalho dando seus conselhos e construtivas opiniões. A sua admiração pela arte do cinema e pelos filmes orientais do Studio Ghibli, assim como a prof. Raissa, me deram mais ânimo

escrever sobre algo que fez parte da minha infância e que agora externo com uma visão de arquiteta.

Ao meu meigo e fiel cachorrinho, Teddy, o único que ficou presencialmente comigo me acompanhando todos os dias. Só ia dormir quando eu desligava o computador e deitava. Um amor inexplicável por esse animalzinho.

Em meio a lágrimas, escrevo com o coração grato. Pois muita gente se dispôs ajudar e a finalizar esse trabalho tão importante, no momento de luto e perda do meu tio amado, mas que agora só me restam boas lembranças. Novamente sou eternamente grata à Deus e jamais esquecerei das pessoas que Ele colocou em minha vida.

Para finalizar sou grata aos cinco anos que passei no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual do Maranhão e a todos os professores, colegas e amigos que encontrei. Cada um foi importante para o meu crescimento pessoal e profissional. Uma jornada acadêmica que ficará nas minhas memórias para sempre.

"Para mim, a forma artística mais próxima da arquitetura não é a música – como comumente se acredita –, mas o cinema..."

Pallasma, 2017

RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de analisar a representação dos espaços arquitetônicos nos longas-metragens animados, a partir do filme *A Viagem de Chihiro* do Studio Ghibli. Para isso, foi necessário relacionar a arquitetura com cinema, sobretudo com a animação, compreender a importância da arquitetura presente no espaço cinematográfico, além de discutir a percepção fílmica e espacial. Para complementar a análise, o trabalho segue com levantamento de dados através de desenhos para verificar, por meio de mapas mentais, o olhar e a percepção de cada espectador no filme proposto com o foco em estudantes de arquitetura. Assim, tem-se uma pesquisa mais aprofundada sobre as sensações que os indivíduos adquirem com o cinema em relação ao ambiente arquitetônico e urbano a sua volta, além de ajudar a entender a visão dos espaços arquitetônicos que os animadores propõem através da interpretação e análise feita pelo público. Ao final da pesquisa, espera-se incentivar as pessoas a refletirem mais sobre os espaços do nosso cotidiano e compreendê-los como grandes protagonistas na sociedade, assim como os cenários das produções em estudo.

Palavras-chave: Animação. Arquitetura. Cinema. Espaço. Percepção.

ABSTRACT

This work aims to analyze the representation of architectural spaces in animated feature films, based on the film *The Spirited Away* by Studio Ghibli. For this, it was necessary to relate architecture with cinema, especially with animation, to understand the importance of architecture present in the cinematographic space, in addition to discussing film and spatial perception. To complement the analysis, the work continues with data collection through drawings to verify, through mental maps, the look and perception of each viewer in the proposed film with a focus on architecture students. Thus, there is a more in-depth research on the feelings that individuals acquire with the cinema in relation to the architectural and urban environment around them, in addition to helping to understand the vision of the architectural spaces that the animators propose through the interpretation and analysis made by the public. At the end of the research, it is expected to encourage people to reflect more on the spaces of our daily lives and to understand them as major protagonists in society, as well as the scenario of the productions under study.

Keywords: Animation. Architecture. Movie theater. Space. Perception.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Casa do filme “Parasita” (2019)	21
Figura 2 - Paris como principal cenário.....	24
Figura 3 - Cenário de Los Angeles x Elysium.....	25
Figura 4 - Casa como personagem	26
Figura 5 - Casa tradicional japonesa.....	30
Figura 6 - Portal xintoísta	31
Figura 7 - Bairro do filme “O Pequeno Príncipe” (2015).....	33
Figura 8 - Cena da casa do filme “Up” (2009).....	34
Figura 9 - Cenário animado da Catedral de Notre - Dame	35
Figura 10 - Paleta de cores da cena de “Valente” (2012).....	43
Figura 11 - Paleta de cores da cena de “Divertida Mente” (2015)	44
Figura 12 - Paleta de cores da cena de “Enrolados”	45
Figura 13 - Vista sobre a Acrópole de Atenas, Grécia	47
Figura 14 - Vistas da Villa Savoye	48
Figura 15 - Cena da cidade de “Ratatouille” (2007)	52
Figura 16 - Cenário de “Carros” (2006)	53
Figura 17 - Cenário de “Carros 2” (2011)	54
Figura 18 - Cenário de “Carros 2” (2011)	54
Figura 19 - <i>Image Board</i> do filme “Vidas ao Vento” (2013).....	58
Figura 20 - <i>Continuity e layout</i> do filme “Vidas ao Vento” (2013)	59
Figura 21 - Arquitetura da casa do filme “Meu amigo Totoro” (1988)	62
Figura 22 - Cenários do filme “Serviços de Entregas da Kiki” (<i>background</i>) (1989)	63
Figura 23 - Colmar, França.....	64
Figura 24 - Cenário de “O Castelo Animado” (2004).....	64
Figura 25 - Personagem arquitetônico : “O Castelo Animado” (<i>background</i>) (2004)	65
Figura 26 - Personagens de “A Viagem de Chihiro” (2002) (<i>background</i>).....	69
Figura 27 - Parque temático Edo – Tokyo Architectural.....	70
Figura 28 - Casa de banho japonesa	70
Figura 29 - Cenários iniciais da animação / túnel, parque temático e ruínas	72
Figura 30 - Cenários dos restaurantes e da casa de banho.....	73
Figura 31 - Caminho ou mapa mental em Chihiro	73

Figura 32 - Ambientes internos na casa de banho	74
Figura 33 - O "céu" representado pelo caractere japonês na porta do elevador	74
Figura 34 - Viagem de trem e casa da Zeniba	75
Figura 35 - Cenas finais na animação.....	76
Figura 36 - Mapa mental de P1	78
Figura 37 - Mapa mental de P2	78
Figura 38 - Mapa mental de P3	79
Figura 39 - Mapa mental de P4	79
Figura 40 - Mapa mental de P5	80
Figura 41 - Mapa mental de P6	80
Figura 42 - Árvore milenar com portal xintoísta (<i>background</i>)	83
Figura 43 - Espaço aberto dentro do túnel e janela com vitrais (<i>background</i>).....	84
Figura 44 - Ruínas (<i>background</i>).....	84
Figura 45 - Bairro de restaurantes (<i>background</i>).....	85
Figura 46 - Vistas para a casa de banho (<i>background</i>).....	87
Figura 47 - Espaços internos da casa de banho	88
Figura 48 - Estilo europeu x japonês	89
Figura 49 - Planta baixa e seção transversal da casa de banho (<i>concept art</i>).....	90
Figura 50 - <i>Contiuity</i> e <i>concep art</i> da casa de banho.....	90

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	ARQUITETURA, CINEMA E ANIMAÇÃO.....	19
	2.1 O vínculo entre arquitetura e cinema.....	19
	2.1.1 O protagonismo arquitetônico em cena.....	22
	2.2 O Cinema de animação.....	27
	2.2.1 Animação Japonesa.....	29
	2.3 Arquitetura na animação cinematográfica.....	31
3	PERCEPÇÃO FÍLMICA E ESPACIAL.....	38
	3.1 A construção da percepção fílmica e espacial.....	38
	3.1.1 O despertar das emoções a partir das cores.....	41
	3.1.2 O caminho arquitetônico através da montagem.....	46
	3.2 A imaginabilidade e espacialidade nas animações.....	49
4	O OLHAR SOBRE OS ESPAÇOS ARQUITETÔNICOS ANIMADOS.....	57
	4.1 A criação do universo imaginário do Studio Ghibli.....	57
	4.2 A Viagem de Chihiro.....	67
	4.3 A análise.....	71
	4.3.1 Percebendo o espaço.....	71
	4.3.1.1 Os mapas mentais.....	78
	4.3.2 Arquitetura como personagem.....	82
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
	FILMOGRAFIA.....	95
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO



CASTELO ANIMADO, 2004

*“Fazer um simples desenho é magia, mas fazer um desenho animado é divino, pois dá-se vida ao que é essencialmente estático.”
(Diamantino Silva, Sd, p.13)*

1 INTRODUÇÃO

A palavra *animação* tem origem latina – *animare* – que significa *dar vida*. No campo da cinematografia, o gênero da animação é sustentado pela ideia de que tudo pode ser criado e transformado, independentemente das normativas físicas. De acordo com Meckee (2006), essa teoria é sustentada pelas leis do metamorfismo universal (MECKEE, 2006). O desenho animado é muito mais que apenas um gênero do cinema, é uma arte que convida a levar ao mundo fantástico, a magia e a mergulhar em um universo poético. Ao se tratar de um mundo imaginativo e que expressa sua arte, muitas vezes de uma forma diferente e divertida, o cinema de animação possui um interessante vínculo com a arquitetura. São dois campos diferentes que possuem suas próprias formas de expressão, mas que conseguem dialogar entre si. Enquanto o arquiteto pode projetar espaços capazes de gerar diferentes sensações nas pessoas, o cinema também consegue despertar emoções por meio da imersão.

Os espaços cênicos presentes nas animações possuem realidades criadas a partir dos nossos conceitos, símbolos da vida real. No entanto, é uma representação que pode gerar significados da realidade cotidiana, mas não necessariamente um retrato fiel. O universo da animação cinematográfica pode abordar e representar espaços internos ou externos, aglomerações urbanas ou rurais, edifícios, diferentes realidades e contextos da arquitetura e urbanismo, onde o misticismo e os sonhos irreais podem ser construídos dentro de um mundo ficcional.

A arquitetura no espaço cinematográfico possui um papel muito importante ao ser um instrumento de definição de espaço - tempo e localização, além de identificar a natureza do filme. A paisagem criada nos longas – metragens, como as cidades por exemplo, são de extrema importância para o desenvolvimento da história. A sua representação vai desde cenários utópicos até reais, onde precisam estar dotados da imaginabilidade, ou seja, capacidade de proporcionar uma imagem forte em um determinado observador e tornar imagens mentais vivamente identificadas ou memoráveis (LYNCH, 2011).

Os espaços arquitetônicos criados, em conjunto com outros elementos, ajudam a manter a atmosfera necessária para persuadir o espectador e levar a todos a imergir em um novo universo. Nota-se que a arquitetura é evidenciada através do cinema e pode ser apresentado apenas como um cenário “pano de fundo”, onde não há uma interação direta com os personagens. No entanto, os cenários são fundamentais em situar o público ao local, época e transmitir sutilmente a personalidade dos personagens. Diante disso, busca-se compreender

melhor o vínculo entre o cinema e os espaços neles representados. “Entende-se o cinema como uma grande divulgação da vida e dos espaços urbanos, e arquitetura como um ambiente que vai além da contextualização, promovendo emoções e refletindo a personalidade dos personagens da história” (SANTOS, 2005, p. 35).

Os filmes animados criam os espaços arquitetônicos de uma forma lúdica e criativa, a maioria das vezes são para agradar e sensibilizar o público infantil, mas não deixam de carregar fortes simbologias da vida real e atrair diferentes espectadores. A percepção de cada pessoa é diferente e dependendo da narrativa e do uso dos elementos cinematográficos, o ambiente construído pode trazer a sensação de imersão, ou seja, o fio de conexão emocional entre o público e a animação. Tal conexão estabelecida entres os dois mundos é bastante nítido nos modelos de animação japonesa, apesar dos filmes animados hollywoodianos serem bastante apreciados no mundo inteiro, os animes, assim denominados pelos japoneses, também possuem um grande destaque no campo cinematográfico devido a sua diferente forma de expressar a sua arte e representar os espaços arquitetônicos.

Dada a importância do vínculo da arquitetura com o cinema, o presente trabalho tem o objetivo geral de analisar a representação do espaço arquitetônico na animação cinematográfica, tendo como base o filme animado *A Viagem de Chihiro* do estúdio japonês - Studio Ghibli. Como objetivos específicos, essa pesquisa propõe demonstrar a relação existente entre o cinema e arquitetura, principalmente com ênfase nos filmes de animações e seus espaços arquitetônicos imaginários. Será analisado como é demonstrado e interpretado a arquitetura como personagem no cinema em geral, com o intuito de compreender melhor o papel e a importância do espaço arquitetônico dentro de um universo ficcional. Além disso, faz-se uma análise sobre a percepção fílmica e espacial, para compreender os conceitos de Sergei Eisenstein; da imaginabilidade de Kevin Lynch e dos cinco principais elementos estruturantes da imagem da cidade.

Para complementar a análise, verifica-se a capacidade de o filme gerar mapas mentais no público, a partir do olhar de estudantes de arquitetura e como elas reconhecem os cenários sem nunca ter estado presente nos mesmos. Com isso, refletimos como cada indivíduo percebe o ambiente em sua volta e sua maneira de interpretar, em associação ao mundo imaginário, os espaços arquitetônicos presentes no cotidiano que muitas vezes passam despercebidos aos olhos da população, mas que podem se tornar, assim como nos filmes, grandes personagens de destaque na sociedade.

A principal motivação para sustentar a escolha do tema proposto é o grande interesse que tenho pela animação cinematográfica e principalmente pela animação japonesa. A maioria das obras animadas, apesar de possuírem um público alvo infantil, nos trazem interessantes reflexões sobre a sociedade, sendo, portanto, uma arte que proporciona muitos aprendizados em diferentes áreas, além de ser uma excelente ferramenta de estudo para arquitetura e urbanismo. Com o intuito de aprofundar na pesquisa, o estudo analisará o filme *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi* / 2001) do diretor Hayao Miyazaki co-fundador do Studio Ghibli, uma companhia de cinema e animação japonesa reconhecida internacionalmente pela qualidade de seus longas-metragens.

O filme escolhido possui uma narrativa muito interessante, pois mostra os cenários criados de uma forma bastante lúdica e fantasiosa, onde os espaços ali apresentados nos contam uma história e nos faz transportar para uma outra dimensão espaço – tempo. É interessante saber que a animação escolhida já ganhou vários prêmios internacionais. Em 2003, *A viagem de Chihiro* foi o vencedor do Oscar¹ na categoria de melhor filme animado. Além disso, é perceptível que os cenários dos filmes do estúdio são muito bem produzidos, há sempre abordagens interessantes sobre a sociedade, como críticas sociais ou políticas. A partir da conceituação da arquitetura e cidades, juntamente com os diálogos criados para os longas metragens, os animadores conseguem transmitir mensagens para o público de forma eficaz. O filme escolhido transborda assuntos significativos para os espectadores e apenas com a representação dos espaços arquitetônicos, baseado na observação da realidade, percebe-se que há possibilidades de muitas discussões no campo da arquitetura e urbanismo.

É interessante saber que o cinema pode ser considerado como um instrumento que proporciona ideias criativas em um processo de projeto arquitetônico e urbanístico. Os conceitos arquitetônicos podem ser idealizados e articulados por meio de diagramas e desenhos animados nos ensaios em vídeos. Deve-se ressaltar que as emoções e os sentimentos são intrínsecos ao cinema, dessa forma, percebemos que a cinematografia é capaz de gerar diferentes atmosferas e ambientes assim como no campo da arquitetura.

Tendo em vista a aproximação dessas duas áreas, deveria ter maior incentivo para estudos publicados, principalmente para animação cinematográfica que é um interessante meio para criar ideias lúdicas e fazer reflexões do meio em que vivemos. Os profissionais de arquitetura podem exercer um papel importante de vincular, através dessas ideias lúdicas

¹ O Oscar é considerado o prêmio mais importante do cinema mundial, onde acontece uma cerimônia de premiação anualmente da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, fundada em Los Angeles em 1927. (ALBAGI, Fernando, 2004)

utilizadas nesse contexto, duas amplas e significativas expressões artísticas. Desfrutando e sintetizando ideias, conceitos e mensagens, divulgadas pela indústria cinematográfica, em suas obras e tornando real o imaginário humano representado nas telas. Sendo assim, trabalhando com a concepção de conceitos para desenvolvimento de projetos e até em possíveis análises de contextos. Ocupando efetivamente esse espaço, que está em aberto, e suprimindo essa necessidade de mais profissionais interessados por fazê-lo no âmbito nacional. Além disso, o cinema de animação permite que as discussões urbanas se tornem mais acessíveis, não só para estudantes e profissionais da área, mas para todas as pessoas de qualquer faixa etária, além de ser um incentivador de uma visão diferenciada.

Com o intuito de desenvolver e alcançar os objetivos, este trabalho é pautado na investigação a respeito do tema proposto que foi realizado principalmente pela investigação bibliográfica e documental. Estudaram-se exemplares que analisam a relação da arquitetura e o cinema, principalmente de animação, buscou-se pesquisadores que estudam a percepção do público em relação ao cinema, além de investigar os conceitos de imaginabilidade e legibilidade de Kevin Lynch (2011) no livro “A Imagem da Cidade”. Fez-se um estudo da importância do espaço arquitetônico no cinema, além de compreender a construção e representação dos cenários presentes no universo imaginário do Studio Ghibli.

Estudou-se a estruturação das narrativas em animações para entender a representação do espaço arquitetônico criado. Foi fundamental analisar e comparar os filmes do Studio Ghibli com outras produções, pois assim, tornou-se possível investigar com mais detalhes o envolvimento da arquitetura com toda a estrutura narrativa. Assim, deve-se destacar que a análise de outros filmes animados não saiu do foco principal - que é analisar a representação dos espaços arquitetônicos criados. Dessa forma, tem-se uma visão mais crítica e reflexiva a respeito do tema proposto.

Para reforçar a análise, apresentou-se o filme escolhido para os espectadores com o foco em estudantes de arquitetura. Para verificar por meio de mapas mentais o olhar e a percepção de cada pessoa em relação a construção do espaço arquitetônico representado, os elementos estruturantes da cidade no cinema animado e presente no imaginário do público. Como referência para aplicação da metodologia, utilizou-se desenhos de mapas mentais para perceber os cinco elementos estruturantes da cidade abordados por Kevin Lynch (2011) no livro “A Imagem da Cidade”.

A escolha dos participantes teve como critério estudantes de arquitetura que já possuem conhecimento dos elementos da cidade para uma melhor percepção ao desenhar o

mapa mental, além de convidar participantes que apresentam maior interesse em desenhos animados e principalmente em relação ao filme *A Viagem de Chihiro*, tornando-se assim um exercício prazeroso. Pois, assim como a animação, a atividade de desenhar deve ser interessante e divertida. Foram escolhidas apenas 6 pessoas como um número suficiente para acrescentar qualitativamente a análise do trabalho.

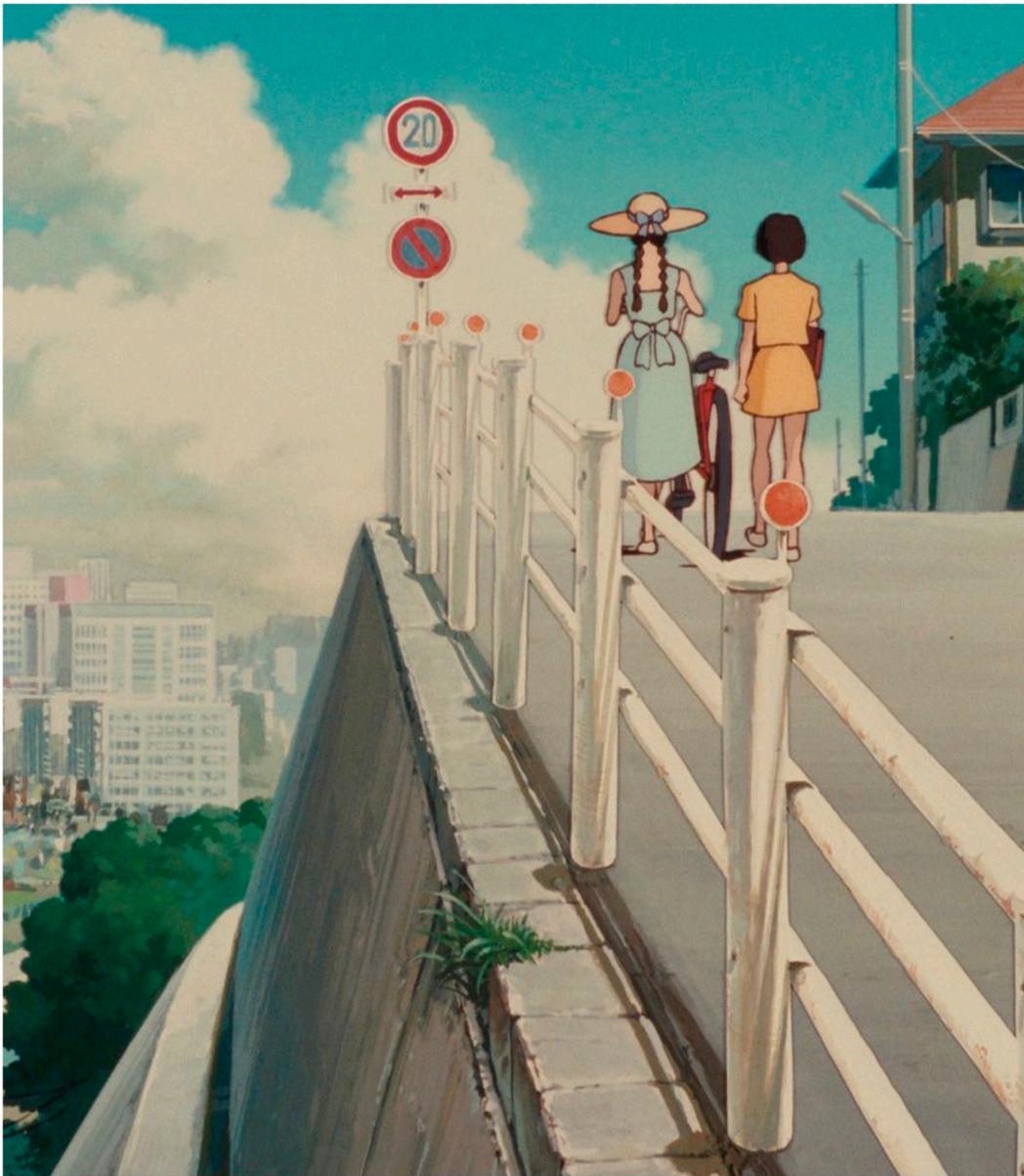
Após apresentar o filme e explicar o que o participante deveria analisar e desenhar em relação aos espaços e aos cinco elementos da cidade (bairro, vias, limites, marcos e pontos nodais) cada estudante teve a liberdade de representar os espaços conforme a sua percepção fílmica e espacial, levando o tempo que achasse necessário e utilizando qualquer meio de desenho, seja à mão livre ou digitalmente. Com as ilustrações elaboradas, fez-se a análise geral conforme a percepção de cada participante que foram identificados pelos símbolos: P1, P2, P3, P4, P5 e P6; levantando os dados e comparando como o espectador percebeu os espaços e interpretou o caminho arquitetônico e os elementos estruturantes da cidade apresentados na narrativa.

Sendo assim, ao apresentar a introdução e discorrer de forma sucinta a importância do tema, além dos objetivos propostos, a justificativa e a metodologia usada, é importante destacar que a pesquisa contém 5 capítulos. A fundamentação teórica está dividida em 2 capítulos, nos quais são: *Arquitetura, Cinema e Animação*, com o objetivo de introduzir os temas para criar as primeiras inter-relações, além de entender como o espaço arquitetônico nas narrativas podem se comportar, seja como ferramenta de contextualização da ação “personagem” ou elemento simbólico capaz de acrescentar ou contar a história no longa-metragem; *A percepção fílmica e espacial*, com o intuito de compreender como podemos perceber a arquitetura no cinema e as experiências emocionais provocadas a quem vê e principalmente os conceitos da imaginabilidade, legibilidade e os elementos estruturantes da cidade presente em uma animação. Os dois capítulos seguintes serão compostos pela análise do filme e as considerações finais.

Apesar do trabalho se aventurar no campo da animação cinematográfica e principalmente dessa arte tão importante na cultura pop japonesa, o foco principal está no campo da Arquitetura e Urbanismo. Todo embasamento teórico foi necessário para compreender e refletir acerca do tema proposto, além disso, as análises foram produzidas por uma fiel admiradora das artes cinematográficas e grande fã da animação oriental.

CAPÍTULO II

ARQUITETURA, CINEMA E ANIMAÇÃO



SUSSURROS DO CORAÇÃO, 1995

A animação é um meio artístico usado para definir um espaço arquitetônico ou para visualizar uma sensação de espaço. O cinema é um meio caracterizado por sua relação com os mundos, porque vemos o reflexo de nós mesmos e dos eventos da vida.

(SWATHIKA e YOON, 2006)

2 ARQUITETURA, CINEMA E ANIMAÇÃO

Não é recente o interesse sobre as relações existentes entre o campo da arquitetura e o cinema. A partir dos anos 80, pesquisadores, críticos do cinema, curiosos e profissionais de ambas as áreas veem discutindo esse interessante vínculo e compartilham suas diferentes perspectivas sobre o tema. Dessa forma, ao longo desse capítulo será abordado o vínculo existente entre a arquitetura e cinema em geral, principalmente sobre o gênero da animação, além de discutir sobre as produções nipônicas e os espaços arquitetônicos inseridos na sétima arte ².

2.1 O vínculo entre arquitetura e cinema

Para compreender o vínculo existente entre o cinema de animação e a arquitetura, é interessante saber como o campo da arquitetura e urbanismo é envolvida com o cinema em geral, mesmo sendo duas artes que se expressam de formas diferentes. Desde as primeiras tentativas de demonstrar o espaço em que habitamos de forma rudimentar, a área da cinematografia ao ser consolidada a partir do século XX, buscou novas formas de representar o espaço real em um mundo fictício. Tanto um diretor de cinema como um arquiteto e urbanista se preocupam em transportar sentimentos e experiências de vida para as pessoas. Pallasmaa (2017), afirma que a arquitetura é a arte mais próxima do cinema, pois articulam o um espaço experimental.

Para mim, a forma artística mais próxima da arquitetura não é a música – como comumente se acredita –, mas o cinema. O terreno de ambas as formas artísticas é o espaço vivido, no qual o espaço interior da mente e o espaço exterior do mundo se fundem, formando um vínculo quiasmático. (PALLASMAA, 2017, p.40)

A hibridização dessas duas artes é demonstrada de forma muito interessante pela cinematografia, pois enquanto o arquiteto idealiza os cenários em que habitamos, o cineasta transporta esse mundo real para dentro de um universo imaginário com sua própria concepção e pontos de vistas. Conforme Bruno Zevi (1996), o filme pode ser considerado o melhor meio de representação da arquitetura, pois há criações de ilusões da terceira dimensão ou profundidade, além de obter a ilusão da quarta dimensão referindo-se ao tempo e movimento

² A expressão “sétima arte” é utilizada para se referir ao cinema. De acordo com Canudo (1911): “Por ser uma arte do espaço e do tempo, o Cinema seria a grande síntese de todas, a sétima arte, pois parte de uma imagem projetada em uma superfície, como a pintura ou a fotografia, mas envolve o movimento, relacionando-se ao ritmo, ao tempo” (CANUDO, 1911).

de forma sucessiva. Ainda não existe uma interação direta do espectador com os espaços desenvolvidos pela cinematografia, porém as emoções e a imersão (fio de conexão emocional entre o filme e o espectador) são intrínsecas ao cinema.

Percebe-se que as duas áreas possuem uma forte ligação principalmente quando se trata de ambas criarem espaços, sejam eles físicos ou cinematográficos. Todos os espaços projetados são cruciais para o desenvolvimento dos filmes, podendo ser indicadores de localização, espaço – tempo dos longos - metragens. Além disso, a maior parte das obras fílmicas em conjunto com outros elementos cinematográficos escolhidos pelo diretor, permitem que os cenários contem a história das narrativas e assim passam os mais diferentes sentimentos e sensações para os espectadores.

Tais sentimentos e emoções captados pelo olhar do espectador são resultados de diferentes técnicas que os profissionais da cinematografia usam para manipular o espaço e transformar o enredo muito mais interessante de acompanhar. De acordo com o autor Martin (2003), há muitas maneiras de reproduzir o ambiente fílmico e conectar com o espectador, seja por meio de movimentos de câmeras ou montagens de elementos fragmentados que ao final se tornam nas mesmas imagens. Entende-se que o cinema é capaz de mudar a forma que percebemos os ambientes, sejam eles casas, prédios, bairros, ruas e até cidades. Assim, reconhecemos os cenários de ângulos e perspectivas diferentes em comparação com o ambiente real. Muitas vezes, essa mudança de concepção do ambiente no universo cinematográfico é para dar maior significado ao enredo do filme e interpretarmos o ambiente com outros “olhos”.

Percebemos, portanto, que a arquitetura não é apenas um cenário monótono que serve de plano de fundo para uma narrativa, mas ela possui grande importância para o compor e aprimorar a imagem do filme. Pallasmaa (2001) fala que o espaço vivido não é neutro e sem valor, dependendo do lugar que um ato importante da narrativa ocorre, seja um beijo ou um assassinato, a história pode mudar completamente.

Além disso, todo lugar tem sua história e conotações simbólicas que se fundem no incidente. Apresentação de um evento cinematográfico é, portanto, totalmente inseparável da arquitetura do espaço, lugar e tempo, e um diretor de cinema é obrigado a criar imagens arquitetônicas e experiências, embora muitas vezes sem o saber. É exatamente essa inocência e independência da disciplina profissional da arquitetura que torna a arquitetura do cinema tão inocente, sutil e reveladora. (PALLASMAA, 2001, p. 161, tradução nossa)

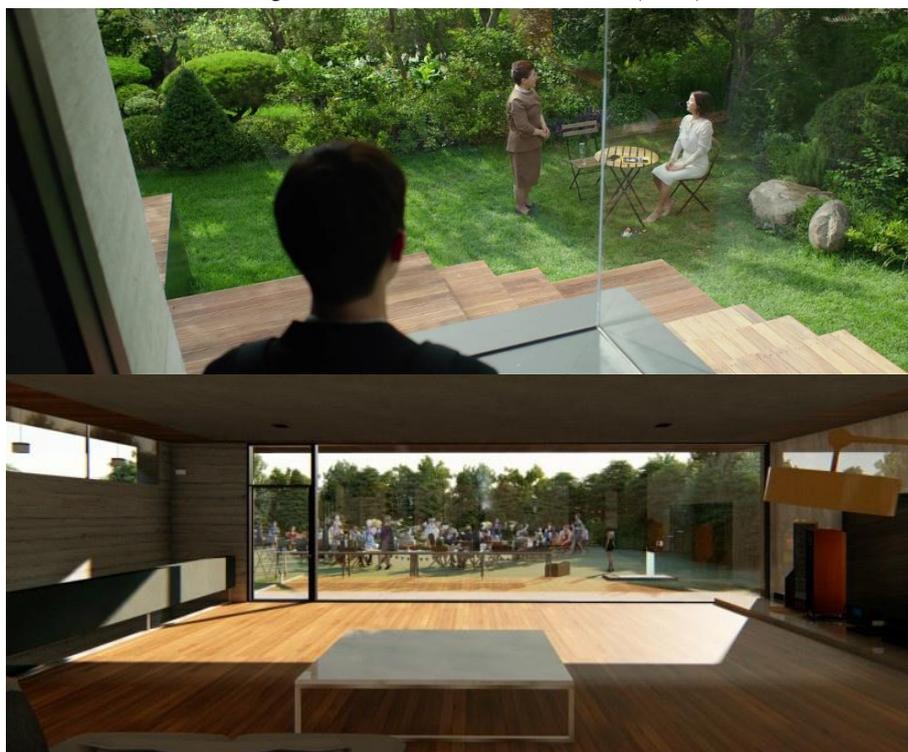
Há muitos arquitetos que estudam a importância do vínculo entres esses dois campos. Em uma palestra à AU - Arquitetura e Urbanismo, o arquiteto francês, Jean Nouvel

fez uma comparação interessante, onde ele afirma que “o arquiteto, à semelhança de um diretor de cinema, deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma cenografia de ritmos, gestos, imagens, tomadas (planos) e fantasia. Saber realizar, enfim, a síntese entre o universo real e o virtual [...]” (NOUVEL, 1997). Outro arquiteto que discute essa relação é o Rem Koolhaas, ele diz que há pouca diferença entre uma atividade e outra:

Há surpreendentemente pouca diferença entre uma atividade e outra [...] eu acho que a arte do roteirista é conceber sequências de episódios que construam suspense numa cadeia de eventos [...] a maior parte do meu trabalho é montagem [...] montagem espacial. (KOOLHAS, Ren apud TOY, Maggie, 1994, p.7)

Sem o espaço arquitetônico, o cinema não seria o mesmo. Não veríamos um espetáculo que transforma um ambiente, seja real ou imaginário, e imerge em uma dimensão temporal e nos transporta para o passado ou futuro. Vários cineastas têm mostrado com mais ênfase essa grande conexão da arquitetura com a arte cinematográfica, é o exemplo do filme *Parasita* (2019) do diretor sul coreano Bong Joon Ho. Nessa trama todos os elementos são importantes para compor a narrativa. No filme, não só o espaço é inteiramente integrado com o status dos personagens, mas os mínimos detalhes arquitetônicos são fundamentais para desenvolver os segredos por trás da história. As cores, os formatos, as linhas, a luz, a sombra e o percurso traçado na história estão minuciosamente conectados.

Figura 1 - Casa do filme “Parasita” (2019)



Fonte: Divulgação/ Casa.com.br (2019)

2.1.1 O protagonismo arquitetônico em cena

De fato, os dois campos de arte se beneficiam mutuamente, pois o cinema recorre à arquitetura para construir cenários e o espaço não se desvincula da arquitetura. Segundo Fábio Allon (2004), a arquitetura é evidenciada através do cinema, educando e sensibilizando o público, e com ele criando padrões de conforto estético. Em contraposição ao cotidiano da população, em que a arquitetura lhes passa despercebida, no cinema, os espaços arquitetônicos possuem um papel de referência, tornando-se protagonistas nas narrativas (SANTOS, 2004, p.4).

A presença da arquitetura no espaço cinematográfico é tão importante quanto os personagens, provavelmente, sem eles os cineastas não conseguiriam contextualizar a história. Cenas construídas, principalmente de elementos estáticos como as paisagens naturais e até cidades inteiras, situam o espaço e o tempo, além de demonstrar a situação sócio – econômica dos personagens apresentados. Por meio de associações mentais, o público consegue perceber elementos, como o estilo arquitetônico, escala, mobiliário, o tempo e a natureza do filme apenas com cenas mostrando o ambiente fílmico. O arquiteto de sets francês, Robert Mallet-Stevens, afirma:

O set, para ser um bom set, deve atuar. Seja de forma realista, expressionista, moderna ou histórica, ele deve interpretar o seu papel. [...] deve apresentar o personagem antes que ele apareça, deve indicar sua posição social, seus gostos, seus hábitos, seu estilo de vida, sua personalidade. (MALLET-STEVENS apud NEUMANN, 1999, p.8)

Além da importância da arquitetura no cinema, Luís Urbano (2013), reflete quem são os pensadores do espaço fílmico, pois assim como a realidade, aquele ambiente será usado por alguém. O espaço arquitetônico apresenta a história, o estado de espírito, os gostos e a personalidade de quem está usando. Características pessoais e espaciais são apresentadas no ambiente fílmico, é necessário entender quem vive no local, há quanto tempo e quem são as pessoas que passam pelo lugar. Dessa forma, todos esses pormenores permitem uma cena mais realista, no qual o público se aproxima da narrativa e se familiariza com aquela realidade. É necessário entender que o espaço idealizado pertence ao personagem, e não apenas um cenário monótono criado aleatoriamente sem nenhum significado, mas, sim, um elemento crucial para o desenrolar da história (URBANO, 2013).

Entendendo a importância do papel da arquitetura na cinematografia, podemos nos debruçar um pouco mais nas cidades cinematográficas, pois elas possuem grande notoriedade, tonando-se o palco dos principais acontecimentos em um filme. Os cineastas geralmente buscam representar cidades utópicas ou reais que conseguem dialogar com os personagens e ao mesmo tempo com os espectadores. Sejam cenários de época ou futuristas, desde o início da história do cinema, a cidade está presente na cinematografia.

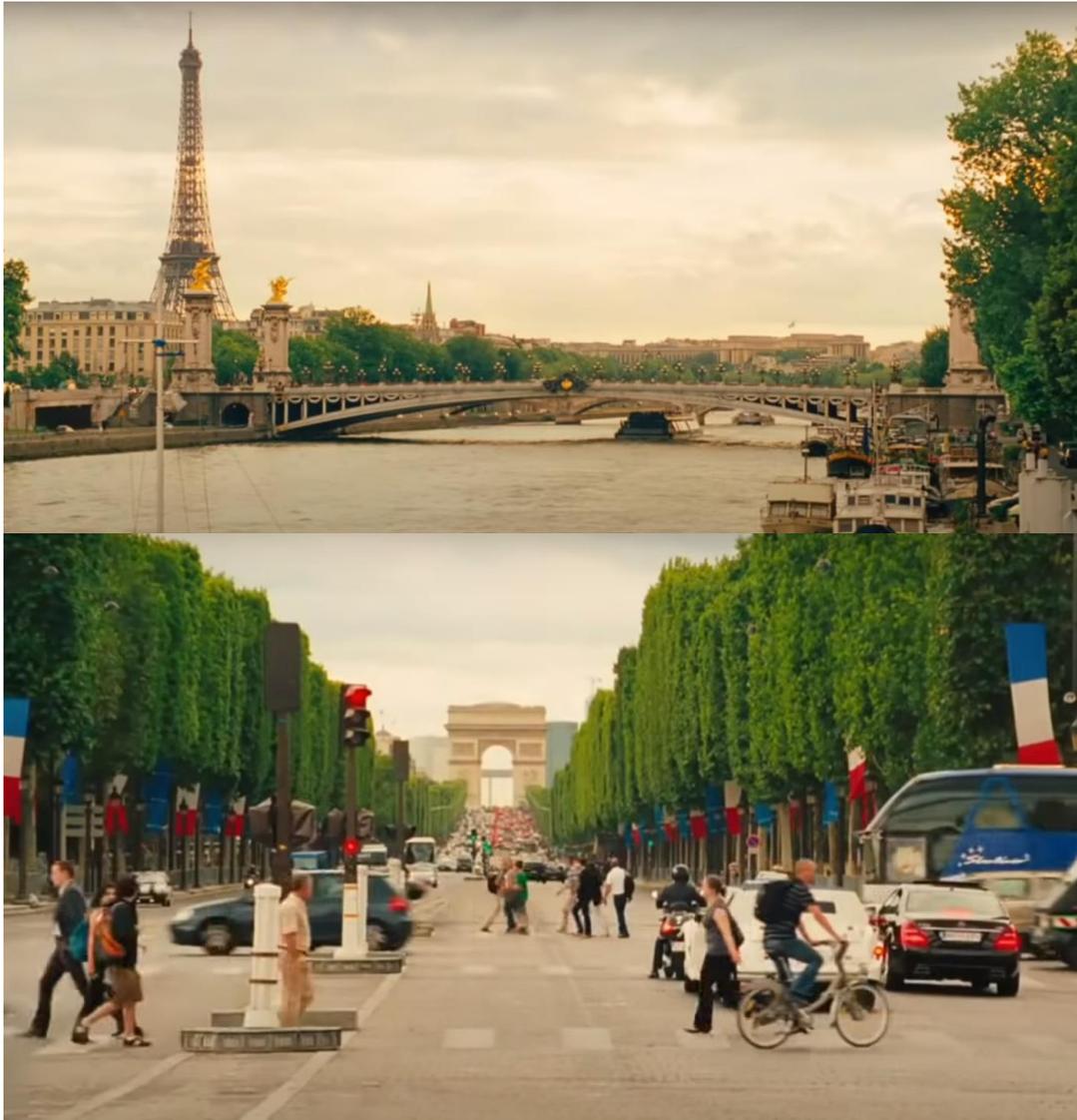
Através do cinema, podemos reconhecer uma cidade de uma forma diferente, pois ela é um reflexo da sociedade real. As cidades cinematográficas podem ser caracterizadas por serem um retrato fiel da realidade, totalmente utópicas, cheias de elementos inventados ou uma mistura do real com o imaginário. Em uma ficção, o cenário citadino pode ser considerado um grande protagonista da ação e por vezes funcionar apenas como um “pano de fundo” para o desenvolvimento da narrativa. Além disso, todos os elementos participativos de um espaço urbano, como carros, pessoas, ruas e edifícios ajudam a estabelecer a personalidade do cenário, tonando-se parte intrínseca da máquina urbana, um verdadeiro personagem da história (CONALGO, 2012, p. 57 - 60).

Quando é mostrado em cena elementos icônicos, como edifícios ou monumentos históricos, logo o espectador percebe e reconhece o ambiente. Ou seja, conseguimos localizar geograficamente o local das imagens colocadas em evidência. Se passar uma imagem da Torre Eiffel ou da Catedral de Notre-Dame em um filme, instantaneamente sabemos que Paris é o lugar em que a ação ocorre. No filme de comédia, *Meia – Noite em Paris* (2011) do diretor Woody Allen³, percebemos a identidade da cidade já nas primeiras cenas ao apresentar vários ícones do lugar, como Museu do Louvre, a Torre Eiffel e o rio Sena.

No decorrer da narrativa, o diretor apresenta imagens do centro da cidade, dos bairros, ruelas e dos parques. São demonstrados os principais pontos turísticos da cidade, além disso o personagem principal é transportado para a Cidade Luz da década de 1920, mostrando para o público duas épocas de Paris, o presente e o passado considerado cheio de nostalgia, onde os espectadores acabam se contagiando com o romantismo que a cidade proporciona. A Paris, nesse filme não é apenas um espaço em que ocorre a ação, mas sim um verdadeiro personagem atuante, um protagonista que se destaca e chama atenção da plateia.

³ Woody Allen é um famoso diretor que tem grande apego aos espaços urbanos representados em seus filmes, ele demonstra esses espaços como personagens diretamente relevantes para a narrativa. Essa atitude é demonstrada em alguns de seus filmes, entre eles: *O Sonho de Cassandra* (2007) na cidade de Londres, *Vicky Cristina Barcelona* (2008) e *Scoop* (2006). No entanto, o diretor é bastante apegado a Nova York, a cidade em que reside, especificamente na ilha de Manhattan, no qual o cineasta também faz um filme com o próprio nome do lugar: *Manhattan* (1979). (CONALGO, 2012, p. 75)

Figura 2 - Paris como principal cenário



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Meia-Noite em Paris” (2011)

O protagonismo arquitetônico também pode ser visto em filmes futuristas em que os cenários irreais são o grande foco da narrativa. Desde cedo, a cinematografia busca diferentes formas de representar o ambiente fílmico e trazer ideias inusitadas, especulando a construção de um futuro distante. É notório, nas primeiras obras do século XX, uma visão mais ampla ou panorâmica de uma cidade. Nos enquadramentos de câmera, percebemos um desejo de visualizar um mundo moderno, onde há relação com a atração feita pelo movimento das ruas e a circulação de homens e mulheres na cidade. Os cineastas guiam o público pelas ruas da cidade com movimentos de câmeras, sejam na vertical, horizontal ou circular, com diferentes perspectivas e pontos de vistas (COSTA, 2006, p.4).

Ao se tratar de cenários utópicos, logo lembramos de longas – metragens que demonstram o avanço da tecnologia e a melhoria da qualidade de vida como principais

características. Entretanto, muitos cineastas apresentam duas maneiras de vivenciar as cidades futuristas. É o caso do filme de ficção científica, *Elysium* (2013) do diretor Blomkamp. No ano de 2154, o mundo vive um cenário pós – apocalíptico, onde a pobreza é constante e os moradores da terra são controlados por máquinas (robôs). A principal cidade representada no filme é uma Los Angeles totalmente destruída e com um descontrolado crescimento populacional. No entanto, existe um lugar apenas para os ricos, Elysium, uma cidade construída na estação espacial livre da poluição ambiental, violência, guerra, fome ou qualquer perigo que os habitantes da terra possuem. As duas cidades são contrastantes e demonstram dois futuros, na qual parte da população vive privilegiada, usufruindo da alta tecnologia e a outra esquecida entre as ruínas.

Figura 3 - Cenário de Los Angeles x Elysium



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Elysium” (2013)

Ressalta-se que o cinema também pode representar a arquitetura como um personagem literal através da antropomorfização. Ainda é raro o cinema incorporar essas características humanas em estruturas arquitetônicas, mas nos filmes animados já é mais frequente essa situação. É o caso do filme *A casa Monstro* (2006), a animação é uma mistura de comédia e terror que conta a história de um pré-adolescente e seus amigos, vizinhos de um velho rabugento que proíbe as crianças subirem em seu gramado. Após um acidente, o senhor Nebbercracker é levado para o hospital deixando a residência vazia. Sem a presença do dono, a casa ganha vida, assumindo um aspecto assombrado ao engolir todos que se aproximam dela. A partir disso, o filme retrata as crianças tentando provar que a casa é um monstro para poder evitar que o monstro continue comendo os humanos.

A casa passa a possuir movimentos semelhantes de uma pessoa, além de ter características dos órgãos internos do corpo humano. Ao longo do filme, a residência, como estrutura arquitetônica é praticamente esquecida passando a ser reconhecida apenas como um personagem malvado indispensável para o drama.

Figura 4 - Casa como personagem



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A casa Monstro” (2006)

Discutimos, portanto o vínculo da arquitetura com cinema em geral, principalmente o papel que o espaço arquitetônico atua no campo da cinematografia. Certamente, essa conexão também é percebida no cinema de animação (foco principal para o desenvolvimento do trabalho), como demonstrado rapidamente no exemplo acima. Entretanto, antes de aprofundar na pesquisa é necessário discorrer brevemente sobre o gênero da animação.

2.2 O Cinema de animação

Toda a trajetória da animação é marcada por importantes desenvolvimentos e aparatos técnicos. Uma arte que antes tinha o público infantil como principal alvo, atualmente apresenta um público bastante heterogêneo, onde a idade não importa quando o assunto é transportar para um universo fictício e cheio de fantasia. Quando falamos nesse gênero do cinema tão interessante e único, logo lembramos do Walt Disney – referência mundial de animações. Seu estilo continua inspirando muita gente no campo da cinematografia.

[...] Walt Disney começava a ganhar destaque, tornando –se um fenômeno mundial e determinando o caminho para qual a animação dirigir-se-ia, estabelecendo importantes conceitos para o gênero – imaginação e fantasia – ainda hoje observados. Independentemente da técnica de animação, tradicional ou digital, os paradigmas de Disney preservam –se como importante referências das produções atuais. (JOHNSTON, 1995 apud LANNER, 2009, p.6)

A animação é uma arte que consegue captar movimentos da vida real e representar em quadros sequenciais de uma forma contínua. Conforme Lucena Júnior (2002), a continuidade presente em cada quadro ao criar a ilusão de movimento se tornou o efeito mais importante na animação. Pois, o desenho animado é mais do que apenas ilustrações estáticas presentes em uma única imagem é necessário dar movimento com a passagem de um desenho para o próximo. Norman McLaren, afirma: “ a animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado. O que acontece entre cada frame é muito mais importante do que existe em cada frame”. Ou seja, o importante na animação é como o animador consegue dar vida em cada passagem sequencial de uma imagem para a outra (MCLAREN apud WELLS, 1998, p. 10).

O primeiro momento do cinema de animação esteve ligado aos quadrinhos satíricos da imprensa. Em 1908, Émile Cohl⁴, influenciado pelas histórias em quadrinhos, produziu uma animação chamada “Fantasmagorie” que alcançou o mercado internacional. Outras obras foram inspiradas a partir desse filme e utilizaram integralmente da técnica frame a frame, pois dava maior fluidez ao longa – metragem. Em meados de 1940, houve o boom do cinema animado, no qual passava por um longo processo de industrialização, dessa forma as técnicas da animação tradicional - desenhado à mão - foram desenvolvidas e ganharam novas

⁴ Émile Eugène Jean Louis Courtet, conhecido como Émile Cohl, foi um animador e desenhista, além de ser considerado o inventor do desenho animado cinematográfico. (JÚNIOR, 2002)

possibilidades para potencializar a representação dos personagens e cenários (JÚNIOR, 2002 p. 15).

Com o passar dos anos, a computação gráfica começou a ganhar notoriedade no campo da cinematografia e foi o diferencial para aperfeiçoar a técnicas e dar maior credibilidade a fantasia proposta pelos desenhos animados. Na década de 80 e 90 muitos estúdios de animação, como a Pixar, Disney e Lucasfilm se aperfeiçoaram com o avanço da tecnologia e começaram a produzir filmes com novas perspectivas, introduzindo as três dimensões (3D) para as cenas. No entanto, os filmes tradicionais não foram substituídos pelos filmes em 3D. Na maioria das vezes, as animações são produzidas nas duas versões – tradicional e 3D - para possibilitar aos espectadores experiências e sensações diferentes.

Como forma de estabelecer algumas diferenças entre a maneira de produção audiovisual não animado para uma animação, faz-se um breve comentário a respeito de suas etapas. A maneira de produzir um filme, seja ele animado ou não, possui as suas semelhanças em relação as dificuldades e ao trabalho árduo que os profissionais apresentam. Em primeiro lugar, ambas possuem etapas a serem seguidas, como: a ideia inicial ou o desenvolvimento do roteiro, o planejamento financeiro, produção, pós-produção, distribuição do filme, divulgação e estreia. Entretanto, enquanto um longa-metragem tradicional precisa de atores, estilistas, locação de lugares para a montagem dos cenários, profissionais que trabalham na área de iluminação e filmagem, entre outras áreas técnicas para a gravação, na animação não é necessário. O que é essencial na etapa de produção um filme animado é a criação dos *storyboards*⁵, *layouts*, direção de arte, composição, entre outros métodos para dar “vida” a um desenho estático. (PANDOLFO, BRANCO, PINHEIRO, 2015)

Mas é de suma importância mencionar, que as duas formas de produzir os filmes utilizam meios semelhantes para a pós-produção como, os métodos de montagem cinematográfica, planos, cortes, enquadramentos, escolhas das paletas de cores, sons ambientes, iluminação, entre outros procedimentos para finalizar o produto fílmico. Os produtores de um filme tradicional precisam estudar o ambiente físico e gravar a partir das condições ambientais externas que, por vezes, é manipulada pelos diretos para alcançar seus objetivos. Já na animação, os profissionais estudam os ambientes, pesquisando as características dos locais para, assim, desenhar e criar os cenários para a história animada. Em

⁵ O storyboard é a primeira ideia geral da narrativa. As ideias e pensamentos iniciais começam a ganhar forma e são organizados para que se possa lê-las como uma história em quadrinhos. (HAHN, 2008). É no storyboard que são posicionados os personagens em cena, o enquadramento e ângulos das câmeras para ter uma ideia geral da história.

suma, ambas apresentam um processo tanto criativo quanto técnico com as suas próprias vantagens e dificuldades.

Durante décadas o percurso da animação vem sendo construído por novos animadores e estúdios que continuamente criam obras fantásticas que despertam interesse por muitas gerações. O autor Guillé (1997) afirma que a possibilidade de conceber vida a objetos inanimados é considerado um grande milagre da animação. E isso é observado pelas produções de animadores que tem grande destaque no campo da cinematografia, como o Hayao Miyazaki, coprodutor do Studio Ghibli considerado, assim como Walt Disney, referência mundial, principalmente da animação japonesa (GUILLÉN, 1997).

2.2.1 Animação Japonesa

A arte da animação japonesa popularmente conhecida como anime passou a ser apreciado não só no oriente, mas ganhou grande destaque no mundo todo. A forma de representação dos personagens e cenários possuem características diferentes das animações ocidentais, mas ambas conseguem nos transportar para uma dimensão espaço – tempo de forma muito interessante. O estilo do anime foi influenciado pelo mangá⁶, principalmente pela forma de ilustração, pois tanto a concepção do design e as fases de produção das animações são semelhantes aos quadrinhos do estilo japonês. Conforme Cavallaro, 2006:

[...] refere-se à visualização do conceito preliminar através dos desenhos de storyboards, ou seja, sequências de imagens (análogas às histórias em quadrinhos) que mostram como a história será articulada em termos de um a linguagem gráfica – pictórica específica, como a ação irá se desenvolver, quais ângulos de câmera podem ser mais apropriados para a nossa captura e onde os personagens se encaixam em tudo isso. (CAVALLARO, 2006, p.22, tradução nossa)

Os animadores nipônicos se preocupam bastante com a concepção dos espaços imaginários, todas as representações dos cenários possuem significados que em conjunto com outros elementos cinematográficos afetam a dramaticidade da narrativa. O Japão apresenta uma forte ligação com sua história cultural e carrega muitos valores filosóficos. Segundo a autora Sakurai (2007), o estilo zen é bastante observado nas construções dos cenários das animações. A decoração das casas não apresenta muitos móveis, existe uma grande valorização de pedras, flores, fontes e cascatas. Além disso, a simplicidade das casas, o banho

⁶ A palavra mangá possui o mesmo significado de histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês.

no ofurô – tipo de banheira tradicional no Japão - representam a reposição de energia para possuir uma vida mais saudável (SAKURAI, 2007, p. 352).

Figura 5 - Casa tradicional japonesa

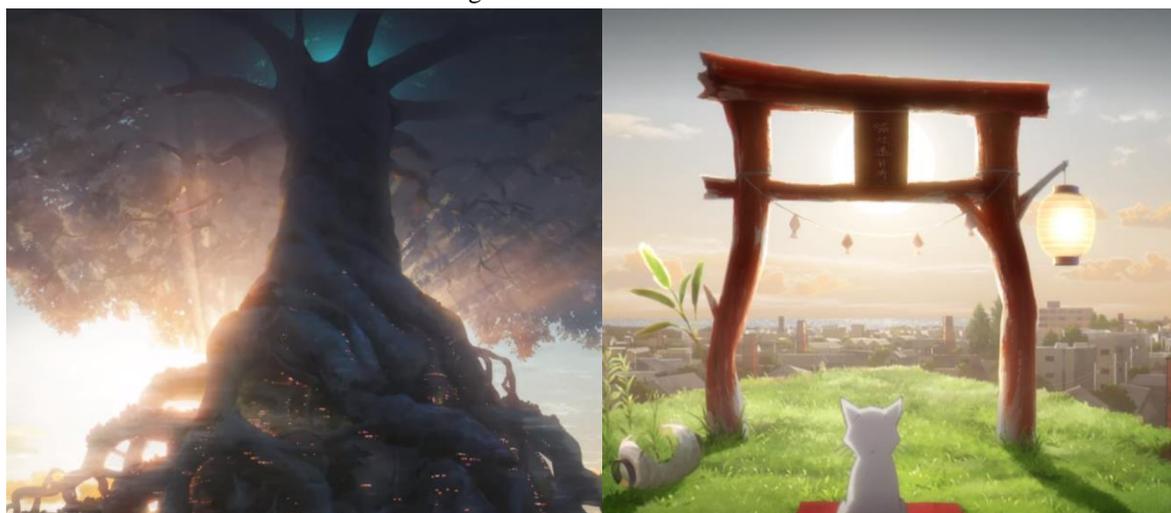


Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Your Name” (2016)

Outras fortes características do estilo japonês são os temas sobrenaturais que envolvem a história das animações. A maioria das obras apresentam cidades com a arquitetura de templos e santuários. Muitas vezes, os animadores passam mensagens significativas relacionadas ao espiritual e ao psíquico através de elementos arquitetônicos. Podemos observar isso na cena do filme animado *Olhos de gato* (2020) do diretor Junichi Satou, a imagem abaixo apresenta um portal xintoísta⁷ em frente a uma cidade, no entanto ao atravessar o portal, há uma árvore milenar invisível ao olhos humanos. Para os japoneses essa imagem significa a passagem para um lugar espiritual.

⁷ O xintoísmo é considerado uma religião ou uma filosofia de vida seguida pela maioria da população japonesa que nasceu antes da introdução do budismo no país. (OSHIMA, 1991, p.47).

Figura 6 - Portal xintoísta



Fonte: Frames instantâneos retirado do filme “Olhos de gato” (2020)

Certamente a animação oriental possui uma forma diferente de demonstrar e contar a história das narrativas. Seus espaços imaginários criados possuem fortes valores culturais, além de construir cenários de forma mais estética e simbólica. O diretor Miyazaki, já mencionado anteriormente, atenta a cada detalhe na criação das cenas para que estejam sempre conectadas e façam sentido ao objetivo dos seus filmes. As animações produzidas por ele, de acordo com Sato (2007) demonstram: “ mundos imaginários visualmente belos e complexos, onde a fantasia e realidade se misturam em aventuras caracterizadas por mensagens pacifistas e ecológicas. ” Além disso, a autora afirma que o cineasta é “ admirado como animador e diretor de cinema por ter elevado a animação japonesa à condição de arte.” (SATO, 2007, p.69).

2.3 Arquitetura na animação cinematográfica

Após apresentar a relação existente entre o cinema em geral e arquitetura, além de percorrer brevemente sobre animações cinematográficas e principalmente sobre a arte do anime, é de grande relevância percebermos como é importante a presença da arquitetura nas produções dos longas-metragens animados, sejam eles ocidentais ou orientais. O cinema animado, além de ser uma ferramenta de entretenimento, ele é considerado uma arte que proporciona a visualização de um espaço arquitetônico.

A animação é um meio artístico usado para definir um espaço arquitetônico ou para visualizar uma sensação de espaço. O cinema é um meio caracterizado por sua relação com os mundos, porque vemos o reflexo de nós mesmos e dos eventos da vida. (SWATHIKA e YOON, 2006, p. 198, tradução nossa)

Sabemos que os espaços criados nas narrativas podem indicar o tempo e localização em que os personagens estão inseridos, contextualizando o local e a história em que se passa. Conforme as autoras Swatika e Yoon, os lugares, luzes, sombras, pessoas e objetos fazem parte da experiência de um filme ou uma animação arquitetônica⁸. No entanto, os espaços imaginários presentes nas animações também podem apresentar diversas reflexões da sociedade, sendo considerados essenciais para transmitir mensagens para o público. Temas como acessibilidade, sustentabilidade, identidade, entre outros, estão relacionados aos cenários das produções audiovisuais animadas.

O filme *O pequeno príncipe* (2015) retrata a vida de uma menina com uma mãe controladora e muito racional que não gosta da desorganização. A animação tem a intenção de mostrar como uma vida adulta pode ser tediosa quando se esquece do que é “ser criança”. Para isso, o diretor faz uma alusão ao retratar a mudança dessa família para um bairro mais perto da escola da filha, onde apresenta imagens de uma cidade fria e monótona em que o traçado é caracterizado por ser ortogonal e as casas possuem um estilo moderno. Todas as residências são iguais e de mesma cor, o cenário é minimalista e bem organizado não demonstrando surpresas ao caminhar de um lugar para outro, pois tudo é matematicamente pensado para dificultar o contato entre pessoas e promover a ordem. No entanto, existe uma casa que contrapõe ao estilo do bairro, com uma construção antiga e com bastante vegetação, é o único lugar que gera curiosidade e espanto aos personagens e também aos espectadores. Percebemos, portanto que a arquitetura presente nessa animação é bastante importante para demonstrar a conexão com a narrativa e desenvolver a história.

⁸ A animação arquitetônica é a demonstração do espaço arquitetônico com a utilização de vários mecanismos tecnológicos como, renderizações fotorrealistas, ilustrações, fotografias e efeitos especiais que fornecem suporte sensorial a um ambiente gerado por computador. (SWATHIKA e YOON, 2006, p.198)

Figura 7 - Bairro do filme “O Pequeno Príncipe” (2015)



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “ O Pequeno Príncipe” (2015)

Outro exemplo interessante que demonstra a importância do espaço arquitetônico presente na animação, é o filme *Up - Altas Aventuras* (2009) da Pixar. No filme, há uma abordagem inteligente ao mostrar como a arquitetura pode refletir a personalidade dos protagonistas e abordar assuntos urbanísticos como a gentrificação.⁹ Através de uma habitação, o espectador percebe que toda as características do casal principal da história é refletida na decoração da casa, não só pela disposição dos mobiliários, mas as cores e objetos únicos que deixam o lar dos personagens mais interessante. Ao longo do filme, o protagonista não mede esforços para proteger sua casa que pode ser destruída por uma imobiliária e isso deixa claro como a identidade e história fazem parte da arquitetura.

⁹ A gentrificação é um fenômeno que ocorre em determinada região ou bairro que passa por alterações das dinâmicas da composição do lugar, como novas construções de edifícios e comércio que valorizam a região e afetam os moradores de baixa renda que vivem no lugar, dificultando a permanência dos antigos habitantes. (SMITH, 2008)

Figura 8 - Cena da casa do filme “Up” (2009)



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Up - Altas Aventuras” (2009)

Com esses dois exemplos mencionados acima, entendemos como é de suma importância para os animadores pesquisarem assuntos relacionados ao campo da Arquitetura e Urbanismo. Para produzir o espaço imaginário é necessário pensar nos detalhes como o status dos personagens, a escala, o tempo em que a história se passa e o clima. Quando há necessidade de passar uma maior veracidade aos espectadores, a produção de uma cidade fictícia, por exemplo, precisa levar em consideração todos os elementos arquitetônicos, como a estrutura, estilos e principalmente a morfologia urbana. Muitas animações possuem cenários bastante conhecidos, mesmo possuindo um visual diferente e talvez mais lúdicos, conseguimos perceber elementos e construções arquitetônicas relacionados ao ambiente real.

Podemos considerar que os filmes são responsáveis pela divulgação da arquitetura, pois permitem um reconhecimento dos espaços através de elementos presentes nas cidades virtuais, simbolismo da cultura e imagens simples, ou seja, o público consegue fazer uma leitura do espaço facilmente ao observar a Torre Eiffel, a Estátua da Liberdade, a Catedral de Notre - Dame ou o Cristo Redentor nas narrativas sem nunca terem visitado o

local. (NAME,2003). No filme de animação *O corcunda de Notre-Dame* (1996), por exemplo, é demonstrada a imagem real de Paris, com enquadramentos bem específicos da Catedral de Notre-Dame (personagem arquitetônico crucial para a animação). O público consegue se transportar ao local da imagem, mesmo sem conhecer a cidade pessoalmente.

Figura 9 - Cenário animado da Catedral de Notre - Dame



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “O Corcunda de Notre-Dame” (1996)

Nota-se que o cinema animado precisa de uma boa ambientação artística para garantir que o filme tenha um bom desenvolvimento e sustente a narrativa. Dessa forma, a construção do cenário é feita a partir das premissas de cada personagem importante na animação. Toda concepção de ideias é de suma importância para produzir um bom filme, por isso os animadores se preocupam com cada etapa da produção dos cenários, como o *workbook* e o *concept art*. O *workbook* consiste no planejamento espacial de todos os ambientes na animação, incluindo informações sobre o movimento de câmera, detalhes dos posicionamentos e dimensões dos objetos e personagens, medidas dos espaços, níveis, tempo, clima, duração da cena, além da localidade (GHERTNER,2010).

De acordo com Senna (2013), o *concept art* tem o objetivo de apoiar a concepção do cenário, ou seja, é uma representação das ideias da obra animada. É uma etapa que apresenta vários rascunhos e testes de formas e espaços, esboços de modelos tridimensionais e pinturas digitais, assim como testes de composição e luz. Em suma, o *concept art* auxilia na solução de problemas de design presentes na animação (SENN, 2013).

Em uma palestra sobre a arquitetura na animação, Takayuki Aoki (2017), produtor do Studio Ghibli, afirma que para desenhar um determinado ambiente é necessário observar, ficar perto, perceber detalhes que muitas vezes os olhos não captam imediatamente. Ele diz: “ é importante não só olhar para uma casa. Imagine a casa, pense nas pessoas que moram lá, o que fazem diariamente, como vivem, o que estão fazendo agora. E não apliquem isso apenas em desenhos, apliquem também em suas vidas ” (AOKI, 2017).

Os animes ou filmes animados japoneses, assim como as produções ocidentais, abordados ao longo desse capítulo, apresentam essa grande conexão e preocupação ao vincular os cenários com a histórias de seus personagens. Isso demonstra como é interessante entender o papel da arquitetura numa produção cinematográfica, além disso, podemos considerar que a arte da animação inspira profissionais da área da arquitetura e urbanismo.

Os espaços imaginários criam personagens imaginários, assim como os próprios personagens de anime, constroem espaços imaginários. Esse processo abre novas perspectivas para a imaginação dos arquitetos na vida real. Assim, a arte do anime deve ser considerada pintura abstrata, outro tipo de oficina de arquitetura, onde são geradas novas ideias arquitetônicas. (MARDEN, 2012, p.3634, tradução nossa)

Dessa forma, é possível perceber que é interessante e importante a relação do cinema com a arquitetura e de como é possível a interdependência dos mesmos; pelo fato da arquitetura contribuir significativamente com a experiência cinematográfica em identificação de localização espacial, identidade de grupos ou indivíduos e mensagens em planos de fundo que transmitem conclusões influentes no enredo. Entende-se como os espaços arquitetônicos são fundamentais para a produções dos longas-metragens animados, trazendo aspectos reais e familiares às animações com o objetivo de imersão do espectador e identificação de contextos. O cinema proporciona a criação de espaços cheios de magia e fantasia, vendem sonhos e histórias fascinantes que buscam a realidade, ficção ou utopias capazes de potencializar a nossa imaginação e manipular emoções, com o objetivo de eternizar memórias.

CAPÍTULO III

PERCEPÇÃO FÍLMICA E ESPACIAL



O CASTELO ANIMADO, 2004

*“O cinema é um produto, da hegemonia da visão sobre os outros sentidos. Uma sinfonia de imagens que nos permite ver o mundo de outra forma ou formar outros mundos que nos querem dar a ver”
(FERNANDES, 2012, p.34).*

3 PERCEPÇÃO FÍLMICA E ESPACIAL

Nesse capítulo, busca-se entender como as pessoas percebem e interpretam o ambiente fílmico animado em comparação ao espaço real. Apresentando os principais conceitos da percepção fílmica e os fatores que proporcionam a percepção do ambiente cinematográfico animado, além de compreender a espacialidade ou imaginabilidade denominados por Kevin Lynch (2011) e os principais elementos da imagem da cidade. Discute-se o potencial de representatividade dos espaços arquitetônicos capazes de gerar mapas mentais estabelecidos a partir do olhar do observador, principalmente pelos conceitos de Sergei Eiseinstein e a caminhada arquitetônica.

3.1 A construção da percepção fílmica e espacial

Conforme o capítulo anterior, compreendemos que a existência da arquitetura no cinema contribui para a construção e desenvolvimento da narrativa. No entanto, quando assistimos um filme, conseguimos perceber e interpretar o espaço arquitetônico, além de obter diferentes experiências emocionais. Mas como isso é possível? Certamente, a percepção e o olhar para como a arquitetura é representada na animação e como as pessoas a recebem, abrange um conjunto de fatores que proporcionam a percepção fílmica e espacial. Elementos como a luz, a cor, objetos, a posição da câmera, enquadramento e todos os artifícios do cinema, em conjunto, podem ajudar na experiência cinematográfica.

É interessante saber que a percepção é considerada um conjunto de processos em que as pessoas reconhecem, organizam e entendem as sensações vindas de estímulos ambientais (GOODALE 2000^a, POMMERANTZ, 2003 apud STERNBERG, 2017, p. 68). A nossa visão, juntamente com outros sentidos do corpo humano, exerce um papel muito importante ao proporcionar a criação de novos mundos. Antes de tudo observamos e analisamos o nosso redor, para então imaginar e criar. Graças a esse fator, os filmes conseguem criar novas arquiteturas, idealizar novas cidades, mundos e fazer novos desenhos. “O cinema é um produto, da hegemonia da visão sobre os outros sentidos. Uma sinfonia de imagens que nos permite ver o mundo de outra forma ou formar outros mundos que nos querem dar a ver” (FERNANDES, 2012, p.34).

Dessa forma, o cinema pode ser considerado uma ferramenta de experimentação e percepção da arquitetura. Comparado com outras formas de perceber o ambiente, o cinema é mais focado em representar os espaços arquitetônicos e as situações cotidianas. As cenas

demonstradas simulam o olhar do público, como as câmeras fossem os guias focais para os observadores. As técnicas de enquadramentos, iluminação, contrastes, recortes e utilizações de sons ambientes ou trilhas sonoras ajudam na manipulação, orientação e direcionamento da experiência do espaço para que o espectador receba apenas o que é necessário e considerado relevante para a história. Podemos considerar que cada pessoa possui sua própria forma de viver e imergir em um longa-metragem influenciando na percepção do ambiente fílmico apresentado (CONALGO, 2012). “Ambas, arquitetura e cinema, implicam uma maneira cinestésica de experimentar o espaço, as imagens guardadas na nossa memória são tornadas corpóreas e as imagens hápticas são como imagens retiniais ” (PALLASMA, 2007, p.18).

Para Benjamin Christian Metz (1977), o cinema causa a “impressão de realidade”, ou seja, capacidade do espectador se identificar e interpretar, tirando conclusões inconscientes e automáticas com as situações apresentadas nas cenas do filme e se conectar profundamente com os acontecimentos apresentados. “Nenhuma outra arte captura e envolve tão forte o espectador como o cinema, que dá a sensação de estar diante de um acontecimento de participação emocional e sensorial da plateia. ” (METZ, 1977, p. 15 – 28). Ao assistir um determinado filme, as pessoas são capazes de “mergulhar” totalmente no ambiente cinematográfico, confiando na representação dos espaços arquitetônicos como se fossem reais, por vezes, sem ao menos conhecê-los pessoalmente, se forem cenários que representam a realidade e vivenciando uma nova experiência. “A experiência neste sentido vital é definida por situações e episódios que espontaneamente nos referimos como sendo “experiências reais”, aquelas que nos lembramos de dizer, “ isso foi uma experiência ” (DEWY, John,1934).

A representação dos ambientes mostrados em telas, segundo Mitry (1971), “vazam” através das bordas, o público é atraído para dentro do enquadramento, ou seja, conseguimos imergir nas imagens como se fossem reais. O enquadramento é uma técnica responsável pelos recortes do espaço fílmico, ele funciona como mediador da realidade. Hugo Munsterberg (1970), considerado pioneiro da teoria do cinema, fala que há várias manifestações artísticas que demonstram os espaços por meio de molduras e fronteiras espaciais, assim como retratar o mundo por meio de algo temporal como os sons, mais precisamente a música (MUNSTERBERG, 1970 apud SANTOS, 2005, p. 36).

As mais diferentes formas de perceber ou captar o ambiente, seja um espaço físico ou uma representação artística, está diretamente ligado na capacidade de imitar a maneira em que a consciência domina os fenômenos temporais do mundo externo e consegue moldá-las à percepção do corpo em relação à imaginação, à atenção, à memória e às emoções. Tudo isso,

segundo Munsterberg (1997), está relacionado à “arte da subjetividade”. Ele explica que as experiências cinematográficas juntamente com processos “progressistas” estão relacionadas ao que vem de fora (exterior) e ao que vem de dentro (interior) do corpo. Ou seja, a experiência fílmica é conectada com os avanços tecnológicos ligados às estéticas dos filmes e à formação das percepções dos fenômenos de cada pessoa.

O que interessou ao psicólogo alemão foram as transformações que afetaram a imagem cinematográfica no seu rumo em direção ao estabelecimento da narrativa clássica, que transformava cenas reais e comuns em uma nova arte, na medida em que o cineasta recortava, com suas percepções, algumas imagens do caos cotidiano e as adaptava a uma *percepção fílmica*. Para Munsterberg, a partir da apreensão dessas imagens, o espectador podia deter a sua atenção e perceber o que lhe escapava na vertigem do cotidiano (1997, p. 28). Nessa relação, portanto, a linguagem do cinema clássico e a sua psicologia eram potencializadas pelos efeitos da montagem e por outras ferramentas cinematográficas. (CAPISTRANO, 2005, p.4)

Conforme Munsterberg (1997), quando o espectador se afasta da realidade física em relação ao filme, há a formação de processos subjetivos em sua mente. De acordo com as leis do pensamento lógico e racional, o cinema consegue traduzir a matéria do mundo para matéria de nossa consciência. Além disso, a atenção do espectador passa a ser produzida pela ação cinematográfica ao aceitar a ilusão de profundidade da imagem fílmica e do movimento, além de ativar a mente de ideias e mobilizar a imaginação através das experiências subjetivas, por meio de suas percepções sonoras e óticas. Em suma, a nossa atenção e impressões da realidade que capítamos das imagens são mediadas através da tecnologia cinematográfica (CAPISTRANO, 2005, p. 5).

Dessa forma, tanto a arquitetura como o cinema, conseguem provocar emoções no observador. Somos suscetíveis a todos os estímulos ambientais presentes do cenário real ou fictício, conseguimos sentir raiva, medo, tristeza, alegria, entre outras impressões apenas com o ato de observar, ouvir e até tocar. Nesse sentido uma das principais características, além do som e do movimento de câmera para a construção do espaço fílmico, principalmente de uma animação, é a combinação ou contraste de tons, adequação de pigmentações e formação da paleta de cores. Pois elas são detalhes cruciais para despertar sentimentos bons, condescendentes ou ruins, dependendo do objetivo desejado, em nosso subconsciente.

3.1.1 O despertar das emoções a partir das cores

A cor possui influência em nossa percepção em determinados objetos ou imagens, seja de forma intencional ou não, desencadeiam reações em nosso sistema nervoso central com conclusões em respostas emocionais. Dependendo do contexto e ambiente que as cores estiverem inseridas, elas são analisadas com diferentes significados. Segundo, Fraser (2007), cada cor recebe significados semelhantes ao observamos a natureza e possuem o poder de gerar diferentes comportamentos emocionais aos observadores. O vermelho e o amarelo percebidos em um pôr-do-sol, por exemplo, pode ser atribuído nas artes para provocar sentimentos de calor, vigor, entusiasmo, satisfação, vitalidade e tranquilidade. Quando o vermelho é combinado com o amarelo ou preto, sugere-se uma situação de perigo, alerta ou, por exemplo, uma sensação de exposição a algo venenoso.

Ao selecionar as cores para uma produção de uma obra artística, cria-se uma identidade própria para o produto. Dessa forma, cada animação possui sua paleta de cores, ou seja, garante a sua identidade através da pigmentação de suas cenas e cenários. Certamente, as cores possuem o poder de influenciar a experiência cinematográfica do espectador, pois despertam emoções e contribuem para sustentar a narrativa. Por exemplo, quando ocorre uma mudança de um momento alegre para uma tragédia no filme, é possível perceber uma troca na paleta de cores, possivelmente de cores quentes para cores mais frias. Esse fator é necessário não só para distinguir o clima da história, mas para indicar o momento, propor de forma direta ou indireta a emoção necessária para a cena e até indicar a índole dos personagens, assim como, fazer uma conexão com a próxima cena (FERREIRA, 2017, p. 15).

O uso de correção de cor digital vem influenciando o visual de produções desde o filme *E Aí, Meu Irmão, Cadê Você?*, de 2000. Uma vantagem da correção digital é que a mesma contribui para que o filme seja consistente de uma cena à outra, sem mudanças bruscas de cor. Porém, atualmente se nota uma predominância das cores azul e laranja sendo cada vez mais usadas, com o objetivo de se criar um contraste de cores interessante. Como a pele humana geralmente possui um tom quente, laranja torna-se a cor mais próxima do que seria um tom de pele. No espectro de cores, o azul é a cor diretamente oposta ao laranja – e cores opostas (ou complementares, como usa-se em teoria de cores) são usadas para se criar um contraste maior”. (RADULESCU, 2013)

Nos primórdios da história da indústria cinematográfica, os filmes eram produzidos apenas em películas completamente monocromáticas, preto-e-branco. O que tornava extremamente fundamental o foco na expressividade através do corpo e fala, em projetos áudio visuais, pois era na atuação dos personagens que se depositava toda a carga da

mensagem sugerida pela história narrada. Com os avanços tecnológicos, a utilização das cores foram introduzidas e ganharam notoriedade por parte dos profissionais de comunicação visual que passaram a criar e controla-las de acordo com os seus objetivos, afim de obter sucesso em seus trabalhos e conseguir passar a mensagem desejada para o público de forma indireta e eficaz. Na animação não foi diferente, a introdução de cores deu mais vida para as produções, além de causar boas impressões aos espectadores e proporcionar novas experiências, mais intensas e profundas com a transmissão de sentimentos e sensações de forma sutil.

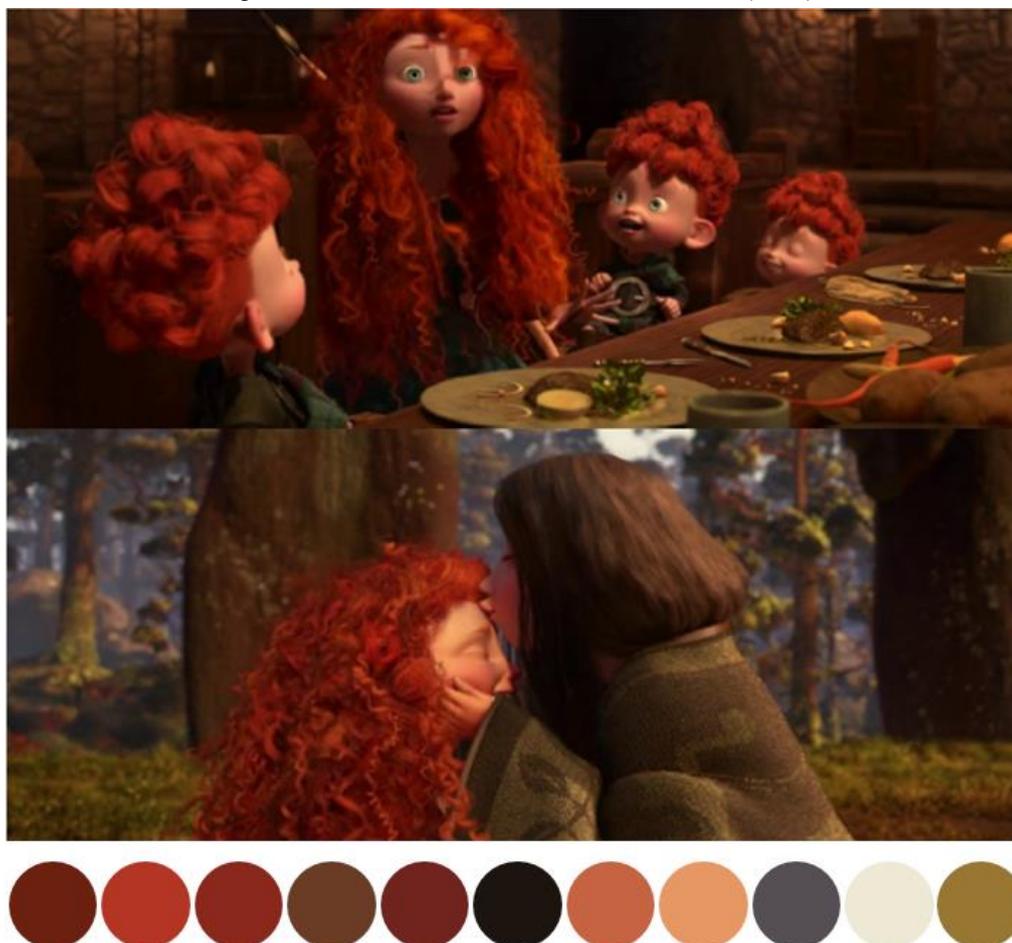
Um dos percussores da descoberta cromática e do processo tecnológico para aplicação e utilização da cor no cinema foi Walt Disney. Suas animações passaram a ser ainda mais conhecidas e bem produzidas. Dessa forma, toda a indústria cinematográfica animada passou a utilizar as técnicas cromáticas para a criação de suas obras, ganhando, cada vez mais, credibilidade e ênfase nas representações dos personagens e dos espaços arquitetônicos criados. A escolha das paletas para cada cena passa ser essencial para que o público receba todas as emoções em todos os planos e sub planos pensados para as cenas. É interessante entender o que cada cor pode representar para as narrações.

Para o Savoia e Cornick (1989), as cores podem ser percebidas nas reações de cada indivíduo. Por exemplo, o amarelo é ligado a alegria e a satisfação, se for luminosa, vibrante e viva; ela também pode assumir um tom doentio se esverdeada. Já o vermelho pode ser identificado como algo sensual ou associado ao amor; o laranja sendo a cor mais quente, irradia a expansão; o azul acalma e tranquiliza o ambiente, além de ser ligado ao sentimento de tristeza; o preto é geralmente usado para realçar as cores quentes; o branco é intenso e radiante, além de possuir uma ação refrescante no observador (SAVOIA; CORNICK, 1989 apud MONTEIRO; MELO; NEGRÃO 2013). Dessa maneira, cada cor dependendo do espaço que ela é inserida, contribui para diferentes sensações nos indivíduos. Vejamos, portando, exemplos das cenas de alguns filmes para saber quais impressões o público é capaz de receber.

A animação *Valente* (2012) da Pixar, é produzida com o foco em imagens da natureza para ampliar a sensação da realidade. Assim, as cores escolhidas apresentam tonalidades sutis, escuras e encorpadas, com a predominância do verde e tons de violeta; além disso, os cenários possuem uma textura envelhecida, afim de dar maior relevância ao cenário e contrastar com os personagens da história (FERREIRA, 2017, p.29). Nesse sentido, as imagens se tornam marcantes para os espectadores. Os cenários são compostos por cores quentes (vermelho, laranja, amarelo e verde) e frias (azul, roxo, verde escuro e claro). Nos

frames abaixo, podemos perceber que as cores quentes são mais predominantes, dessa forma, a cena retrata um sentimento de calor humano e união familiar.

Figura 10 - Paleta de cores da cena de “Valente” (2012)

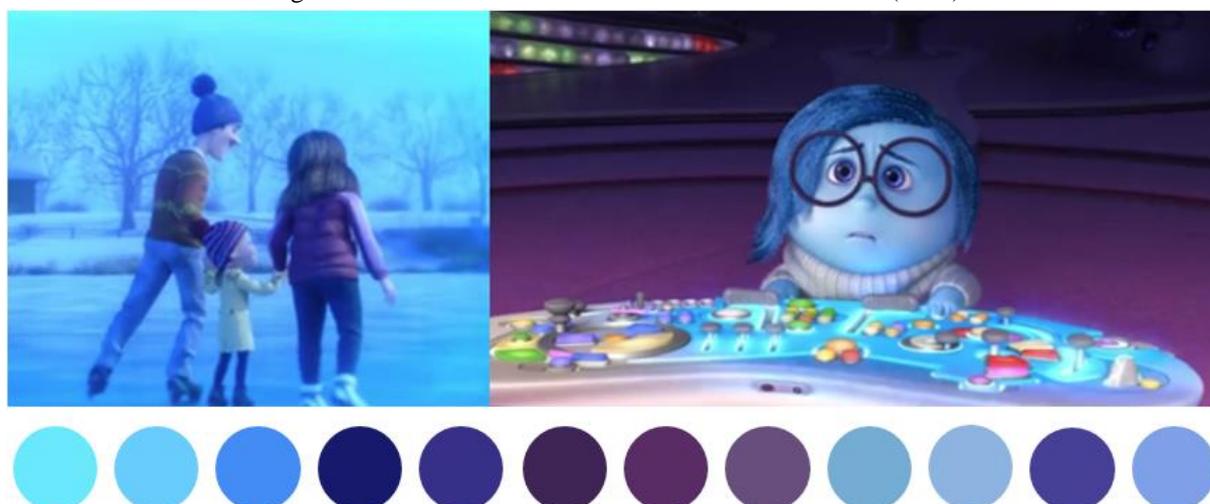


Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Valente” (2012) e paleta de cores feita pela autora

Na figura seguinte, é possível observar uma paleta de cores em tons frios, principalmente com a predominância do azul e do roxo nos espaços representados. Tal cor escolhida pode transmitir calma e passividade, mas suas nuances também geram outras sensações. O azul é ligado a sensação de tristeza e melancolia, enquanto o roxo é relacionado à mundo fantástico ou sobrenaturais e as vezes é associado a temas eróticos e místicos. As cenas escolhidas são da animação *Divertida Mente* (2015) da Pixar, a personagem possui o nome do próprio sentimento, sendo chamada de Tristeza, e para incentivar a transmissão do sentimento, as cores do seu corpo, roupas e cabelo são predominantemente azuis. Seu comportamento é apático, suas expressões são pesadas e tudo o que toca também adere a tons azulados e frios. Ao se tratar de uma animação americana, é interessante lembrar que existe

uma expressão chamada *feel blue* que significa sentir-se para baixo, deprimido ou melancólico. Por isso, a cor representa literalmente essa sensação tanto para a história do filme, como para os espectadores.

Figura 11 - Paleta de cores da cena de “Divertida Mente” (2015)



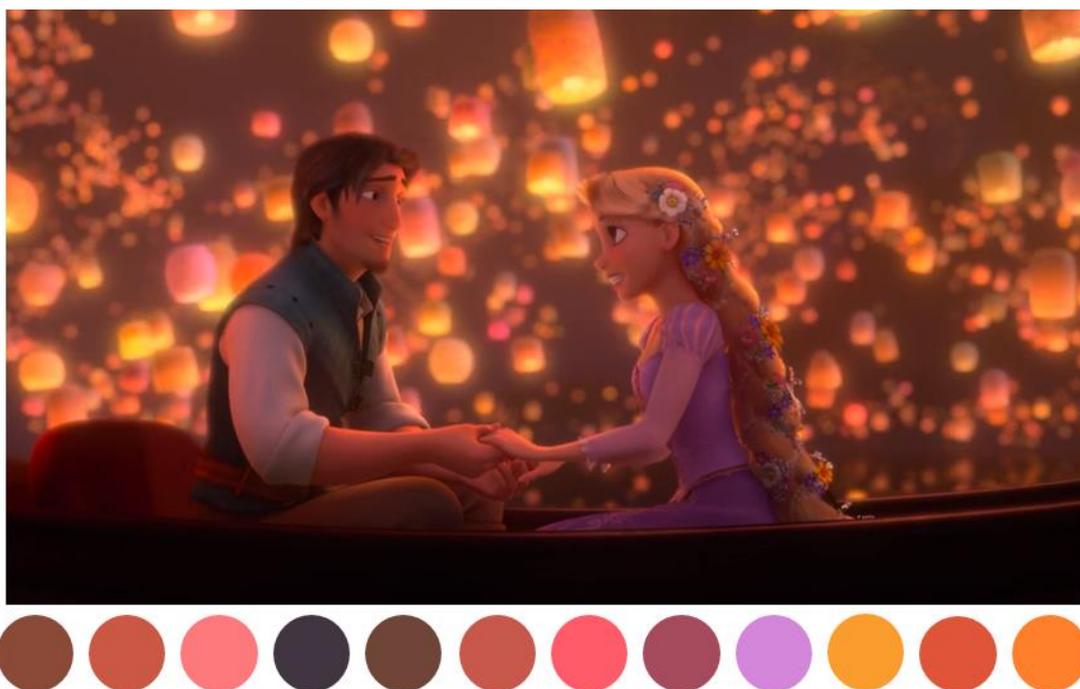
Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Divertida Mente” (2015) e paleta de cores feita pela autora

Essa animação conta com personagens que também representam sentimentos, como a raiva em vermelho, o nojo em verde, o medo em roxo e a alegria em amarelo. Possuindo cores características que ajudam a resgatar o sentimento do espectador, possibilitando assim o reconhecimento específico de cada emoção em particular. A Alegria, predominantemente amarela, se apresenta como a líder das emoções. Durante o desenrolar do enredo, ela sempre mantém a Tristeza bem longe das “esferas de memórias base”, orbitas detentoras de memórias importantes que fazem parte da personalidade da personagem principal da trama.

No clímax da história, a Tristeza entra em contato com as esferas fazendo com que elas mudem de tonalidades de amarelo para tons frios de azul, destravando uma descoberta importante para o enredo da animação. A partir desse momento os personagens percebem que podem trabalhar em conjunto, e as esferas que possuíam apenas uma cor passam a apresentar cores diferentes, transmitindo assim perfeitamente para o observador as combinações de emoções presentes em cada memória sem ser necessário a verbalização pelos personagens, apenas através de mensagens visuais que carregam a instrução necessária para a interpretação desejada.

Dentro desse contexto é possível perceber, por exemplo, que a combinação de cores, como o amarelo, vermelho, laranja e rosa são utilizadas para cenas que representam alegria, juventude, amor, frescor, verão, entre outras sensações. Verifica-se essa combinação de tons na próxima imagem, que pertence ao filme *Enrolados* (2010) da Disney. Essa animação é uma mistura de aventura e romance que consegue deixar o público imerso nas cenas ao sentir cada emoção estabelecida na imagem sequenciada. A predominância de tons quentes na figura abaixo representa um clima de romance, alegria e expectativa misturados.

Figura 12 - Paleta de cores da cena de “Enrolados”



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Enrolados” (2010) e paleta de cores feita pela autora

Considera-se, portanto, que todos os aparatos técnicos envolvidos na construção de um filme resultam em uma experiência cinematográfica. Ou seja, formação de cores, enquadramentos, planos, cortes, sequências nas imagens filmicas entre outros fatores são elementos básicos para uma boa representação do espaço. Entretanto, é a montagem que irá fortalecer e unir o tempo e o espaço do ambiente cinematográfico e estabelecer uma coerência narrativa, tornando-se as imagens fortes e memoráveis, legitimando a representação do espaço arquitetônico no filme animado e como a percebemos.

3.1.2 O caminho arquitetônico através da montagem

A montagem cinematográfica, de acordo com Marcel Martin (2005), significa a “organização de planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e duração”. A montagem é o elemento mais específico da linguagem fílmica (MARTIN, 2005, p.167). Esse elemento consiste em estabelecer uma ordem lógica nas imagens, além de tonar o filme compreensível de acordo com os objetivos do diretor. Quando assistimos um filme, percebemos um movimento de câmera, um percurso ou caminhada que nos guia através da tela. O nosso corpo não precisa sair do lugar, vivenciamos a experiência de percorrer um espaço apenas observando.

Os espaços arquitetônicos, ao serem percebidos, percorridos ou olhados são vivenciados de maneiras diferentes por cada pessoa. Segundo Bruno Zevi (2009), as obras arquitetônicas para serem compreendidas, precisam ser percorridas e atravessadas, ou seja, necessitam do tempo da nossa caminhada. De maneira análoga à percepção do espaço arquitetônico, no cinema também é necessário um caminho, um percurso para que as pessoas compreendem, percebam e vivenciem os espaços fílmicos. Segundo Pallasma (2007), “a arte cria imagens e emoções que são igualmente verdadeiras às de situações atuais na vida” (PALLASMA, 2007, p.22).

Ao considerar que ambas as artes espaciais acontecem por meio da dimensão do movimento e do tempo, Auguste Choisy¹⁰ (1874), estudou a implantação dos edifícios e monumentos da Acrópole de Atenas. Ele concluiu que as posições dessas construções foram planejadas para a perspectiva e movimento do observador. Choisy afirma: “Mas um fato geral parece dominar seu sistema: o cuidado em combinar tudo em vistas do primeiro aspecto que se oferece ao espectador, e que grava em seu espírito uma impressão mais duradoura e mais vívida” (CHOISY, 1874 apud BARATTO 2019).

¹⁰ O historiador de arquitetura das civilizações antigas, Auguste François Choisy (07 de fev. de 1841 – 18 de set. de 1909), foi o autor do livro *Historie de L'Architecture* em que fala sobre os seus estudos da arquitetura grega. No qual desenvolveu uma ilustração com isometria, uma planta e uma perspectiva. (SORENSEN, 2011 apud BRITO, 2015)

Figura 13 - Vista sobre a Acrópole de Atenas, Grécia



Fonte: milosk50/Shutterstock

Com base nos trabalhos de perspectiva e posicionamento de Choisy, Sergei Eisenstein (2002) desenvolve suas teorias do movimento no espaço. O cineasta soviético considera que a arquitetura é predecessora do cinema e também afirma que o cinema “ é, em primeiro lugar e antes de tudo, montagem”. Ou seja, a justaposição sequencial dos espaços garante a percepção da arquitetura (EISENSTEIN, 2002, p.35). Tratando-se da montagem cinematográfica, ele estabelece uma relação com a arquitetura com a prática de percorrer o espaço, na qual criou um método em que leva o espectador para uma caminhada. Tal palavra – *caminho* – é a base para seus estudos.

A palavra caminho não é usada por acaso. Hoje em dia é o caminho imaginário seguido por o olho e as diferentes percepções de um objeto que dependem de como ele aparece aos olhos. Hoje em dia também pode ser o caminho seguido pela mente em uma multiplicidade de fenômenos, distantes no tempo e no espaço, reunidos em uma certa sequência em um único conceito significativo. (EISENSTEIN, 1989, p. 116, tradução nossa.)

Eisenstein (1989), analisa a duração do tempo em que o espectador recebe as informações das imagens das obras arquitetônicas em comparação com um filme. E toda essa relação envolve a prática do mover, caminhar pelo espaço. Sendo assim, um espectador de um filme pode ser igualado a um observador do espaço arquitetônico, conectando as duas formas de artes, cinema e arquitetura. Percebe-se, portanto, que o percurso da Acrópole pode ser

caracterizado como uma “montagem cinematográfica” (EISENSTEIN, 1989, apud BRITO, 2015).

De maneira semelhante aos estudos sobre a montagem arquitetônica de Eisenstein, Le Corbusier compreende que o espaço é apreensível em sequências através do movimento do corpo e dos olhos do espectador. O arquiteto desenvolveu teorias sobre a promenade arquitetônica, onde descreve o movimento do visitante em duas casas, a Maison La Roche – Jeanneret e a Villa Savoye da década de 1920. Corbusier estudou as diferentes perspectivas que cada pessoa, ao se movimentar, apresenta dentro dessas residências. “[...]. É movendo-se [...] que se pode ver as ordens da arquitetura se desenvolverem” (CORBUSIER JEANNERET, COMPLÉTE 1929-1934, p. 24).

Figura 14 - Vistas da Villa Savoye



Fonte: Frame instantâneo retirado do filme “ L'architecture d'aujourd'hui ” (1930)

Dessa forma, observar nos proporciona imaginar e criar; mover, nos possibilita enxergar diferentes ângulos e perspectivas. Além de estabelecer o sentido de movimentação em relação ao caminhar através da montagem cinematográfica, também podemos relacionar o “mover” como uma das características principais para dar vida à animação, conforme foi apresentado brevemente no segundo capítulo desse trabalho. Dessa maneira, a montagem cinematográfica e o percurso arquitetônico possibilitam a criação de um universo dentro de outro universo, assim como arquiteturas dentro de outras arquiteturas e experiências vividas de diferentes formas através de uma “dança” que nos proporciona encontrar o inesperado. Nesse sentido, os filmes animados podem ser dotados da imaginabilidade e nos causar fortes impressões ao perceber o espaço.

3.2 A imaginabilidade e espacialidade nas animações

De acordo com Kevin Lynch (2011), a imaginabilidade é a característica que proporciona uma imagem forte e inerente ao objeto, ou seja, o torna memorável. (LYNCH, 2011). Tal fator também ocorre no cinema animado, pois assim os filmes ganham uma maior credibilidade por parte dos espectadores. Conforme os espaços arquitetônicos foram introduzidos nas animações, mais os cenários ganhavam vida e estabeleciam histórias convincentes para o público.

[...] àquela qualidade de um objeto físico que lhe dá uma grande probabilidade de evocar um a imagem forte num dado observador. É esta a forma, cor, disposição, que facilita a produção de imagens mentais vivamente identificadas, poderosamente estruturadas e altamente úteis no meio ambiente. (LYNCH, 2011, p.9)

A criação dos cenários animados, sejam eles realistas ou não, apresentam elementos semelhantes com o ambiente real. Por exemplo, o movimento das pessoas na rua, as obras arquitetônicas, as escalas utilizadas para cada tipo de ambiente de acordo com a identidade dos personagens, as cores, os sons presentes em cada espaço, são detalhes observados pelos animadores para transformar as suas obras mais interessantes, com o objetivo de aproximar a animação para a realidade dos espectadores. A forma como percebemos o espaço cinematográfico está diretamente ligado à percepção do ambiente a nossa volta.

Conforme Lynch (2011), a imagem de um ambiente deve ser legível, ou seja, a espacialidade precisa apresentar qualidade visual e clareza; é necessário ser dotada da legibilidade para uma fácil compreensão do espaço citadino e assim possuírem capacidade de gerar mapas mentais¹¹ nos observadores. Ele também afirma que “ uma imagem ambiental faz parte de um quadro mental generalizado do mundo físico exterior que cada pessoa possui, a partir do qual ela interpreta as informações e orienta as suas ações. ” (LYNCH, 2011 apud CAVALCANTE e ELALI 2017, p. 260). As construções das imagens são feitas a partir das sensações e experiências vividas por cada pessoa e da nossa interação com o meio ambiente.

Uma cidade altamente imaginável (aparente, legível ou visível) neste sentido particular muito bem formada, pareceria muito bem distinta, notável; como que convidaria os olhos e os ouvidos a uma maior atenção e participação. [...] O

¹¹ “Os mapas mentais podem ser elaborados com objetivos variados, com o intuito de desvendar trajetos, lugares, conceitos e ideias” (KOZEL, 2005, p. 145).

observador seria bem orientado e poder-se-ia mover facilmente. Seria um bom conhecedor do seu ambiente. (LYNCH, 2011, p. 20)

Deve-se entender que os mapas mentais, de acordo com Moreira (2008), são imagens espaciais, nas quais os observadores possuem de lugares conhecidos, direta ou indiretamente, formados no passado ou no presente; de acontecimentos culturais, históricos; localidades distantes que podem ser divulgados por diferentes meios de comunicações. A partir dos mapas que as pessoas conseguem representar espaços e caminhos de acordo com sua experiência pessoal.

Nesse sentido, é necessário entender que não são todos os filmes que representam de uma forma clara um caminho ou percurso arquitetônico capaz de gerar uma imagem mental no espectador, tornando-o legível, pois tudo depende da forma que é criado o cenário e como a pessoa interpreta a narrativa de acordo com suas experiências vivenciadas. No entanto, é possível perceber que as animações apresentam uma grande conexão com os elementos do meio urbano. Segundo Allon (2004): “Creio que os filmes são um produto do meio urbano, quase como a música, e os arquitetos que se interessam por urbanismo deveriam estar informados sobre o tipo de música que se escuta, da arte que se faz e dos filmes que se rodam” (ALLON, 2004 apud WENDERS).

Ao projetar um espaço, os profissionais da arquitetura buscam maneiras de estabelecer um vínculo entre o ambiente e os usuários do lugar, com o objetivo de promover emoções e satisfazer o cliente. Para isso, é necessário muitos estudos e pesquisas até conseguir alcançar o propósito final. De maneira semelhante, o cinema animado também procura meios de atingir emocionalmente o público e causar boas impressões com base em estudos e pesquisas de referências. Segundo o diretor de animação da Pixar, John Lasseter (2018), há três elementos fundamentais para a criação de um bom filme animado do estúdio: possuir uma história convincente que mantenha os espectadores entretidos e imersos na narrativa, povoar o universo imaginário com personagens atraentes e memoráveis e por último, tonar o mundo crível (PIXAR, 2018, apud CAPARELLI, 2019, p 19). “Um dos maiores talentos da Pixar está em sua habilidade de criar mundos arquitetônicos convincentes dentro do mundo humano que habitamos diariamente” (SEKALIAS; ANTHONY, 2015).

Com base nisso, pode-se fazer uma comparação da representação dos espaços arquitetônicos animados com os elementos estruturantes de uma cidade determinados por Kevin Lynch (2011). Pois os animadores podem criar os cenários conforme os cinco aspectos da imagem da cidade, nos quais são divididos em: vias, marcos, limites, pontos nodais e

bairros. Desse modo, veremos a seguir exemplos de animações que apresentam tais características fundamentais para uma paisagem urbana e como elas podem ser perceptíveis para o público.

Ratatouille (2007), é uma animação que apresenta um cenário classificado como realista e urbano, pois a cidade em que os personagens estão inseridos retratam a imagem fiel de Paris com os vários detalhes que configuram a imagem da cidade, legitimando o espaço e possibilitando criar uma imagem mental e facilmente identificável pelos espectadores. A história é sobre a paixão culinária de um rato chamado Remy que sonha em se tornar um grande chefe de cozinha. A arquitetura criada para o restaurante, Gusteau's, foi representada de modo que há uma relação do lado funcional e técnico com a área social, além de possuir uma fachada com características francesas. O seu entorno acompanha uma *skyline* uniforme da cidade, onde demonstra um conceito de um dos elementos estruturantes, o bairro, estudado por Lynch, no qual afirma: “os bairros são reconhecíveis por possuírem características comuns que os identificam” (LYNCH, 2011, p. 52 apud CAPARELLI 2019, p. 23).

Os marcos são objetos físicos que guiam o observador para algum percurso a ser seguido. Normalmente, são monumentos, edificações, lojas, sinais, algum fator natural ou até mesmo um ponto móvel, seja a lua ou o sol (LYNCH, 2011). Esse elemento, também é facilmente identificável no longa-metragem. A Torre Eiffel, utilizada como principal referência para imagem do filme é sempre perceptível através das cenas em que os protagonistas estão no restaurante e no apartamento do personagem Linguini; a Catedral de Notre- Dame como identificador do espaço e o Rio Sena sendo considerado um elemento crucial para a relação orgânica da cidade com os seus rios. Há de ressaltar que o ponto nodal mais importante em *Ratatouille* é uma rotatória situada em frente ao Gusteau's, e para ser mais memorável existe uma fonte localizada no centro dela.

Os personagens animados circulam pelos bulevares e ruas estreitas que estão localizados aos arredores do apartamento e do restaurante principal. As vias de acordo com Lynch (2011), são canais de circulação com diferentes elementos que compõe o espaço de locomoção das pessoas. Como fachadas, árvores, mobiliários urbanos ou até aglomerações. De forma interessante, no filme o leito de pedestre é bastante detalhado já que a visão do protagonista, que é um rato, é diferente da escala humana. Percebe-se vários detalhes urbanos, como sarjetas, bueiros e folhas acumuladas. Esse nível de detalhamento é feito pela equipe de concepção para produzir cenários realistas, mas ao mesmo tempo romantizando a ambiente não atrativos para a cidade, como os canais de esgotos representados no filme (PIXAR, 2018).

Os elementos da imagem da cidade utilizados em *Ratatouille* configuram uma representação realista dos espaços urbanos, aproximando o filme da real Paris, por consequência, atrai o público que compreende o cenário e a relação deste com a narrativa. Ao explorar as diferentes visões dos personagens, o longa-metragem animado explora a cidade através de outras perspectivas, “mostrando como o nosso mundo poderia ser com um pouco mais de imaginação”. (SEKALIAS; ANTHONY, 2015 apud CAPARELLI 2019, p. 28)

Figura 15 - Cena da cidade de “Ratatouille” (2007)



Fonte: “Ratatouille” / Pixar (2007)

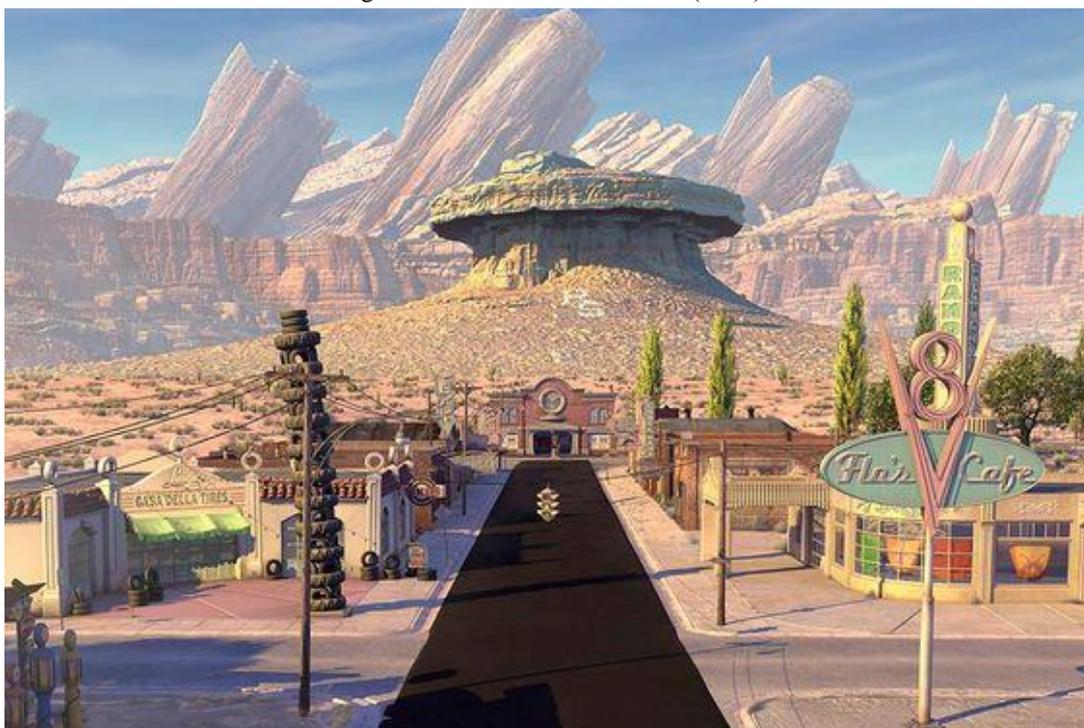
Outro filme interessante de ser analisado é *Carros* (2006) que conta a história de um carro de corrida que fez um desvio inesperado na Rota 66, lendária rodovia automobilística norte americana, trazendo referências reais para a ficção com o objetivo de induzir a representatividade e identidade de uma localização geográfica. A animação apresenta cenários urbanos e rurais, além de mudar a função ou trazer a referência dos elementos comuns presente no cotidiano da população. Como um dos aspectos da imagem da cidade, o Radiator Springs¹² pode ser considerado com um bairro ou uma pequena cidade de

¹² “Radiator Springs é uma cidade fictícia localizada em um deserto entre: Gallup, Novo México, e Kingman, no Arizona. É um local que sofreu com a influência do tempo e do abandono. Detalhes como: rachaduras nas vias, a grama que nasce em meio a elas, pinturas envelhecidas das fachadas dos edifícios foram de extrema importância para tornar a história o mais real possível ” (CAPARELLI, 2019, p. 29).

beira de estrada pelas suas características: a escala dos edifícios, a topografia, a paisagem e o estado de conservação das edificações (CAPARELLI, 2019, p. 28).

Na animação podemos perceber como ponto nodal, local de encontro ou de referência para o observador, o Café V-8, que possui a forma de um posto de gasolina. Além disso, as montanhas presentes na Rota 66 do longa-metragem são como limitadoras do espaço urbano da cidade. Os limites são caracterizados por serem lineares, os quais dividem um espaço ou servem de fronteiras entre duas áreas. Pode-se dizer, que os limites funcionam como elementos organizadores, pois servem para contornar um ambiente e demarcar cidades. Há de ressaltar que a própria equipe do estúdio responsável pela animação realizou várias visitas de campo nos lugares principais para a construção do cenário do filme, como o Rota 66. É interessante analisar que o segundo filme produzido, Carros 2, a equipe de concepção de cenários também se preocupou bastante em tornar as imagens do mundo real em cenários interessantes e bem recebidos pelo público. Fizeram visitas a vários países como, Japão (Tóquio), França (Paris), Itália e Inglaterra e em cada cidade visitada foram desenvolvidos espaços animados baseadas nas características mais interessantes, como mobiliários urbanos, monumentos e edifícios históricos (QUEEN, 2011).

Figura 16 - Cenário de “Carros” (2006)



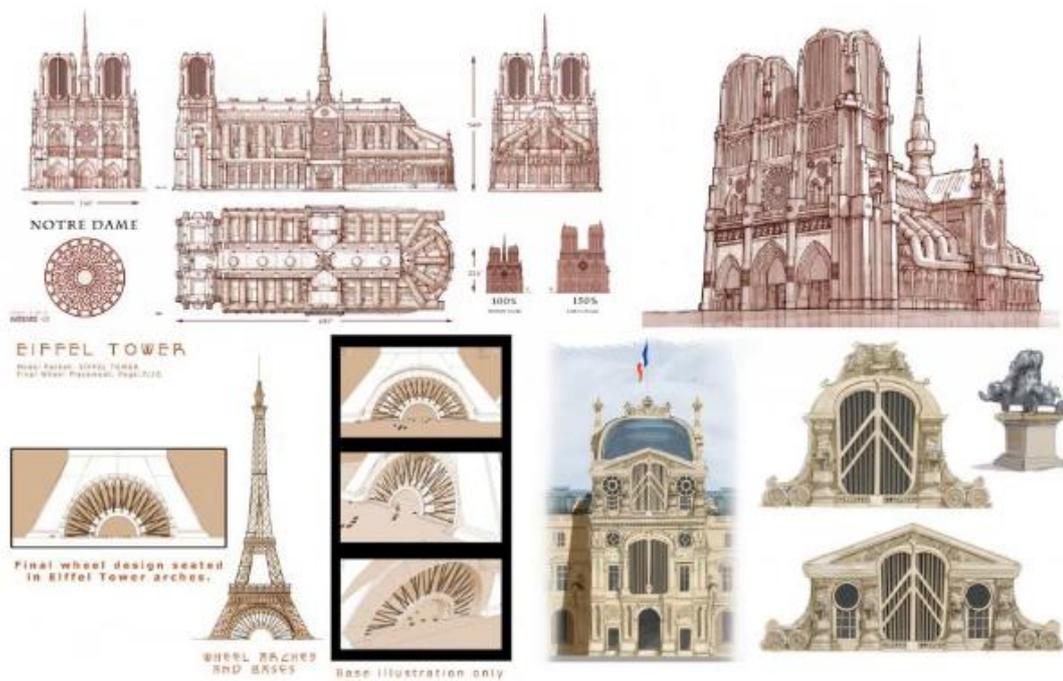
Fonte: Frame instantâneo retirado do filme “Carros” (2006)

Figura 17 - Cenário de “Carros 2” (2011)



Fonte: Cocenpt art de “Carros 2” da Pixar Animation (2011)

Figura 18 - Cenário de “Carros 2” (2011)



Fonte: Cenário de “Carros 2” da Pixar Animation (2011)

Entende-se, portanto, que para a construção de uma boa percepção fílmica, espacial e emocional, é necessário que o cinema introduza várias técnicas visuais e sensoriais importantes para entreter os espectadores e torná-los não só observadores do espaço cinematográfico, mas experimentadores. Pessoas capazes de absorver e sentir verdadeiramente as emoções como uma experiência real, sendo guiadas por elementos que sutilmente e subjetivamente sugerem uma ideia baseada em elementos reais, através de resgate de memórias, sensações e sentimentos. A partir da imaginabilidade e leitura do espaço fílmico, conseguimos perceber que animação consegue representar os espaços urbanos e também é capaz de proporcionar experiências reais, urbanísticas e arquitetônicas no campo da imaginação, de forma bastante interessante, os quais relacionam-se aos elementos da imagem da cidade de Kevin Lynch e tornam os cenários imaginários em um mundo crível.

CAPÍTULO IV

O OLHAR SOBRE OS ESPAÇOS ARQUITETÔNICOS ANIMADOS



A VIAGEM DE CHIHIRO, 2001

*“O filme se faz sozinho e não tenho escolha, mas sigo.”
(MIYAZAKI, 2001)*

4 O OLHAR SOBRE OS ESPAÇOS ARQUITETÔNICOS ANIMADOS

Esse capítulo tem o objetivo de analisar de forma mais profunda a representação dos espaços arquitetônicos no filme animado do Studio Ghibli: *A Viagem de Chihiro* (2001). Utilizando para isso os conceitos já percorridos anteriormente, como o protagonismo da arquitetura em cena e sua importância para o enredo dos filmes, os conceitos da percepção fílmica e espacial e principalmente a análise sobre os elementos da cidade estabelecidos por Kevin Lynch, nos quais os animadores propõe ideias e como os espectadores a percebem. A fim de complementar a análise, verifica-se a capacidade que a animação apresenta de gerar mapas mentais, a partir de desenhos produzidos por estudantes de arquitetura.

4.1 A criação do universo imaginário do Studio Ghibli

Para compreender de forma mais clara as questões que serão colocadas na análise da animação proposta, é necessário discorrer brevemente sobre a história do estúdio e as características apresentadas, como os métodos, as técnicas, os princípios cinematográficos e principalmente a construção do universo imaginário do cofundador e diretor do Studio Ghibli: Hayao Miyazaki. O estúdio japonês foi criado em meados dos anos 1983 e 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshio Suzuki em conjunto com a empresa de publicação de mangá em que trabalhavam, Tokuma Shoten. Eles decidiram produzir o primeiro longa-metragem chamado *Nausicaä de O Vale do Vento* (1984). A palavra “Ghibli”¹³ faz referência de um vento quente do Saara e ao modelo de avião italiano muito usado durante a Segunda Guerra Mundial. É por esse motivo que a maioria dos filmes produzidos por Miyazaki possuem aviões e uma arquitetura europeia, deixando claro o seu amor pela aviação e principalmente pela Itália (CAVALLARO, 2006, p.40).

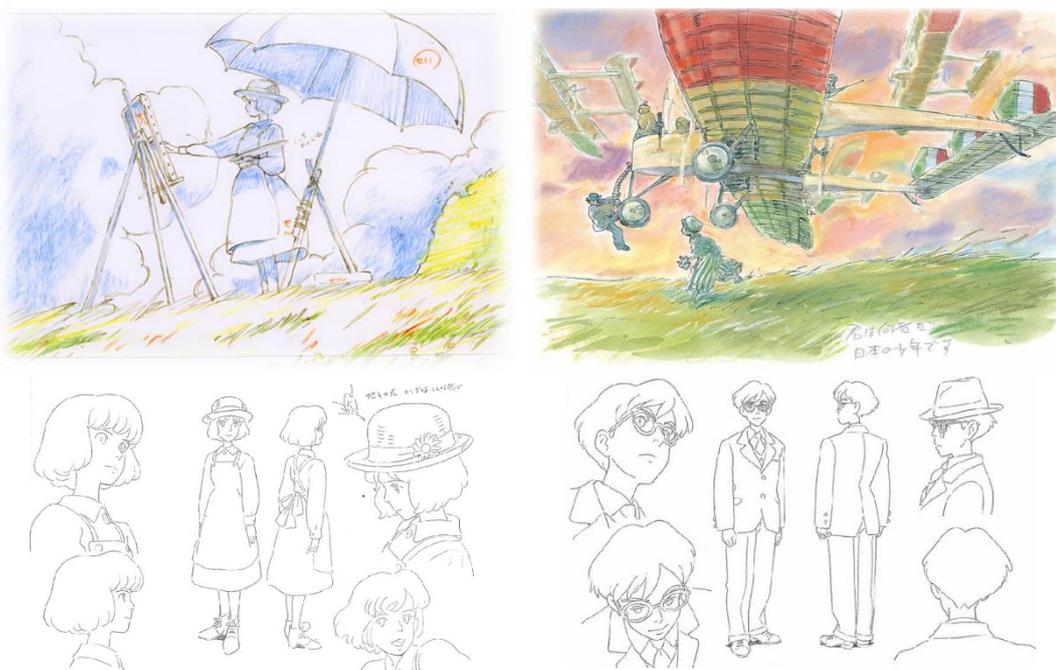
Depois da primeira produção ser um sucesso, Ghibli decidiu produzir outros filmes como *Meu amigo Totoro* (1988 / diretor Miyazaki) e o *Túmulo dos Vaga-Lumes* (1988 / diretor Takahata). Esses dois longas-metragens foram lançados no mesmo ano e ganharam notoriedade sendo elogiados em vários campos por sua excepcional qualidade cinematográfica. A partir disso, outras animações passaram a ser reconhecidas internacionalmente, chegando a ganhar muitos prêmios cinematográficos e possuindo um megassucesso; à exemplo das animações: *Serviço de Entregas da Kiki* (1989) e *Porco Rosso*

¹³ O nome do estúdio é pronunciado como *jiburi* no Japão e como *geeblee* no Oeste. (CAVALLARO, 2006)

(1992). Além de serem comparados com as produções da Disney (CAVALLARO, 2006, p.41). Cada vez mais, o estúdio ganhava destaque por parte dos amantes e profissionais das artes cinematográficas, não só pelas suas incríveis histórias, mas sim pela qualidade da representação dos seus personagens e cenários.

Até os dias de hoje, o processo de criação ou *pipeline*¹⁴ das animações são feitas de forma tradicional (2D). Existe uma etapa chamada *Image Board* (fig.19), no qual são feitas as representações gráficas desenhadas à mão sobre os longas-metragens do estúdio. Essa etapa tem o objetivo de informar o conceito dos personagens, seus nomes e as características mais importantes, como a faixa etária e a personalidade. A parte mais detalhada do processo de produção no *storyboard* é chamado de continuidade ou “*continuity*” (fig.20), pois mostra os detalhes mais complexos. Entre eles estão: a duração das cenas, as falas, os desenhos, a quantidade de quadros, contextos, personalidades e até os sentimentos de cada personagem. Ao terminar essa etapa, é necessário desenhar o *layout*, no qual é considerado o projeto da obra, pois é a principal ilustração que demonstra o conjunto dos personagens com os cenários criados, acrescentando mais detalhes, como o material e textura que será usado em determinada parede ou mobiliário de cada cena (AOKI,2017).

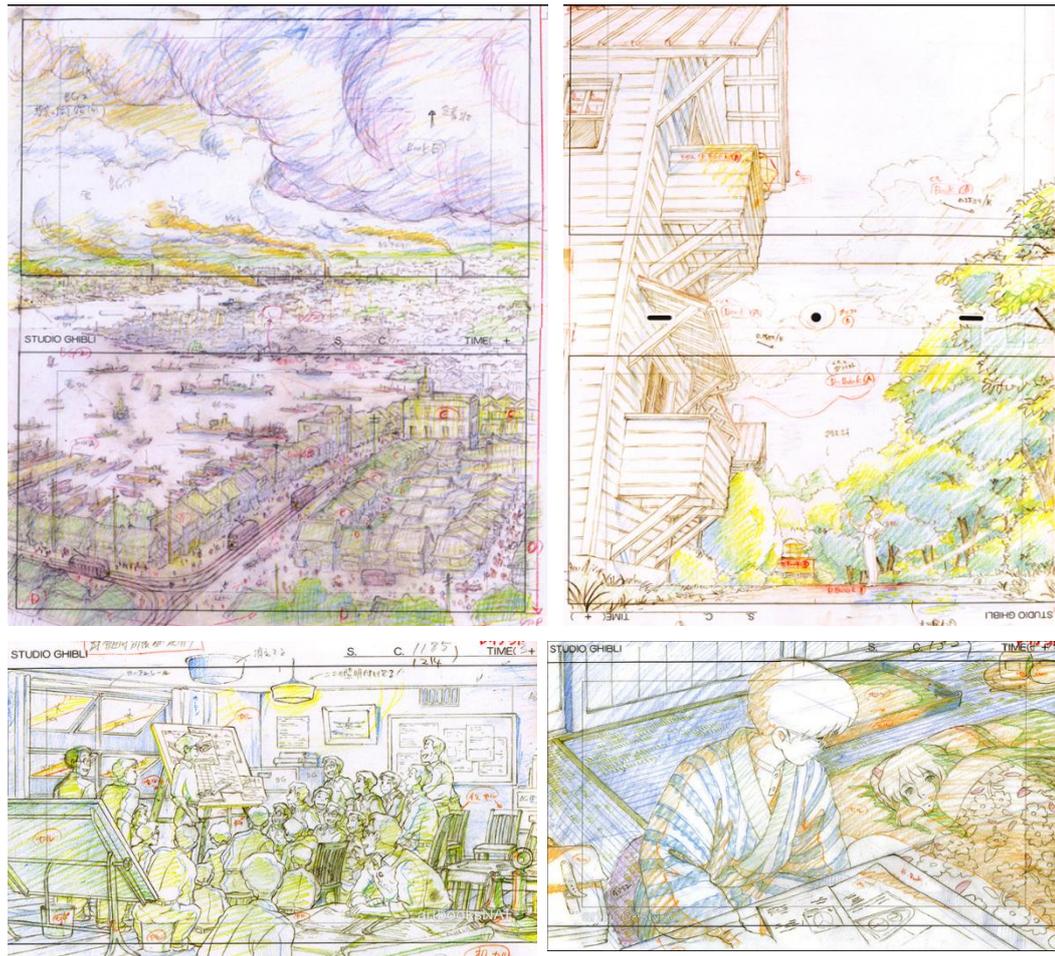
Figura 19 - *Image Board* do filme “Vidas ao Vento” (2013)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of the Wind Rises* (2014).

¹⁴ O *pipeline* é um processo simplificado da produção de uma animação. É dividido em três etapas; pré-produção, produção e pós-produção. (GLEBAS,2012).

Figura 20 - *Continuity* e *layout* do filme “Vidas ao Vento” (2013)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of The Wind Rises* (2014).

É importante saber que os espaços arquitetônicos produzidos pelos desenhistas têm como a maior referência e inspiração a própria realidade. Takayuki Aoki (2017), produtor do estúdio, em uma palestra feita na *Japan House*¹⁵, fala que os animadores prezam pela observação de diferentes cenários, cores e paisagens presentes no nosso mundo para estimular a imaginação. As referências utilizadas nos filmes animados do Studio Ghibli são baseadas em observação do espaço real e dos seus *backgrounds* pintados à mão em aquarela. Graças à importância que o estúdio possui aos detalhes, é possível recriar muitas das estruturas arquitetônicas fantasiosas do mundo imaginário. Ele comenta que o próprio Miyazaki preza pela importância do tato no processo criativo. Além dos outros sentidos, tocar os objetos é essencial para a sua criação e que, dessa forma, ele possui maior facilidade em lembrar de cada detalhe ao repassar os desenhos para os filmes (AOKI, 2017).

¹⁵ A Japan House é um espaço cultural em São Paulo destinado a difundir a cultura japonesa. No ano de 2017, o local trouxe para o Brasil o produtor Takayuki Aoki que fez uma palestra sobre o “O Processo criação do Studio Ghibli”.

Miyazaki também comentou para Takayuki que toda a sua inspiração sempre está à três metros ao seu redor e usou de exemplo o microfone que tinha em mãos. Ele disse que poderia se inspirar em algo como “Como esse microfone funciona? Por que eu uso esse microfone para falar com vocês?” E que isso é importante para se pensar durante o processo de criação, já que está associado com a questão de “pensar no que está interno”, associado com a beleza estética japonesa. A segunda coisa que Aoki comentou, aconteceu entre os diretores Isao Takahata e Hayao Miyazaki. Quando o segundo era mais jovem, perguntou se deveria tirar fotos durante uma pesquisa de campo para a produção, mas Takahata disse “*nunca tire fotos, faça um sketch*”. (AOKI, 2017 apud TEKE, 2017)

Um fato interessante no processo de criação do mundo fantasioso das animações de Miyazaki é a etapa de observação. Os desenhistas do estúdio viajam para vários países diferentes e são proibidos de tirar fotos, pois o ato de desenhar não pode ser considerado apenas uma cópia direta do mundo real, mas sim, uma ilustração que envolve a imaginação, sentimentos e experiências que os lugares fornecem de acordo com a perspectiva de cada animador. Como o próprio diretor do estúdio afirma: “a perspectiva é especial, não é algo abstrato, é muito prático. Você vê um telhado e quer saber quem mora lá.” Percebe-se que para ele a observação precede a criação, essa ordem, esse método faz sentido. Pois é o ato de observar a humanidade que garante o vínculo com a arte (MIYAZAKI, 2013). O filme chamado *Never-Ending Man: Hayao Miyazaki*¹⁶ (2016), produzido por Kaku Arakawa, acompanha a vida do animador no ano de 2013, em determinado momento ele fala sobre a importância da observação enquanto analisa o bairro através da janela em um andar superior de sua residência.

Está vendo o cara molhando as plantas? Ele não sabe que a gente está olhando. Está vendo a casa toda coberta de trepadeiras? Se você subisse naquele telhado você poderia pular para outra casa. Aí você poderia correr por aquela parede verde e azul. Poderia pular e escalar aquele cano. Aí você correria pelo telhado e pularia no próximo. Pelo menos numa animação você poderia. Você poderia até caminhar por aqueles cabos. Quando você olha de cima as coisas se revelam para você. E é assim que qualquer cidade vira um filme mágico. É divertido ver as coisas assim. Faz você se sentir em um lugar distante. (MIYAZAKI, 2013, tradução nossa)

A forma como Miyazaki cria a partir dos seus desenhos de observação, possui bastante conexão com a prática do desenho à mão livre ou comumente chamado de “croqui” que os estudantes e arquitetos utilizam para produzir uma ideia de projeto. Há uma grande relevância ao fazer um desenho para o processo criativo de um projeto arquitetônico e urbano,

¹⁶ *Never-Ending Man: Hayao Miyazaki* é um documentário japonês de 2016 dirigido por Kaku Arakawa, e que acompanha a vida de Hayao Miyazaki. O filme começou a ser filmado em 2013, quando Miyazaki anunciou sua aposentadoria.

pois o criador expressa seu mais profundo senso artístico e criativo. O ato de observar e desenhar também é bastante apreciado no movimento do *Urban Sketchers* criados por arquitetos que apreciam o desenho como uma forma de registrar memórias, captar realidades e desenvolver uma visão poética do espaço. Tal movimento tem o propósito de unir pessoas que “ amam desenhar as cidades onde vivem e que visitam [...] sempre no local, não por fotos ou pela memória” (CAMPANARINO, 2007).

Desenhar é a nossa maneira de, a um tempo, captar o transitório, e deixar um vestígio da nossa própria gestualidade – o rastro de algo incontestavelmente corpóreo. Porém, é de igual modo a nossa forma de fazer uma pausa quando vamos passear, imergindo- se na textura de um mundo espesso de fantasmas e memórias – arquitetônicas, mas não só, mas que, ao mesmo tempo, se apresenta aos nossos olhos como novidade, frescura, plenitude. (ROSENGARTEN, 2012, p.39)

Para produzir os ambientes e a arquitetura dos filmes, os animadores do estúdio dividem basicamente em duas palavras principais: “partes” e “misturas”. Diferente da cultura ocidental, a construção de uma casa, por exemplo, é feita em partes, ou seja, os cômodos são adicionados aos poucos. Essa forma de construir vem da Era Edo¹⁷, pois não haviam projetos completos das obras. No entanto, as colunas principais definiam os limites da estrutura e conforme a construção avançava, os cômodos eram acrescentados. A palavra “mistura”, refere-se à influência ocidental que o Japão adquiriu após a Segunda Guerra Mundial. Nos filmes do estúdio, percebe-se que os edifícios apresentam características arquitetônicas de diferentes estilos ocidentais combinados com os elementos arquitetônicos japoneses. Conseguimos perceber essa mistura de estilos arquitetônicos na casa principal do filme *Meu amigo Totoro* (1988). Na qual a parte da frente faz referência a uma arquitetura ocidental e a do fundo apresenta um estilo japonês, demonstrando que juntas formam uma construção como um todo mesmo possuindo características de diferentes estilos (AOKI, 2017).

¹⁷ A Era Edo (1603 a 1868) foi um período da história do Japão de forte isolamento político-econômico com rígido controle interno. (FARIA, 2018)

Figura 21 - Arquitetura da casa do filme “Meu amigo Totoro” (1988)



Fonte: Frame instantâneo retirado do filme “Meu amigo Totoro” (1988)

Como o Japão apresenta vários fenômenos naturais como os tufões e terremotos, há uma grande importância por parte dos construtores em relação as estruturas das edificações. Nesse sentido, os animadores do estúdio também levam em consideração esses aspectos, desenhando todas os elementos importantes para sustentar os edifícios, tornando-os possíveis de serem construídos na vida real, além de ilustrar e especificar cada material e objetos que aparecem em cena. Esse método reforça a identificação e reconhecimento da arquitetura idealizada para os desenhos. Aoki afirma: “ a arquitetura de prédios desenhados no Studio Ghibli, poderiam ser construídos, realmente levantadas. No Japão, tem terremoto e tufões e é um ambiente superdifícil para edificações. Então a estrutura é muito importante para construir. ” (Aoki, 2017).

A assinatura de Miyazaki é reconhecida instantaneamente sobre a criação dos espaços arquitetônicos em suas obras, seja das edificações ou cidades. Percebe-se que existe uma representação única e interessante sobre as localizações geográficas nos cenários dos filmes. De acordo com Cavallaro (2006), “as construções retratadas testemunham uma abordagem metódica do diretor para o planejamento e individualização de lugares cinematográficos e os espaços como locais não restringidos pelas leis da arquitetura do mundo real.” Uma das características mais notáveis dos filmes de Miyazaki é a aplicação da arquitetura urbana com a mistura de vários estilos. A paisagem da animação *Serviço de entregas da kiki* (1989) apresenta um conjunto de edifícios, cores exuberantes e cenários com estilos europeus fictícios. O cenário citadino do filme apresenta uma colagem arquitetônica de elementos retirados de ambientes urbanísticos europeus, usando como referência e inspiração

as cidades de Amsterdã, Paris, Nápoles, Lisboa, São Francisco e Estocolmo. Há, também, uma variedade de elementos como pedras, tijolos e mármore (CAVALLARO, 2006, p. 97-98).

Nesse sentido, o filme demonstra plenamente o compromisso do diretor com a criação do espaço cinematográfico como mais do que uma imitação derivada de locais da vida real. Miyazaki está profundamente preocupado com a elaboração de uma arquitetura especificamente fílmica. Kiki transmite essa mensagem estética ao defender com entusiasmo a necessidade de uma pausa criando cenografia livre de requisitos puramente decorativos e transformando-a em uma arte autônoma. O cenógrafo, portanto, não deve ser considerado como um artesão assistente no estúdio, mas como um artista criativo independente, cuja contribuição desempenha um papel fundamental em dotar um filme de seu estilo particular. (CAVALLARO, 2006, p. 98, tradução nossa).

Temas como problemas urbanísticos são retratados nos cenários da cidade fictícia da Kiki. O próprio Miyazaki afirma que a imagem da cidade idealizada para o filme é uma mistura de erros de vários locais de cidades europeias. Além disso, outros assuntos importantes são apresentados no filme, podemos perceber uma abordagem bastante interessante sobre a identidade e crescimento pessoal da personagem. É possível ressaltar que a maioria das animações produzidas pelo estúdio passam mensagens sociais para o público, seja de forma direta ou indireta, principalmente sobre o meio ambiente e a presença do poder feminino na sociedade. Por esse motivo, geralmente os personagens principais das histórias são meninas, podendo ser consideradas verdadeiras heroínas. (CAVALLARO, 2006, p. 99).

Figura 22 - Cenários do filme “Serviços de Entregas da Kiki” (*background*) (1989)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Kiki's Delivery Service* (2006)

Outro interessante longa-metragem a ser abordado é *O Castelo Animado* ou *Howl's Moving Castle* (2004), essa animação foi inspirada em uma novel da Diana Wynne Jones com o mesmo título. A história acontece em uma cidade fictícia baseada em cenários da Europa com conceitos do pós-guerra misturados com fantasia e tecnologia. Conforme o diretor, “ num mundo imaginário neo-futurista, situado numa Europa do final do séc. XIX, onde a magia e a ciência coexistem” (MIYAZAKI, 2015, p.10). Com o intuito de dar maior credibilidade para o filme, alguns animadores do Studio Ghibli foram enviados para Colmar e Riquewhir na Alsácia (França). Eles estudaram a arquitetura do lugar, assim como as principais características dos mobiliários e objetos das cidades, além das cores e atmosfera dos espaços. Visitaram, também, outras cidades com arquiteturas marcantes e importantes para animação, como a Heidelberg (Alemanha) e Paris na França (MIYAZAKI, 2005).

A equipe principal embarcou numa viagem de pesquisa para o novo filme do Miyazaki[...] centrada no leste da província de Alsácia, na França [...] em Heidelberg (Alemanha) e Paris. [...] visitar a cidade de Colmar provou ser uma experiência produtiva pela as cor e atmosfera. (MIYAZAKI, 2005, p.12)

Figura 23 - Colmar, França



Fonte : mapanamao.com.br

Figura 24 - Cenário de “O Castelo Animado” (2004)



Fonte : Instantâneo retirado de “O Castelo Animado” (2004)

O interessante dos cenários produzidos para o filme é a utilização de diferentes referências de tempos e lugares que juntos tornam a narrativa coerente. Miyazaki conseguiu criar e integrar os espaços, onde o novo universo bastante colorido e cheio de elementos visualmente memoráveis, como o próprio castelo andante, passam credibilidade. Com as mesmas técnicas de observação do espaço em relação a tudo o que há em volta, o filme foi desenvolvido. É por esse motivo que o longa-metragem consegue passar a mesma atmosfera da cidade de Colmar. Mesmo com as adaptações, segundo Yoji Takeshigue, explica que “ para estilos arquitetônicos, baseamos a configuração geral no estilo de arquitetura de madeira

chamado *half timber*, tão predominante nas casas alemãs e inglesas”(TAKESHIGUE apud MIYAZAKI, 2005, tradução nossa).

Com o intuito de aperfeiçoar a aparência francesa dos cenários, os animadores da equipe se basearam nos trabalhos de um ilustrador, historiador e cronista Albert Robida (1848-1926). A inspiração é sobre as fantásticas especulações sobre o futuro da tecnologia. Tal fator é representado pela visão de mundo promulgado pelo personagem Howl (CAVALLARO, 2006, tradução nossa). O próprio castelo andante, apesar de ser visualmente impossível de ser constituído na vida real, é um elemento crucial para a narrativa. Pois, além de ser considerado um personagem arquitetônico com características antropomórficas, ou seja, apresenta características de um ser com vida, ele é uma arquitetura pensada nos mínimos detalhes com possibilidades de ser projetado na realidade. Uma mistura interessante de magia proposta no filme, de tecnologia e trazendo um “ar” de autenticidade, ou seja, algo que é possível de ser reconstruído. Como o próprio produtor Aoki (2017) fala :

O Castelo Animado de Howl tem uma casa aí embaixo. A casa não está simplesmente grudada aí. Vocês podem ver que embaixo foi desenhada uma viga que dá sustentação a essa casa e à todas as outras partes. [...] essa parte aqui tem um rebite. Ou seja, esse castelo animado na verdade pode ser constituído. [...] quando ele desenha é uma fantasia, mas com todos esses detalhes estruturais. (AOKI, 2017)

Figura 25 - Personagem arquitetônico : “O Castelo Animado” (background) (2004)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Howl's Moving Castle* (2005)

Ainda com o objetivo de dar maior veracidade e uma aparência mais europeia, segundo Takeshigue, os cenários foram pintados à mão com técnicas e imagens de pinturas ocidentais nos desenhos do fundo. Por meio dos testes em pintura à óleo e baseando-se no artista Johannes Vermeer, os cenários foram produzidos. É possível perceber que a paleta de cores é essencial para dar sentimento na animação e desenvolver a narrativa. Michiyo Yasuda diz : “A cor tem um significado e facilita a compreensão do filme. Cores e imagens podem melhorar a situação da tela” (TAKESHIGUE apud MIYAZAKI, 2005, tradução nossa).

Outra característica que torna a animação de Miyazaki tão única são os momentos parados na história, sem nenhum diálogo entre os personagens. Pode-se notar essa características a partir da entrevista feita em 2002 por Roger Ebert expondo ao diretor Miyazaki que adora o “movimento gratuito” percebido nos filmes do estúdio; “em vez de cada movimento ser ditado pela história, às vezes as pessoas se sentam por um momento, ou ela suspiram, ou olham em um riacho [...], mas apenas para dar a noção do tempo e lugar e quem eles são” (EBERT,2002). Logo, Hayao Miyazaki respondeu: “temos uma palavra para isso em japonês, chama-se MA. Vazio. Está lá intencionalmente.” (MIYAZAKI,2002)

O tempo entre minhas palmas é ma. Se você apenas tem ação ininterrupta, sem nenhum espaço para respirar, é apenas ocupação. Mas se você parar um momento, a tensão crescente no filme pode crescer em uma dimensão mais ampla [...] as pessoas que fazem filmes têm medo do silêncio [...] eles são preocupados que o público fique entediado [...] Mas só porque é 80% intenso o tempo todo, não significa que as crianças vão abençoar você com sua concentração. O que realmente importa são as emoções subjacentes – que você nunca as deixe ir. (MIYAZAKI, 2002)

A palavra “MA” significava ausência. É um espaço não preenchido, mas importante em sua essência. Na cultura oriental, a expressão representa o conceito entre o espaço e tempo notados entre trechos de um poema, intervalos de notas musicais ou mesmo entre espaços de um projeto arquitetônico. O mundo criado por Miyazaki convida o espectador a observar e contemplar juntamente com os personagens os cenários e cada momento apresentado. Com isso, imergimos através do vazio e admiramos os detalhes, assim, o filme se manifesta com mais intensidade.

Dessa forma, percebemos que as animações produzidas no estúdio possuem sempre uma conexão com a arquitetura e a sociedade; com a criação de vários cenários cheios de fantasias e simbolismos da estética japonesa, conseguimos imergi no espaço animado de Miyazaki e obter diferentes experiências cinematográficas. Com o intuito de obter uma melhor compreensão dos espaços arquitetônicos produzidos nos longas-metragens animados

do Studio Ghibli, veremos a seguir uma análise mais detalhada da representação dos cenários arquitetônicos produzidos. Pois a animação apresenta interessantes materiais de pesquisa para serem discutidos no campo da arquitetura e urbanismo.

4.2 A Viagem de Chihiro

Considerado como uma das melhores obras primas de Miyazaki, vencedora de muitos prêmios internacionais, incluindo a premiação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas (Oscar) em 2003, *A Viagem de Chihiro* ou *Spirited Away* (2001) é um filme complexo e sensível, cheio de lugares e seres sobrenaturais que juntos criam um incrível mundo fantástico. A animação narra uma história com fortes valores simbólicos da estética japonesa juntamente com críticas ambientais e sociais. A trajetória traçada pela personagem principal aborda questões de identidade e maturidade, na qual enfrenta mudanças ou transições para algo desconhecido. É um filme que mistura a realidade com a fantasia, o velho e o novo, e principalmente a dualidade do mundo humano com o divino.

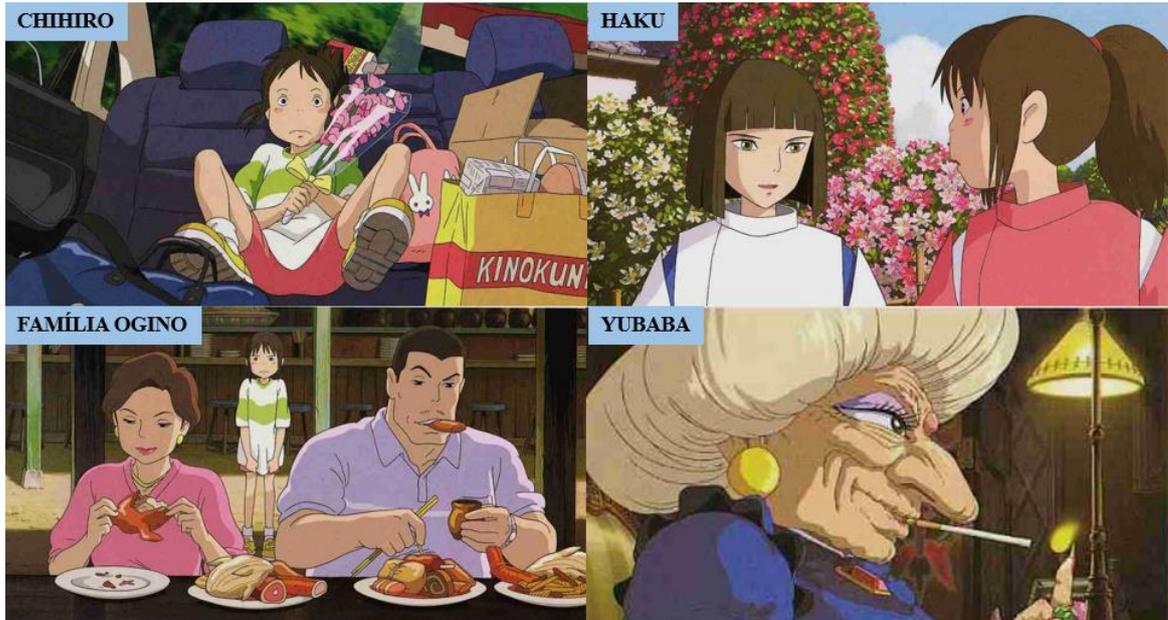
A produção do filme durou apenas 18 meses, começando em fevereiro de 2000. O diretor atuou ao mesmo tempo como, produtor, roteirista e artista de *storyboard*. Diferente das produções ocidentais, a animação produzida por Miyazaki não começa com uma história pré-determinada, nem mesmo um roteiro finalizado. A abordagem apresentada pelo estúdio para a produção do longa-metragem é essencialmente incremental, ou seja, a produção nunca é desenvolvida de acordo com a conclusão, mas sim, um trabalho em andamento até a última etapa de criação. O diretor enfatiza: “O filme se faz sozinho e não tenho escolha, mas sigo.” (MIYAZAKI,2001). Mesmo que algumas ideias se tornem redundantes, Miyazaki utiliza o máximo de material que foi produzido para incorporar na obra sendo cuidadoso para não arriscar a coerência da história. A animação é feita pelos seus cenários e personagens idealizados de forma contínua, a história é contada pelo o que foi criado em um constante processo colaborativo (CAVALLARO, 2006, p. 134).

Um princípio ao qual adiro ao dirigir é que faço um bom uso de tudo o que crio. Mesmo se eles criarem primeiros planos que não se encaixem muito bem com os meus antecedentes, eu nunca desperdiço e tento encontrar o melhor uso para isso. (MIYAZAKI, 2001 apud CAVALLARO,2006, p. 134, tradução nossa)

Ambientado no Japão contemporâneo, a animação conta a história de aventuras e descobertas de Chihiro, uma menina de apenas 10 anos que passa por um processo de amadurecimento, se tornando umas das mais importantes heroínas do estúdio. A caminho de um novo lar, a personagem principal juntamente com os seus pais, saem da cidade para o campo, enquanto se locomoviam, acabam perdendo o senso de direção e param em um beco sem saída. Perdidos, a família decide caminhar por um longo túnel escuro até encontrar um parque temático abandonado. Inadvertidamente entram em um universo paralelo e divino onde tudo muda para Chihiro. Os pais da personagem principal são atraídos pelo cheiro de comida, localizado em uma espécie de bairro com barracas e restaurantes totalmente desertos. Sem qualquer preocupação, os pais de Chihiro se alimentam, devorando tudo o que veem pela frente. Nesse momento, a garota sente a presença de alguém próximo e vai ao encontro de um garoto desconhecido. Quando retorna para a localização anterior, se depara com os pais com corpos de porcos, pois foram transformados ao ingerir a comida. Deixando-a confusa e assustada.

A partir desse momento, a criança recebe ajuda do garoto desconhecido chamado, Haku. Pois o universo paralelo é cheio de criaturas e espíritos, todos supervisionados pela cruel feiticeira Yubaba, uma ditadora e dona da casa de banho destinada para seres sobrenaturais ou espíritos que representam o meio ambiente, como os rios ou vegetação. Para Chihiro salvar os seus pais é necessário que trabalhe para a bruxa, já que humanos não são permitidos nesse mundo. Lentamente, a personagem perde a sua identidade, pois é sugada para um universo que coexiste com o real. No entanto, com a ajuda de seus novos amigos, Chihiro vai ganhando confiança em si mesma até salvar a sua família.

Figura 26 - Personagens de “A Viagem de Chihiro” (2002) (background)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002), indicação da autora.

Inserida em um mundo totalmente diferente e cheio de criaturas sobrenaturais, a personagem percorre um caminho em meio à arquiteturas e espaços desconhecidos. Todo cenário idealizado para o novo universo é baseado em lugares reais e próximos do Studio Ghibli. As ruas, decorações e fachadas de lojas que caracterizam o bairro de restaurantes são inspiradas em características estilísticas de locais existentes. A cidade onde os personagens, involuntariamente, viajam é baseada em construções de um parque localizado próximo ao estúdio, chamado *Edo – Tokyo Architectural*. Um lugar que expõe uma série de edifícios reconstruídos ou recolocados para preservar os vestígios de vários estilos arquitetônicos que porventura, poderiam ser destruídos pelas guerras e catástrofes naturais (CAVALLARO, 2006, p. 137).

Um dos edifícios mais importantes do filme, na qual a personagem precisa trabalhar, é inspirada na casa de banhos pública japonesa construída no parque temático. O próprio diretor afirma que o parque arquitetônico é um espaço que possibilita refletir sobre estilos de vidas e tradições esquecidas. “Sinto-me nostálgico aqui, especialmente quando estou aqui sozinho à noite, perto da hora de fechar, e o sol está se pondo... acho que esquecemos da vida, os edifícios e as ruas que costumávamos ter, não tanto, há muito tempo.” (MIYAZAKI, 2001 apud CAVALLARO 2006, p. 138).

Figura 27 - Parque temático Edo – Tokyo Architectural



Fonte: <https://www.tsunagujapan.com/edo-tokyo-open-air-architectural-museum/>

Figura 28 - Casa de banho japonesa



Fonte: <https://www.tsunagujapan.com/edo-tokyo-open-air-architectural-museum/>

Embora a obra de Miyazaki, à primeira vista, parece totalmente incompreensível e misteriosa, o mundo de fantasia criado pelos animadores é coerente. Além da jornada traçada pela personagem e a aventura que o filme proporciona, há diálogos com críticas sociais e ambientais profundas. Percebe-se, também, que a representatividade dos espaços arquitetônicos é muito bem elaborada, pois cada detalhe foi pensado para tonar o mundo irreal de Chihiro em um universo crível. Nesse sentido, o trabalho desenvolve a análise sobre a representação desses espaços e como o diretor a propõe, além de fazer conexão com elementos estruturantes da imagem cidade por meio de mapas mentais e a caminhada arquitetônica.

4.3 A análise

4.3.1 Percebendo o espaço

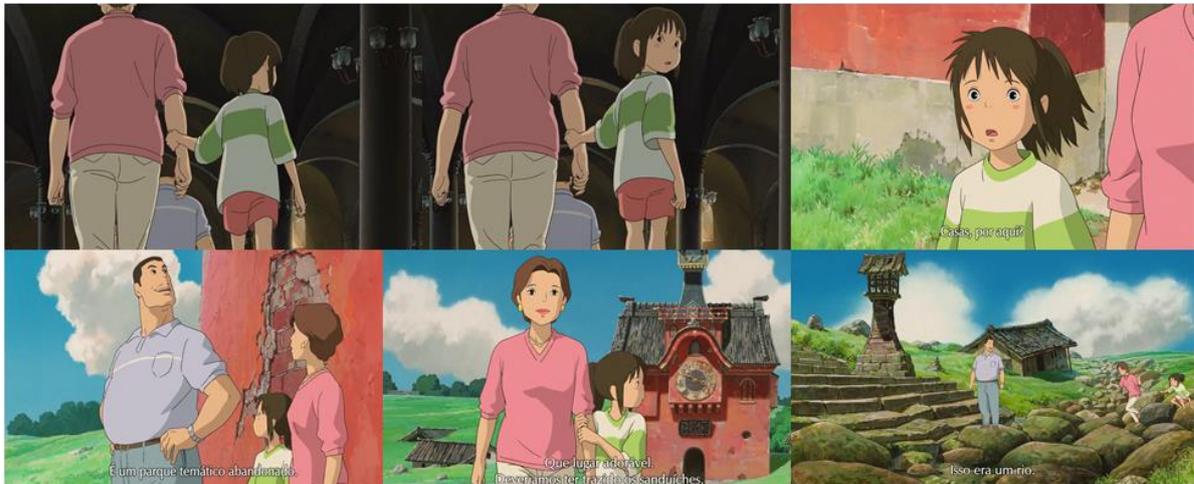
Em primeiro lugar, deve-se lembrar que a animação não teve um roteiro pré-determinado, no entanto, há como perceber os atos que estruturam a narrativa do filme. Na maioria das produções audiovisuais, existem três divisões que marcam o início, meio e o fim da narração para proporcionar sensações diferentes no espectador, com pontos de tensões bem distribuídos. No primeiro ato, geralmente é apresentado as cenas que introduzem os personagens e principalmente as características do lugar em que a história irá ocorrer. O fim desse ato, na maioria das vezes, é marcado com algum acontecimento inesperado ou desastre com os personagens principais. A partir disso, o segundo ato começa, no qual é caracterizado por ser a parte do filme cheio de aventuras e desastres que mantém a atenção do público. É o momento da narrativa que conduz o protagonista a resolução do problema inicial apresentando os personagens secundários e os antagonistas. O terceiro ato é caracterizado por ser o clímax do longa-metragem, onde ocorre a resolução dos problemas, seja um desfecho feliz ou triste, mas que tenha coerência com a história da animação.

Nesse sentido, conseguimos perceber que *A Viagem de Chihiro* possui três grandes atos que são marcados pela própria arquitetura dos lugares em que ocorre as situações. Tais cenários e a forma como a personagem transita pelos espaços tornam a imagem do filme memorável, além de perceber que há um caminho arquitetônico presente na animação, um percurso ou caminhada que são bem destacados pela representação dos espaços e guiados pela câmera. Vale lembrar que o público consegue absorver as emoções como uma experiência verdadeira, pois o filme introduz de técnicas cinematográficas que sutilmente resgatam memórias e sensações nos espectadores. Dessa forma, a análise desse primeiro subcapítulo tem como base os conceitos da percepção fílmica e espacial já abordados anteriormente.

O primeiro ato é marcado pela entrada no mundo espiritual, a partir do momento que os personagens atravessam o túnel e caminham em direção ao um lugar cheio de ruínas, os próprios pais da protagonista tentam descrever o novo ambiente. Esse momento é crucial para a animação, pois os espectadores são tomados pela curiosidade ao tentar entender o novo universo que irão embarcar. A câmera continua guiando o “olhar” do público, como um caminho através da tela e passando por lugares curiosos. O próprio Bruno Zevi (2009) fala

que as obras arquitetônicas precisam do tempo da nossa caminhada para serem compreendidas. E é por meio do percurso da câmera que observamos as características do espaço representado na animação.

Figura 29 - Cenários iniciais da animação / túnel, parque temático e ruínas



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

O começo da trajetória de Chihiro também é marcada por um acontecimento desastroso que ocorre no bairro dos restaurantes, onde seus pais são transformados em porcos. Esse é o final do primeiro ato para, então, começar o segundo momento da narrativa. Na qual a protagonista irá encontrar outros personagens e embarcar para novas aventuras em busca da solução do problema. Novamente um espaço arquitetônico entra em destaque para apresentar uma situação importante na trajetória da heroína. Após a personagem sair do bairro, ela encontra uma ponte de madeira que leva para uma grande edificação, que à primeira vista parece ser um templo, no entanto o local é a casa de banho; um espaço cheio de criaturas estranhas e personagens que irão ajudar ou dificultar a vida de Chihiro. A forma como a personagem caminha entre cada espaço criado é muito interessante, conseguimos sentir a sua curiosidade e medo ao mesmo tempo em que ficamos atentos em cada som ou música de fundo apresentada.

Figura 30 - Cenários dos restaurantes e da casa de banho



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

Os diferentes ângulos e perspectivas demonstrados no segundo momento da narrativa são bem destacados pelos próprios personagens, os espaços vão se conectando um com o outro de forma que entendemos os caminhos estabelecidos. Haku, com seu poder mágico, ajuda a protagonista encontrar a sala da caldeira por meio e literalmente de um mapa mental, onde o personagem Kamaji trabalha para a feiticeira Yubaba. O filme mostra exatamente o percurso que Chihiro deve caminhar até o seu primeiro destino. Ao encontrar o lugar, dentro da casa de banho, percebemos que há grandes interligações dos espaços arquitetônicos e isso também é demonstrado pelos enquadramentos da câmera.

Figura 31 - Caminho ou mapa mental em Chihiro



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

A protagonista percorre praticamente todos os lugares que existem na casa. Conforme as situações vão ocorrendo e dando tensão a narrativa, os personagens transitam pelos ambientes; desde o subsolo, representado pela caldeira, até o topo da casa que é chamado de “céu”. Na própria porta do elevador do último andar, observa-se escrito em caracteres japoneses a palavra “céu” ou “paraíso”. Além disso, o final do segundo ato é representado pela via de trem que Chihiro precisa pegar para atravessar o mar em busca da irmã gêmea de Yubaba (a antagonista).

Figura 32 - Ambientes internos na casa de banho



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

Figura 33 - O "céu" representado pelo caractere japonês na porta do elevador

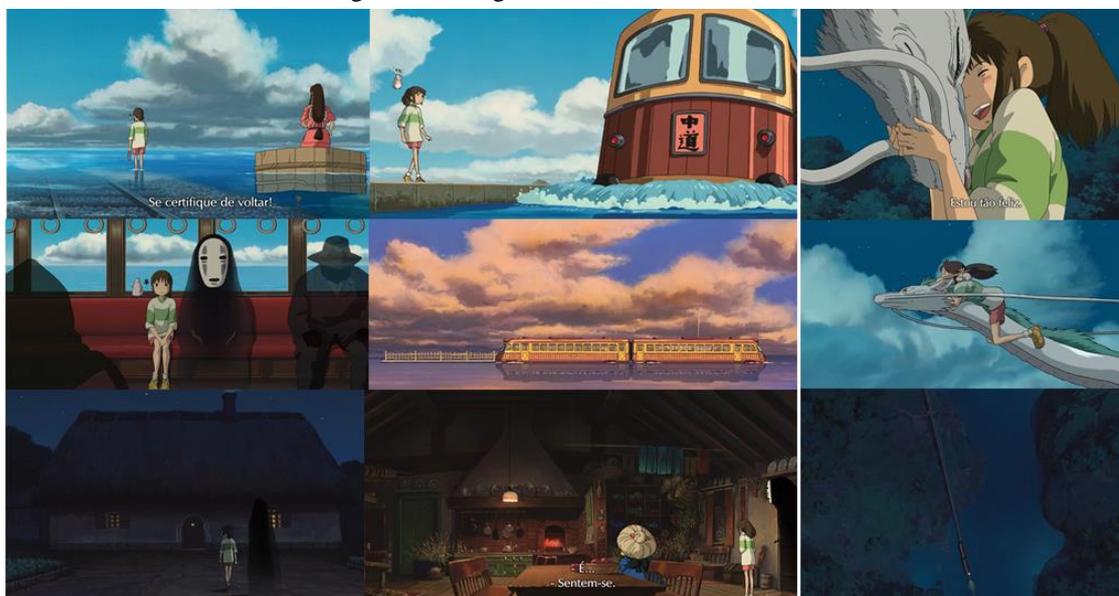


Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

O clímax da animação ou terceiro ato começa com a travessia dos personagens para a chegar na casa de Zeniba. Ao encontrar esse novo lugar, percebemos que a escala da casa em comparação com as outras regiões que a protagonista já percorreu, é mais perto do humano, ou seja, da escala real. É uma casa mais simples e aconchegante, diferente do resto da cidade. É como se fosse o último lugar do mundo fantasioso para que Chihiro iniciasse

uma conexão com o seu verdadeiro mundo: a realidade. Isso mostra como os animadores, conscientemente, idealizaram os cenários e suas diferentes escalas para poder conversar com o sentido da narrativa e suas mensagens sociais, seja de cunho ambiental, político-econômico ou até mesmo psicológico.

Figura 34 - Viagem de trem e casa da Zeniba



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

Por fim, o desfecho do terceiro ato acontece na ponte em frente à casa de banho, ali todos os personagens cruciais para a história se encontram e é exatamente o lugar em que a heroína precisa dar a resposta final para salvar os seus pais. Chihiro, nesse momento não é mais uma trabalhadora de Yubaba, mas sim uma visitante. O enigma precisa ser resolvido e sua família poderá ser liberta. Com o resultado almejado, a personagem necessita voltar para o seus pais e com a ajuda de Haku ela é encaminhada para o mesmo trajeto inicial, o túnel. Após a despedida do seu amado Haku, Chihiro segue sozinha, sem medo no caminhar, cumprindo o seu percurso e sem olhar para trás. O tempo não parece ter passado para os pais, mas agora nada importa, a heroína continua caminhando para entrada do portal, no qual está com características diferentes em relação ao início. A vista para o final do túnel agora é mais clara e contemplativa. A luz indica a volta para realidade, o universo espiritual não pode ser mais visto. Só resta lembranças.

Figura 35 - Cenas finais na animação



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

Com base nessa divisão por atos, fica mais claro entender que os espaços arquitetônicos vão se conectando e tonando o mundo de Chihiro compreensível e crível. Recordando o terceiro capítulo desse trabalho, há de ressaltar que os conceitos de montagem cinematográfica são percebidos na animação, pois segundo Eisentein (2002), a prática do movimento ou caminho pelo espaço garante a percepção da arquitetura devido a montagem, ou seja, as sequências desses espaços levam o público a uma caminhada apenas com o ato da observação.

Mas não é apenas a montagem ou movimento de câmera que torna a imagem do filme interessante. As cores são essenciais para destacar cada cenário e criar um vínculo com a história, captando o “olhar” do espectador. As paletas de cores do filme são formadas pelo azul, verde e principalmente o vermelho. O azul para destacar o mar do mundo espiritual, representando um clima mais passivo e calmo, enquanto o verde entra em destaque para representar a natureza. Já o vermelho é a cor mais visível na animação, ela está nos principais cenários e, normalmente, chama mais atenção do público. Os lugares, como o bairro dos restaurantes e a casa de banho tem essa cor como predominante. De acordo com Takeshigue (2002), a cor tema do filme é o próprio vermelho.

Os interiores das casas de banhos são iluminados com lâmpadas incandescentes, de modo que as luzes têm um tom avermelhado. Mas como esse tipo de lugar é tão raro hoje em dia, se não tivéssemos cuidado, a luz se tornaria um branco fluorescente familiar. Então prestei muita atenção às cores. Além disso, como fui treinado em pintura a óleo, minhas cores tendem a ser sombrias, então no palco o diretor pediu que as cores fossem mais chamativas com o vermelho quase ofuscante. Os vermelhos enfatizados ao longo do filme, incluindo os desenhos de fundo ao longo do filme, incluindo os desenhos de fundo das torres do relógio, as paredes da casa de

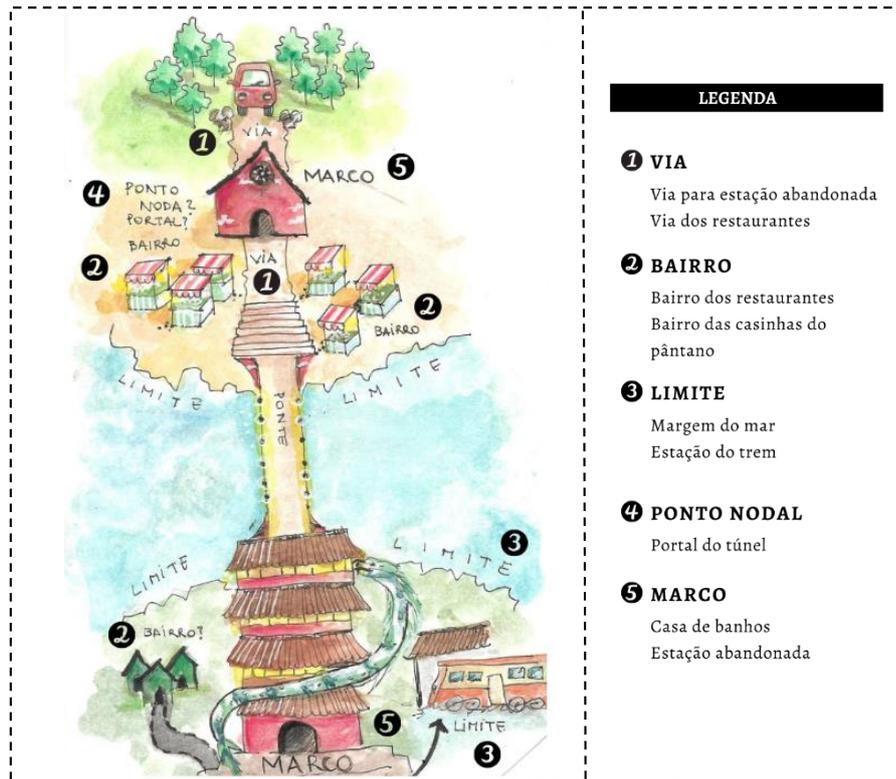
banho, as lanternas penduradas no bairro dos restaurantes e a grade da ponte. Então eu vim com o designer de cores e atribuições com base neste vermelho, que podemos chamar de cor do tema do filme. (TAKESHIGUE apud MIYAZAKI, 2002 p, 72, tradução nossa)

A *Viagem de Chihiro* (2001) tenta chamar a atenção do espectador em cada momento da narrativa, mesmo que algumas cenas sejam “paradas” sem nenhum diálogo importante, as pessoas têm possibilidades de manter a atenção para os cenários ou planos de fundos bem elaborados. Cada detalhe ali presente é importante para que o filme tenha uma boa imagem, tornando-se, dessa maneira, dotada de imaginabilidade. Lynch (2011) afirma que a imaginabilidade é capaz de gerar um domínio sensorial no observador em determinado ambiente, fazendo com que ele tenha uma boa orientação pelo espaço devido as características físicas bem organizadas (LYNCH, 2011, p.09). Tais características ou elementos presentes na animação, como a cor, som e as estruturas arquitetônicas podem causar imagens fortes e memoráveis nos espectadores.

Conforme a história é contada, conseguimos perceber os ambientes se conectando até visualizar uma cidade inteira com os seus respectivos elementos. Afim de ilustrar tal processo de percepção no trabalho, foi conduzido uma atividade com estudantes de arquitetura para verificar a interpretação sobre os espaços arquitetônicos do filme a partir de mapas mentais, além de perceber os tipos formais de elementos imagéticos de Lynch (2011), nos quais são divididos em cinco aspectos: vias, marcos, limites, pontos nodais e bairros.

4.3.1.1 Os mapas mentais

Figura 36 - Mapa mental de P1



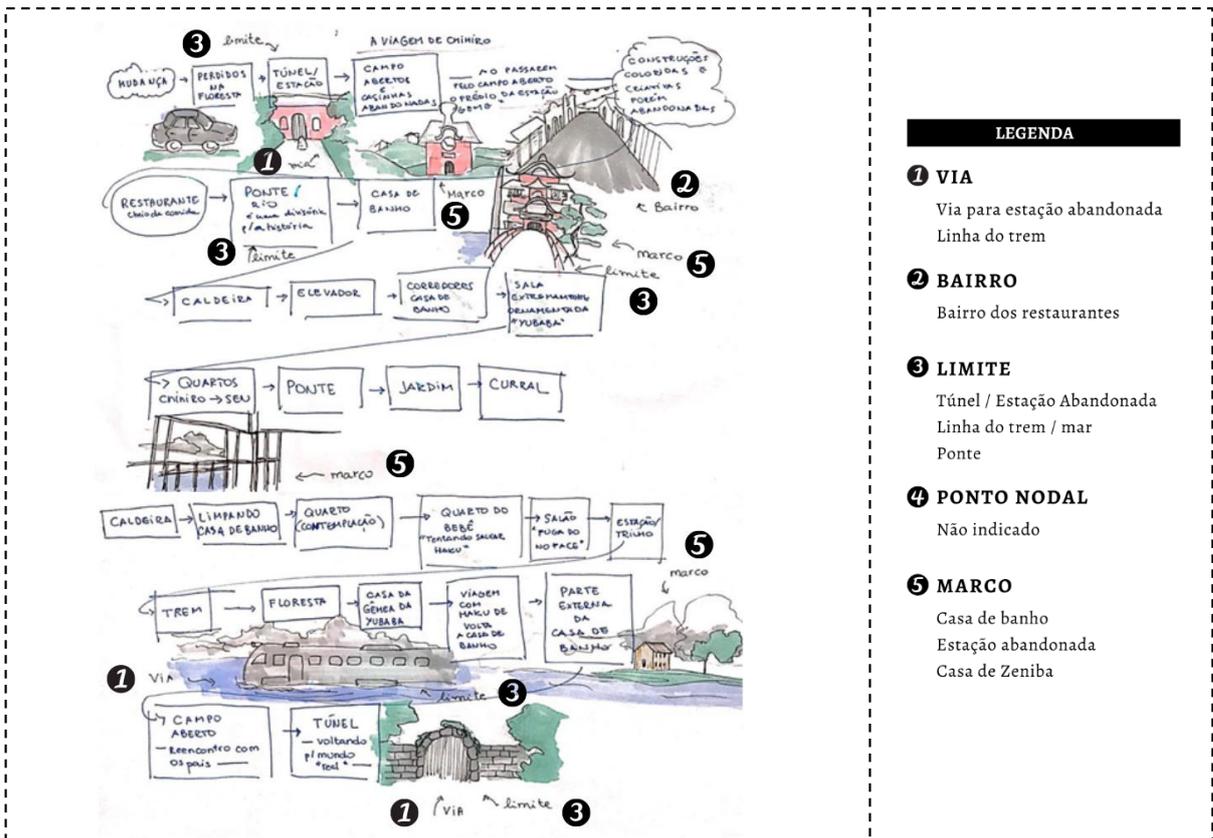
Fonte: Arte de voluntário 01 (2020), legenda do autor.

Figura 37 - Mapa mental de P2



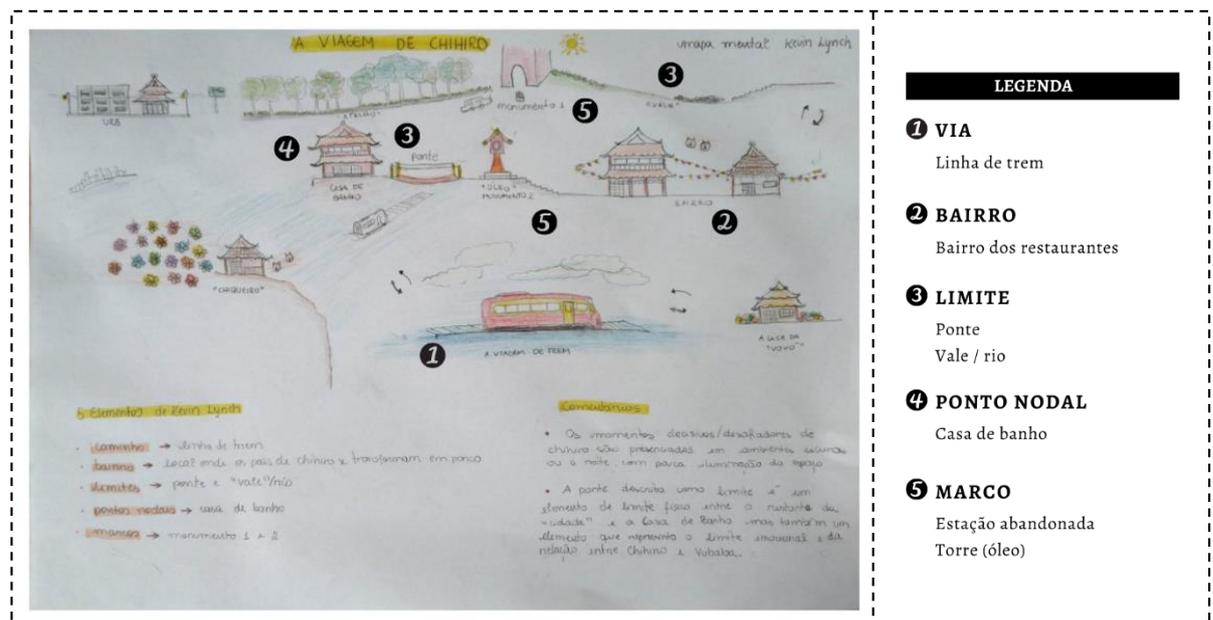
Fonte: Arte de voluntário 02 (2020), legenda do autor.

Figura 38 - Mapa mental de P3



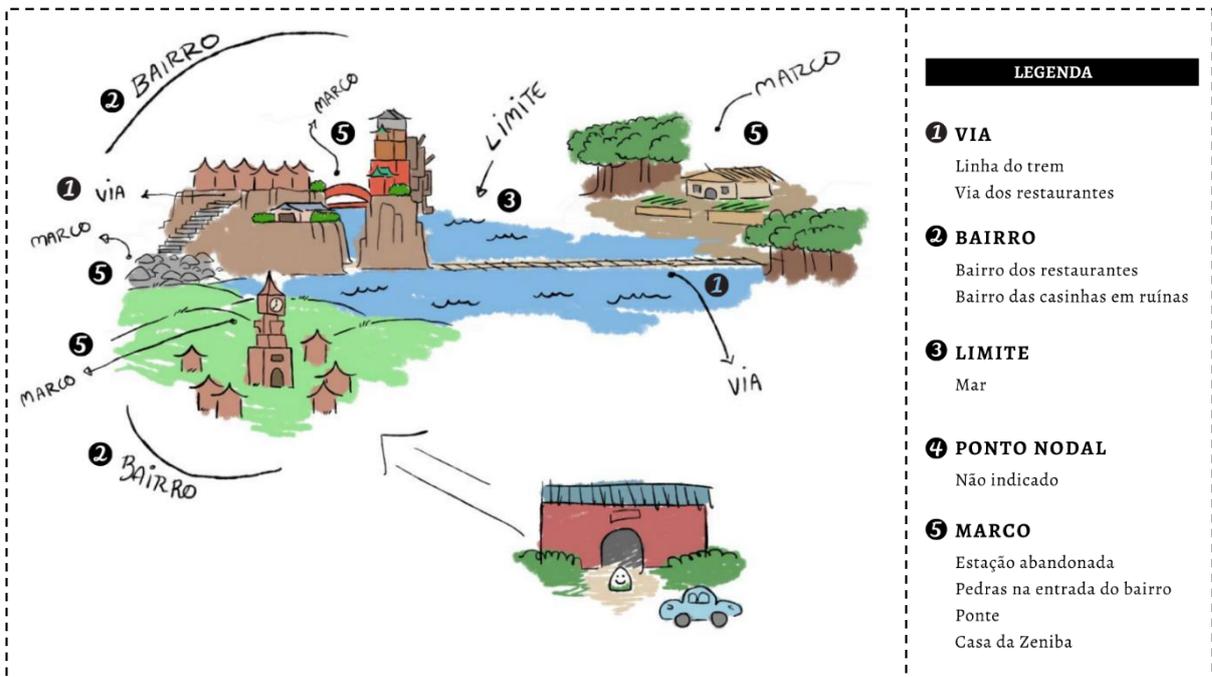
Fonte: Arte de voluntário 03 (2020), legenda do autor.

Figura 39 - Mapa mental de P4



Fonte: Arte de voluntário 04 (2020), legenda do autor.

Figura 40 - Mapa mental de P5



Fonte: Arte de voluntário 04 (2020), legenda do autor.

Figura 41 - Mapa mental de P6



Fonte: Arte de voluntário 05 (2020), legenda do autor.

Por meio dos mapas mentais, é possível analisar que a maioria dos participantes representou de forma semelhante cada espaço ou construção arquitetônica. Além disso, alguns fizeram de maneira mais simplificada, outros com mais detalhes e comentários sobre os cenários destacados. A maior parte dos elementos em evidência estão em vermelho ou verde, ou seja, as cores foram essenciais para o observador memorizar os ambientes. Com isso,

conseguimos perceber que os caminhos estabelecidos no universo de Chihiro, também foram identificados por cada participante de maneira parecida, o qual pode-se dizer que desenharam conforme uma lógica de início, meio e fim da narrativa por onde os personagens transitavam e fazendo relações com cada elemento da cidade.

Verifica-se que a maioria dos participantes identificou os elementos conforme a sua interpretação. Em primeiro lugar, apontaram a linha de trem como uma via, pois além de ser um caminho para outras regiões, é um elemento que destaca a coragem de Chihiro em percorrer o seu próprio destino em busca de respostas. No entanto, as ruas do bairro dos restaurantes e a estrada para o túnel, também foram identificados como as principais vias ou percursos na cidade imaginária. Há de entender que as vias e caminhos estabelecidos na animação são bem evidenciados, tonando o filme mais compreensível. Além disso, é notável que animação possui algumas regiões com características de bairro, como o distrito dos restaurantes, os quais foram identificados em todos os mapas mentais. Deve-se ressaltar que outros tipos de bairro foram apontados, como a região das casinhas do pântano (P1); a casa de banho (P2) - palco para vários acontecimentos na narrativa e as casas em ruínas desenhadas na ilustração do mapa mental de P5.

Na animação também foi possível identificar o mar como um elemento limítrofe, seja como um elemento de demarcação ou fronteira no filme. A maioria dos espectadores, também tiveram um pensamento mais profundo e sentimental em relação à história, relacionando o limite ao túnel ou a estação abandonada por ser uma fronteira entre o mundo real e espiritual (P3 e P6); a ponte como uma divisão entre a casa de banho e o restante da cidade ou uma divisão para a história. Há também referência com a personagem humana que não poderia atravessar a ponte, além de ser um limite emocional entre a heroína e o antagonista (P3 e P4). Por fim, a estação de trem apresentada nas últimas cenas como um lugar de fronteira para outras regiões imaginárias (P1); a casa da Zeniba, pois, aparentemente, seria o último lugar do universo do filme (P2) e o vale/ rio encontrado no início do trajeto de Chihiro, onde demarca a passagem das ruínas para uma região mais urbanizada (P4).

Outros elementos estruturantes também foram observados na animação. O ponto nodal, elemento que auxilia na orientação, foi reconhecido como o portal do túnel. Foi notado que o primeiro participante o relacionou como um espaço de conexão entre mundos e realidades diferentes. A ponte também foi marcada como um ponto nodal pelo segundo e sexto voluntários, os dois interpretaram o cenário como um lugar de encontros de várias pessoas indo de um lado para outro. Além disso, a casa de banho foi destacada pelo voluntário

de número 04. Entende-se que o local é cheio de conexões e passagens de diferentes personagens e possibilidades de outros caminhos dentro do próprio ambiente. Já os marcos, estrutura física que pode guiar um observador, foram assimilados pela maior parte dos espectadores como o parque temático/estação abandonada, um marco físico importante para a história. Os mapas mentais de P1, P3 e P6 apresentam a casa de banho como o principal monumento, com cenas essenciais para a trajetória de Chihiro. A casa da Zeniba também foi apontada como um marco nas ilustrações de P3 e P5; a torre (óleo), foi indicada como um monumento por P4; as pedras nos lugares próximo as ruínas e a ponte foi indicada pelo mapa mental de P5 como os elementos mais marcantes, os quais guiam um caminho claro para a protagonista.

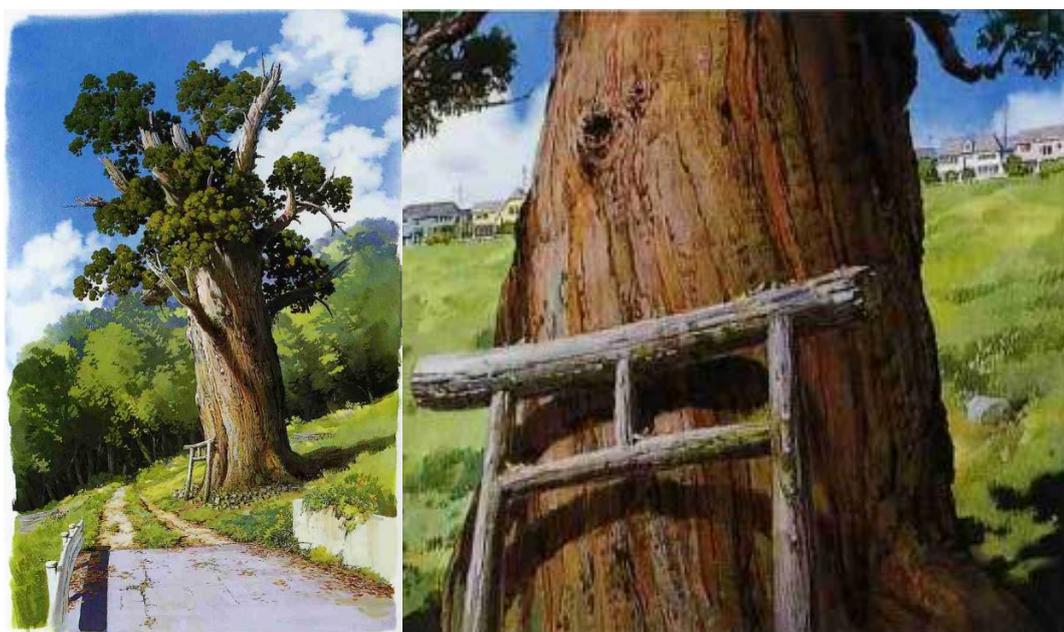
Dessa forma, compreende-se que cada pessoa teve sua maneira de interpretar e perceber os espaços com uma trajetória do início ao fim da animação, fazendo referências com o ambiente real ou experiência emocional com a narrativa. A maioria obteve conclusões parecidas com poucas divergências, no entanto, alguns tiveram uma visão mais linear e direta para cada espaço arquitetônico apresentado no longa-metragem, sempre fazendo conexão com elementos estruturantes da cidade. Outros, analisaram de maneira mais poética e emocional, entende-se que “mergulharam” na história e deram diferentes sentidos para cada elemento identificado. O “olhar” de cada espectador com a dinâmica dos mapas mentais foi fundamental para acrescentar qualitativamente a análise dos espaços arquitetônicos criados no longa-metragem, transformando o universo imaginário em um mundo possível de existir. É por esse motivo que os cenários idealizados não são apenas paisagens de fundo, mas sim, ambientes de grande importância para a narrativa. Nesse sentido, tais espaços arquitetônicos identificados na animação podem ser considerados grandes personagens arquitetônicos.

4.3.2 Arquitetura como personagem

É importante lembrar que o objetivo de analisar os espaços de uma animação e como são representados, proporciona o entendimento de que a arquitetura é essencial para a construção da história de um longa-metragem. Conforme foi apresentado no segundo capítulo, os espaços arquitetônicos, assim como nos filmes, podem ser considerados grandes protagonistas na sociedade. A arquitetura apresenta a natureza do filme, as principais características espaciais e principalmente o contexto em que o filme está inserido. Os cenários são fundamentais para que o filme aconteça.

Os espaços arquitetônicos representados em *A Viagem de Chihiro* (2001) não são diferentes. Como já abordado anteriormente, percebe-se que a animação é contada pela arquitetura, pois todas as ambientações idealizadas possuem significados relevantes para a estética japonesa trazendo referências de locais e construções antigas, como as ruínas demonstradas nas primeiras cenas do filme. Antes mesmo da família da protagonista sair da área urbana para o campo, os personagens acham uma espécie de portal xintoísta com várias casinhas feitas de pedra em frente a uma árvore milenar, muita utilizada em animações orientais para referir a passagem de um lugar mundano para o espiritual. Nessa cena, o próprio ambiente antecede o que irá ocorrer com os personagens.

Figura 42 - Árvore milenar com portal xintoísta (*background*)

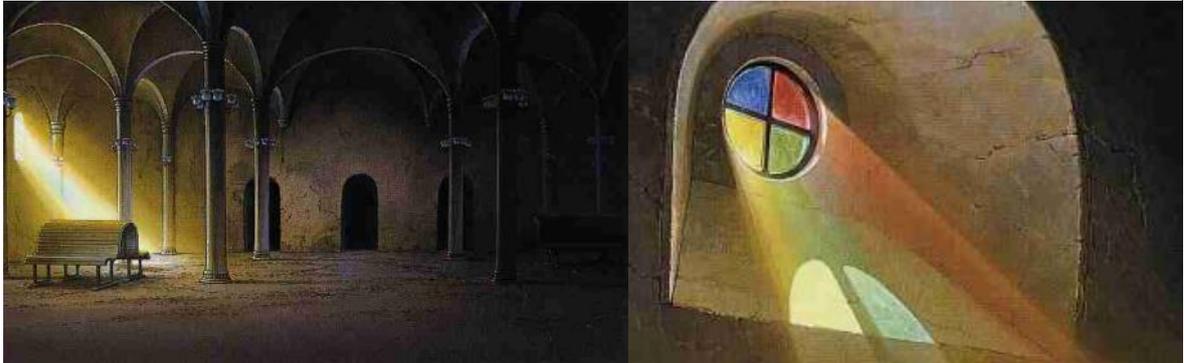


Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002)

Seguindo o caminho, a família encontra uma construção que se assemelha a uma estação de trem abandonada; conforme o pai de Chihiro, parece ser construída de gesso. Nesse momento, os personagens entram em uma espécie de túnel que apresenta uma sala escura com arcos, colunas e vitrais. O frame apresenta uma sensação de profundidade a cada passada dos personagens. O ambiente aparenta ser grande e transmite uma sensação de medo e angústia para a protagonista. O caminho percorrido, os levam para um novo universo, totalmente desconhecido. Logo nas cenas seguintes, o senhor Akio Ogino percebe que o lugar apresenta ruínas de um parque temático da década de 80 e aparentemente havia um rio que passava pelo local.

Conforme Cavallaro (2006), Miyazaki sempre deu ênfase na representação das ruínas em seus filmes. O que é demonstrado não é a apenas a imagem de estruturas em desintegração, mas sim um valor icônico e que serve de lembrete para a humanidade sobre a destrutividade, mesmo que seja por um motivo estúpido ou motivado ideologicamente. (CAVALLARO, 2006, p. 38).

Figura 43 - Espaço aberto dentro do túnel e janela com vitrais (background)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002)

Figura 44 - Ruínas (background)



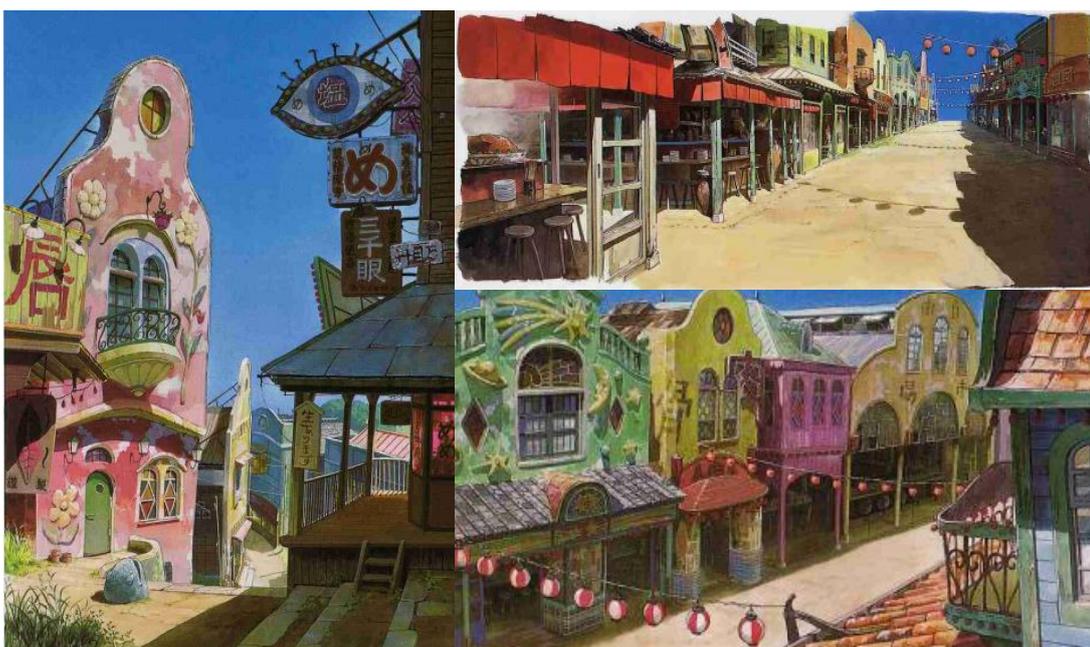
Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002)

Outras arquiteturas aparentemente estranhas para os olhos dos espectadores, são vistas no bairro dos restaurantes. Com fachadas que lembram um parque temático cheio de adereços e placas coloridas, após as primeiras cenas de vegetação e ruínas, o local parece ser um caminho para uma área mais urbanizada, talvez o centro da cidade desse novo mundo. O próprio diretor, conforme foi mencionado no início desse capítulo (p. 62), se baseou em construções existentes. Além disso, cada detalhe dessas edificações foi bem elaborada para que não se tornassem algo impossível de serem construídas na vida real. Segundo, o produtor Aoki (2017), atrás de cada fachada é possível perceber casas normais, vistas no cotidiano dos

japoneses, mas a diferença está nos detalhes. Os elementos construtivos também são desenhados, ou seja, as fachadas são sustentadas por estruturas de madeira (AOKI, 2017).

Este outdoor que parece um cenário, tem um estilo de “arquiteturação” japonesa, estilo “kamban” que é uma imitação de outdoor [...] e desenhou aqui uma casa, tá difícil de ver, aqui é uma residência, parece que tem um painel na frente [...] vocês podem ver que atrás desse painel tem uma viga, umas madeiras dando suporte [...] Ou seja, significa que essa casa foi desenhada de uma forma que ela possa realmente ser construída assim [...] um desenho assim, o que muitas vezes se vê é simplesmente fantasia. Mas a arquitetura de prédios desenhados no Studio Ghibli, poderiam ser construídas, realmente levantadas. (AOKI, 2017)

Figura 45 - Bairro de restaurantes (*background*)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002)

Já nas primeiras cenas percebemos o quanto os espaços arquitetônicos são muito bem elaborados e não são apenas meros cenários que passam despercebidos, porque elas sensibilizam o espectador adquirindo um papel de referência. Luís Urbano (2013), fala que a grande vantagem ou limitação da arquitetura é a permissão de que todas as histórias comecem nela. (URBANO, 2013). Esse comentário é plausível, pois se fizermos uma relação com o que Bruno Zevi (1996) disse, entendemos o quanto o espaço é um protagonista na vida das pessoas. (ZEVI, 1996).

Se pensarmos um pouco a respeito, o fato de o espaço, o vazio, ser o protagonista da arquitetura é, no fundo, natural. Porque a arquitetura não é apenas arte nem só imagem de vida histórica ou de vida vivida por nós e pelos outros; é também, e sobretudo, o ambiente, cena onde vivemos a nossa vida. (ZEVI, 1996, p.28)

Ao analisar a trajetória dos próprios personagens, percebe-se que inúmeras vezes, a protagonista verifica o que está ao seu redor e analisa o contexto da situação. Esses momentos são importantes tanto para os personagens imaginários como para os espectadores. A partir disso, percebemos que cada cenário estabelecido vai se conectando com a história como um todo. O público é atraído para dentro do espaço cinematográfico e isso estimula como cada um vai reagir e interagir com a narrativa.

A representação do espaço e as narrativas que neles decorrem têm um papel crítico do mundo ficcional do filme e como vão ser entendidas a história e enredo da ficção cinematográfica. Estabelece-se uma interação sutil, imperceptível, imersa e profunda entre o espectador e os próprios dispositivos narrativos da peça cinemática: “ o cérebro estimula a câmera tanto quanto a câmara estimula o cérebro”. (DIJCK, 2009, p. 76, apud FIGUEREDO, GOMES, 2012)

À exemplo de como os personagens são conectados ao cenário, podemos perceber o momento em que Chihiro está perdida no bairro dos restaurantes. Nessa cena ela é tomada pela curiosidade enquanto observa e caminha pelas ruas até encontrar uma ponte que a leva para uma grande construção. O público, guiados pela câmera percebe em cada imagem os detalhes apresentados. Com características arquitetônicas principalmente do estilo japonês, percebe-se uma torre e logo em seguida uma bandeira escrita: óleo¹⁸. Introduzindo que o novo lugar encontrado é a construção principal do filme: A casa de banho.

¹⁸ No Japão, balneário é chamado de “Aburaya”. (“Abura” significa “óleo”). Quando a cena apresenta os caracteres de “óleo” é para referir que há um balneário na cidade. Fonte: <https://www.greelane.com/pt/1%C3%ADnguas/japon%C3%AAs/spirited-away-film-2028050/>

Figura 46 - Vistas para a casa de banho (*background*)

Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002)

Esse espaço arquitetônico pode ser considerado um personagem importante para a história ou até mesmo um protagonista, pois é nesse ambiente que acontece as principais situações para o desenrolar da narrativa. A própria arquitetura em si é icônica e lembra um castelo; grandiosa e construída em cima de uma montanha, rodeada pelo mar. A única ligação para as outras áreas da cidade é uma ponte de madeira. Conforme foi discorrido anteriormente, Chihiro é obrigada a trabalhar nesse edifício para poder salvar os seus pais. O novo ambiente, cheio de personagens fantasmagóricos e criaturas estranhas, apresenta uma arquitetura baseada em vários estilos.

Eu não tinha certeza do que o diretor quis dizer quando me disse que era uma história sobre uma casa de banho para espíritos, mas quando os projetos foram surgindo, percebi que este mundo, incluindo a cidade e a casa de banho, tinha uma mistura de vários estilos arquitetônicos, mas a cena em que o Haku ajuda a Chihiro foi baseada na atmosfera da minha própria cidade natal. Os espectadores podem se sentir nostálgicos ao ver os telhados de tijolos e as colunas de madeira laqueada preta, mas essas imagens também são baseadas na experiência pessoal do diretor. (TAKESHIGUE apud MIYAZAKI, 2002 p, 96, tradução nossa)

A protagonista precisa chegar no mais alto nível para pedir o emprego a feiticeira, e para isso ela entra em uma espécie de elevador em madeira. Conforme, os andares vão

avançado, Chihiro observa cada ambiente. Quanto mais o elevador sobe, a quantidade de personagens e consequentemente de barulho diminui e a ambientação dos lugares vai ficando diferente; mais detalhada e luxuosa. Entende-se que a edificação é uma metáfora de uma sociedade dividida em classes; quanto mais privilegiados são os clientes, mais elevado é o local para o atendimento. Ressalta-se que a casa de banho simboliza uma sociedade baseada no trabalho desigual e principalmente sobre o sistema capitalista. Além dos diálogos dos personagens, tudo isso é perceptível apenas com os detalhes dos cenários juntamente com o movimento de câmera e a mudança de sons ambientes.

Conseguimos perceber que a estrutura e as diferentes escalas desenhadas na casa demonstram um espaço de poder, ou seja, quando observamos os cômodos das áreas de serviços, vemos que o ambiente é tumultuado e não há muitas cores vibrantes, além de algumas portas serem menores e desproporcionais, mostrando o desprivilegio dos trabalhadores. Enquanto nas regiões mais altas, onde estão os clientes e a bruxa, os objetos, mobiliários e elementos arquitetônicos são bem luxuosos e maiores.

Figura 47 - Espaços internos da casa de banho



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

Com um “ar” de alto nível social, o último andar, onde se encontra bruxa, é caracterizado por uma arquitetura grandiosa, com uma escala humana desproporcional. Diferente da arquitetura tipicamente japonesa no resto da casa, os cômodos da Yubaba apresentam mobílias e decoração com uma mistura de estilos europeus. O próprio vestido da personagem é típico da elite europeia do século XIX. Esse contraste estético apresenta o

controle e grande influência do capitalismo representando o Japão pós-guerra. Não é por acaso que Miyazaki criou uma arquitetura com vários estilos e os representou de forma que a história se tornasse conectada e fazendo referências com a vida real.

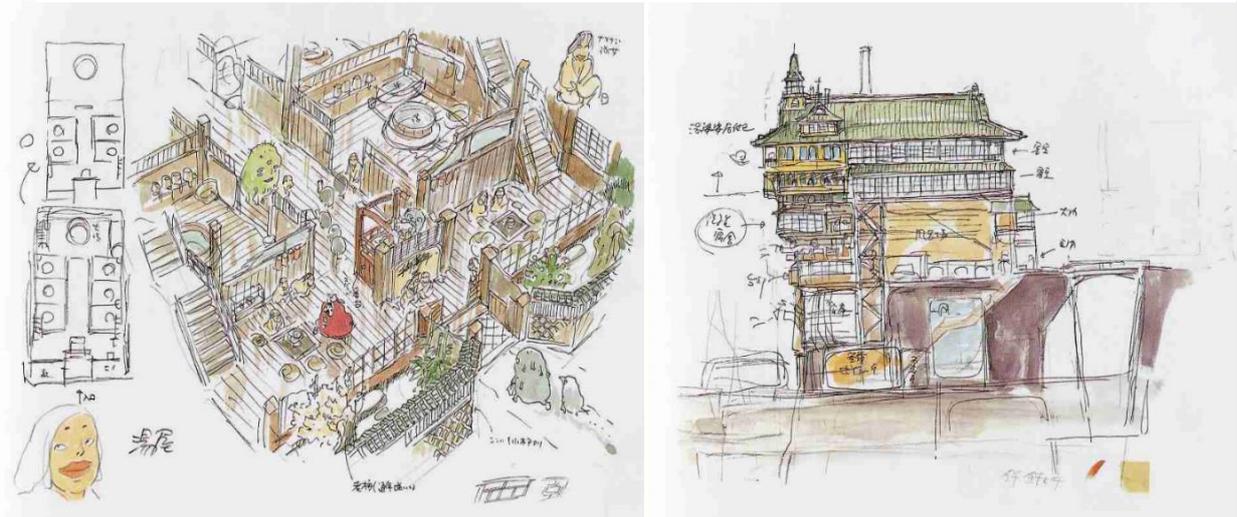
Figura 48 - Estilo europeu x japonês



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “A Viagem de Chihiro” (2001)

É interessante saber que o diretor, ao criar o espaço da casa de banho, desenhou plantas baixas das partes principais da narrativa, pensando no fluxo dos personagens, por onde eles deveriam se posicionar e o que deverá apresentar em cada frame. Além disso, Miyazaki pensou no que deveria apresentar detalhadamente na fachada e na parte de trás da edificação. Ou seja, os mínimos detalhes da casa de banho foram idealizados para enfatizar a sua importância para a história, fazer sentido com universo mágico criado e poder passar a mensagem do filme para o público. Entende-se que cada elemento desenhado é importante para a animação, não só as texturas e os materiais dos componentes construtivos, mas a função e seu significado para a narrativa.

Figura 49 - Planta baixa e seção transversal da casa de banho (concept art)



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002)

Figura 50 - Continuity e concept art da casa de banho



Fonte: Ilustrações retiradas do livro *The Art of Miyazaki's Spirited Away* (2002)

A partir disso, percebe-se como a arquitetura idealizada para a animação consegue contar a história para o público, as representações dos espaços são feitas com muito cuidado e cheios de detalhes construtivos para criar uma maior conexão com o universo real, principalmente com os espectadores. O público pode ser atraído para esse mundo imaginário proporcionando verdadeiras experiências emocionais. Miyazaki consegue direta ou indiretamente, transportar para as pessoas críticas e assuntos importantes para a sociedade apenas desenhando os espaços com fortes significados para a vida social. Sejam críticas de cunho ambiental ou político-econômico; é por meio da arquitetura idealizada juntamente com os diálogos que o longa-metragem ganhou notoriedade no campo da cinematografia. *A Viagem de Chihiro* foi capaz de estabelecer um vínculo entre mundos diferentes, além de permitir criar memórias sobre um universo mágico. Assim como os personagens, os espaços arquitetônicos protagonizaram, e nos convidaram a ver um mundo com outros “olhos”.

CAPÍTULO V

CONSIDERAÇÕES FINAIS



A VIAGEM DE CHIHIRO, 2001

“E mais uma vez, a ficção invade a realidade com a simples intenção de nos fazer enxergar além. E adiante”.

(RODRIGUES, 2017)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da análise apresentada, compreendemos como os profissionais da animação cinematográfica conseguem abordar assuntos e conceitos sobre arquitetura e urbanismo, seja de forma direta ou indireta. A partir dos primeiros capítulos desse trabalho, percebemos como o cinema e a arquitetura conversam entre si; os cenários produzidos são de suma importância para um longa-metragem e não necessariamente apenas planos de fundo para uma história. Entende-se que o cinema de animação proporciona discussões e reflexões sobre a sociedade, além de incentivar novas ideias para um projeto arquitetônico ou urbanístico. Pode-se considerar a animação como uma ferramenta que possibilita uma visão diferenciada do mundo em que vivemos.

Um longa-metragem pode criar espaços imaginários com diferentes temas que juntamente com os diálogos dos personagens, tonam-se uma experiência fílmica, na qual cativa os espectadores. Com a idealização de ambientes reais, mágicos, fantásticos e até utópicos, os produtores potencializam nossa imaginação, transformam sonhos em realidades cinematográficas, além de conceder memórias. Perceber o olhar sobre os espaços animados, abre inúmeras possibilidades de análises de contextos. A forma como compreendemos um filme reflete em como cada pessoa percebe os espaços ao seu redor. Mesmo que o produtor manipule as emoções, o observador terá experiências diferentes e subjetivas conforme a sua experiência de vida.

Através da análise do filme *A Viagem de Chihiro* (2001), tornou-se possível entender como os espaços arquitetônicos são essenciais para construir um universo imaginário bem estruturado e compreensível. Ou seja, a arquitetura idealizada na animação pode ser um personagem importante para a narrativa. Os lugares são bastantes evidenciados, possuem suas próprias características e elementos que podem chamar a atenção do público. Entende-se que os espaços na vida cotidiana também poderiam ser grandes protagonistas na sociedade, assim como nas animações. Pois geralmente, os ambientes passam despercebidos pela população, nem sempre a sociedade está atenta para as regiões e elementos que compõe a estrutura de uma cidade.

Interpreta-se que a animação consegue captar o olhar do observador e levar para uma caminhada através da câmera. Juntamente como a personagem Chihiro, o público é convidado a percorrer os espaços com os olhares atentos para cada detalhe. É interessante destacar que a protagonista, em determinado momento da história, traça seu próprio caminho,

faz seu percurso sem medo de encontrar obstáculos no futuro. As edificações e lugares idealizados estão conectados e estabelecem uma relação com a história, assim como os personagens. Tudo o que está ali foi pensando para criar um universo que coexiste com o real, isso é interessante para entendermos a importância do espaço e sua relação com o mundo, no qual habitamos.

A partir dos mapas mentais, foi possível verificar a percepção de cada estudante e relacionar com os elementos estruturantes da cidade conceituados por Kevin Lynch. Assim, entende-se que a animação é dotada de imaginabilidade, ou seja, o ambiente fílmico é bastante memorável. Além disso, percebe-se como os animadores se preocupam com a leitura da cidade e a vida urbana, pois estabelecem uma linguagem mais acessível ao público. Vale ressaltar que o filme conseguiu transmitir, através dos cenários, informações suficientes para que os espectadores fossem capazes de criar um mapa mental do universo animado mesmo sem vivenciar o espaço verdadeiramente.

Mediante a abordagem e estudos para a concepção dos cenários, Hayao Miyazaki conseguiu criar um mundo fantástico com arquiteturas aparentemente lúdicas, mas referentes ao que existe no mundo real, ele apenas utilizou do mais simples ato de observar o ambiente e deixar fluir a criatividade. Uma lição não só para admiradores das artes cinematográficas sobre aproveitar o máximo de momentos e estruturas que o mundo apresenta e transformar em algo interessante a ser discutido ou até criado como os edifícios arquitetônicos, mas também para os profissionais e estudantes da área da arquitetura e urbanismo.

A análise do filme possibilita um maior incentivo a reflexões acerca dos espaços do nosso cotidiano, assim como mostrar a capacidade que o espaço arquitetônico tem de transmitir mensagens ao criar novos universos imaginários, sejam eles utópicos ou não. Outro fator relevante é a possibilidade de inspirar arquitetos e urbanistas a conceituar projetos com ideias lúdicas e criativas presentes nos filmes animados. Além de abrir portas para outra área de atuação aos arquitetos que podem contribuir com seus conhecimentos técnicos ou teóricos para a representação dos cenários nos longas-metragens.

Um olhar sobre a representação dos espaços arquitetônicos no filme *A Viagem de Chihiro* nos possibilita contemplar o inesperado, pensar no inimaginável. Quando os personagens param para observar a paisagem, podemos parar também. Isso torna o filme especial e único. Seja arquitetos ou não, somos observadores do espaço. O filme nos convida a refletir e prestar atenção nos detalhes. Detalhes esses que fazem parte do cotidiano, o filme da realidade.

FILMOGRAFIA

A VIAGEM DE CHIHIRO. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: Sem to Chihiro no Kamikakushi. Japão; idioma original: japonês; Studio Ghibli, 2001 (125 min)

A CASA MONSTRO. Direção: Gil Kenan e Steven Spielberg. Título original: Monster House. Estados Unidos; idioma original: inglês; Columbia Pictures, 2006 (91 min)

CARROS. Direção: John Lasseter. Título original: Cars. Estados Unidos; idioma original: inglês; Pixar Animation Studios, 2006 (116 min)

CARROS 2. Direção: John Lasseter. Título original: Cars 2. Estados Unidos; idioma original: inglês; Pixar Animation Studios, 2011 (106 min)

DIVERTIDA MENTE. Direção: Pete Docter. Título original: Inside Out. Estados Unidos; idioma original: inglês; Walt Disney Studios Motion Pictures e Pixar Animation Studios, 2015 (94 min)

ENROLADOS. Direção: Nathan Greno e Byron Howard. Título original: Tangled. Estados Unidos; idioma original: inglês; Walt Disney Animation Studios, 2010 (100 min)

ELYSIUM. Direção: Neill Blomkamp. Título Original: Elysium. Estados Unidos; idioma original: inglês; Sony Pictures, 2013 (1h 50min)

MEIA-NOITE EM PARIS. Direção: Woody Allen. Título original: Midnight in Paris. Estados Unidos; Europa; idioma original: inglês; Sony Pictures, 2011 (94 min)

MEU AMIGO TOTORO. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: Tonari no Totoro. Japão; idioma original: japonês; Studio Ghibli, 1988 (86 min)

NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: kaze no Tani no Naushica. Japão; idioma original: japonês; Studio Ghibli, 1984 (117 min)

NEVER- ENDING MAN: HAYAO MIYAZAKI. Direção: Kaku Arakawa. Título original: Never- Ending Man: Hayao Miyazaki. Japão; SHOUT! FACTORY, idioma original: japonês; 2016 (70 min)

O CASTELO ANIMADO. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: Howl no Ugoku Shiro. Japão; idioma original: japonês; Studio Ghibli, 2004 (119 min)

OLHOS DE GATO. Direção: Junichi Sato e Tomotaka Shibayama. Título original: Nakitai Watashi wa Neko Kaburu. Japão; idioma original: japonês; Netflix, 2020 (104 min)

O PEQUENO PRÍCIPE. Direção: Mark Osborne. Título original: Le Petit Prince. França; idioma original: francês; Onyx Films; Orange Studio; On Entertainment, 2015 (110 min)

O CORCUNDA DE NOTRE DAME. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Título original: The Hunchback of Notre. Estados Unidos; idioma original: inglês; Walt Disney Feature Animation, 1996 (91 min)

PARASITA. Direção: Bong Joon- Jo. Título original: Gisaengchung. Corei do Sul; idioma original: coreano; Barunson E&A Corp, 2019 (132 min)

PORCO ROSSO: O ÚLTIMO HEROI ROMANTICO. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: Kurenai no Buta. Japão; idioma original: japonês; Studio Ghibli, 1992 (94 min)

RATATOUILLE. Direção: Brad Bird. Título original: Ratatouille. Estados Unidos; idioma original: inglês; Walt Disney Animation Studios, 2007 (111 min)

SERVIÇO DE ENTREGAS DA KIKI. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: Majo no Takkyubin. Japão; idioma original: japonês; Studio Ghibli, 1989 (103 min)

UP- ALTAS AVENTURAS. Direção: Peter Docter. Título original: Up. Estados Unidos; idioma original: inglês; Pixar Animation Studios , 2009 (96 min)

VALENTE. Direção: Mark Andrews e Brenda Chapman. Título original: Brave. Estados Unidos; idioma original: inglês; Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012 (93 min)

VIDAS AO VENTO. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: Kaze Tachinu. Japão; idioma original: japonês; Studio Ghibli, 2013 (126 min)

YOUR NAME. Direção: Makoto Shinkai. Título original: Kimi no Na wa. Japão; idioma original: japonês; CoMix Wave Films, 2016 (106 min)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AOKI, Takayuki. **Processo de criação do Studio Ghibli**. Entrevista. In: Japan House. São Paulo. 2017. Disponível em: <https://www.japanhousesp.com.br/entrevista/takayuki-aoki-o-processo-de-criacao-do-studio-ghibli/>. Acesso em: 20 de agost. de 2020.
- BARROS, Miriam; HORA, Rodrigo. **Studio Ghibli: A consolidação do animê como produto de consumo**. In XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Mossoró: INTERCOM, 2013.
- BARATTO, Romullo. **Como a arquitetura fala com o cinema**. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/867865/como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema.>. Acesso em: 15 de junho. de 2020.
- BRITO, Ana Rita da Silva. **Promenade cinematográfica: o movimento do corpo no espaço arquitetônico e fílmico**, 2015.
- CAVALLARO, Dani. **The animé art of Hayao Miyazaki**. North Carolina: McFarland & Company, 2006.
- CAVALCANTE, Sylvia; ELALI, Gleice A. **Temas básicos em psicologia ambiental**. Editora Vozes Limitada, 2017.
- CAPARELLI, Daniela Barbosa. **A espacialidade nos filmes da Pixar**. Revista do Curso de Arquitetura e Urbanismo da UCB, v. 1, n. 9, 2019.
- CAPISTRANO, Tadeu. **A tração do olhar: Cinema, percepção, espetáculo**. Trabalho apresentado na NP07–Comunicação audiovisual, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/handle/1904/17756>. Acesso em: 09 de set. de 2020.
- COLNAGO, Leticia. **Arquitetura sob a luz do cinema**. 2012, 154f. Trabalho Final de Graduação. Departamento de Arquitetura e Urbanismo do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2012
- CHOISY, Auguste. **Sur la courbure dissymétrique des degrés limitant au couchant. La plate-forme du Parthénon**. Paris: Encyclopédie d'Architecture, Revue Mensuelle des Travaux Publiques et Particuliers, 1874.
- DEWEY, John, “**Art as Experience**”, The Berkeley Publishing Group, London, 1934, página 37.
- EISENSTEIN, Serguei. **Montage and Architecture. Assemblage**, No. 10 (Dec., 1989), pp. 110-131, Cambridge: The MIT Press, 1989.
- EISENSTEIN, Sergei Mikhailovitch. **A forma do filme**; trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

FARIA, Mônica Lima de. **Histórias e Narrativas das Animações Nipônicas: algumas características dos animês.** In Actas de Diseño. Año III, Vol. 5. Anais do III Encontro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas. Julio y Agosto 2008, Buenos Aires, Argentina. Buenos Aires, 2008.

FERNANDES, Manuel André Morais. **Cinema, Arquitetura e Emoções.** 2012.

FERREIRA, Luana de Lima. **Arte e animação: o uso das cores como suporte de leitura de imagem no filme valente.** 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações.** VII Encontro Nacional de História da Mídia. Fortaleza: Ceará, 2009.

FRASER, Tom, BANKS, Adam. **O essencial da cor no design.** São Paulo: Senac, 2011.

FIGUEIREDO, PhD Carlos Manuel Almeida; GOMES, João Nuno. **Relação entre Lugar e Personagem e Não-Lugares no contexto da Narrativa Cinematográfica.** *Avanca| Cinema* 2012, p. 717-722, 2012.

GHERTNER, Ed. **Layout and Composition for Animation.** Editora Focal Press, 2010.

GUILLÉN, José Mascardó. **El cine de animación : En más de 100 longametrages.** Madrid: Alianza, 1997.

KAMIJO, Michelle. **Cenografia em Animação: Arquitetura e projeto cênico de animação.** 2019, 96f. Trabalho de Graduação. Departamento de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Senac – Santo Amaro. São Paulo, 2019.

KOOLHAAS, Rem apud Maggie. Editorial. In: **Architectural Design: Architecture and Film.** London: Academy Editions, profile n° 112, vol. 64 11-12, 199d4, p. 7.

KOZEL, S. **Comunicando e representando: Mapas como construções socioculturais.** In: SEEMANN, J. (Org.). **A aventura cartográfica: perspectivas, pesquisas e reflexões sobre a cartografia humana.** Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2005.

LAYBOURNE, kit. **The Animation Book : A complete Guide to Animated Filmmaking – From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation.** New York: Three Rivers Press, 1998.

LE CORBUSIER; JEANNERET, P. (1995) - **OEuvre complète** volume 2, 1929-1934. Zurique: Les Editions d'Architecture.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história.** São Paulo: Senac, 2011.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê.** São Paulo: Hedra, 2005.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade.** 3° ed. WMF Martins Fontes. São Paulo, 2011.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad. de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 149, 2003.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**; trad. Lauro António. Lisboa: Dinalivro, 2007.

MARDEN, Kussain. **The Architectural and Imaginary Spaces of the Anime Models**. World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Humanities and Social Sciences. Vol:6, No:12, 2012.

METZ, Christian. **A Respeito da impressão da realidade no cinema**. In: __. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1977. P. 15-2.

MITRY, Jean. **Historie du cinema**: Vol. I,II, et III. Paris: Editions Universitaires, 1967,1969,1971.

MIYAZAKI, Hayao. **The art of Miyazaki's Spirited Away**. Trad. Cyndy Davis and Donald H. San Francisco, VIZ media LLC, 2002.

MONTEIRO, Bruna; MELO, Elisa Miguel; NEGRÃO, Natália Paiva. **A cor na animação: Uma análise das reações do receptor a partir das E-voluções tecnológicas cinematográficas**. São Paulo, 2013.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

MOREIRA, A. M. **Estudo comparativo do uso da terra em unidades de produção familiar no nordeste paraense**. 2008. (Dissertação de Mestrado) Belém. UFPA

MUNSTERBERG, Hugo. **The Film: a psychological study**. New York: Dover, 1970.

NAME, Leo. **O cinema e a cidade: simulação, vivencia e influencia**. Arqutextos, São P. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revista/read/arqutextos/03.033/706.>>. Acesso em 12 de agost. 2020

PALASMAA, Juhani, **“The Architecture of Image – Existencial space in cinema”**, Rakennustieto, Helsinki, 2007.

PANDOLFI, Fabiano; BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max. **Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”**. 2015.

PIXAR ANIMATION STUDIOS. **Feature Films, Walle, Emeryville**, 2018. Disponível em: <<https://www.pixar.com/feature-films/walle#walle-1>>. Acessado em: 20 set. 2020.

NOUVEL, Jean. **Entrevista**. In: **AU – Arquitetura e Urbanismo**. São Paulo: Editora Pini, ano 12, out/nov 1997.

OSHIMA, Hitoshi. **O pensamento japonês**. Tradução: Lenis G. de Almeida. São Paulo: Escuta. 1991.

RADULESCU, roxy. **Magia audiovisual: 4 maneiras pelas quais a paleta de cores pode transformar seu trabalho**. Disponível em < <http://www.shutterstock.com/pt/blog/magia-audiovisual-4maneiras-nas-quais-a-paleta-de-cores-pode-trasformar-seu-trabalho>> Acesso em: 09 de set. de 2020.

ROMULLO, Baratto. **"O corpo no espaço fílmico: vídeos de arquitetura e a expansão da realidade"**. 17 Mar 2019. ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/913298/o-corpo-no-espaco-filmico-videos-de-arquitetura-e-a-expansao-da-realidade>> ISSN 0719-8906. Acesso em: 22 de set. 2020.

ROBERT MALLETT – Stevens, “ **Le Décor moderne au cinema** (1929) apud NEUMANN, Dietrich. Introdução. In: ____ (ed). *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich : Pretel, 1999. p.8.

SANTOS, Fábio Allon dos. **A arquitetura como agente fílmico**. Vitruvius – Arqutextos, 2004. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqutextos/04.045/616>>. Acessado em 01 de junho de 2020

SAKUARI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Contexto, 2007, p.352.

SATO, Cristiane. **A Cultura Popular Japonesa: Animê**. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 27 – 42.

SATO, Cristiane A. **Japop – o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP – hakkosha, 2007.

SAVOIA, Mariangela G. e CORNICK, Maria Angela C. Pallotta. **Psicologia Social**. 2ª edição. São Paulo. McGraw-Hill. 1989.

SMITH, N. (2008a), **On the eviction of critical perspectives**, *International Journal of Urban and Regional Research*, 32(1), pp.195-197.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de; **Concept Art: design e narrativa em animação** / Marcelus Gaio Silveira de Senna; orientador: Nilton Gonçalves Gamba – 2013.

SEKALIAS Anastasia and ANTHONY Kathryn H. **"4 lições que os filmes da Pixar podem nos ensinar sobre arquitetura"**. 08 Set 2015. ArchDaily Brasil. (Trad. Santiago Pedrotti, Gabriel). Disponível em:<<https://www.archdaily.com.br/br/772123/4-licoes-que-os-filmes-da-pixar-podem-nos-ensinar-sobre-arquitetura>>. Acesso em 15 de set. de 2020.

STERNBERG, Robert J. **Psicologia cognitiva**. 7ª edição. Porto Alegre: Artmed, 2017.

SWATHIKA, Anandan, YOON, So-yeon. **Architectural animation and cinematic interpretation**. Department of Architectural Studies, University of Missouri Columbia, Missouri, USA. 2006.

VASCONCELLOS, Andréa Colin. **Desenho animado, uma fonte histórica**. Encontros – ano 13 – número 24 – 1º semestre de 2015. Departamento de História do Colégio Pedro II – Rio de Janeiro, p.112.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London and New York: Routledge, 1998.

ZEVI, Bruno. **Saber ver arquitetura**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**; trad. Maria Isabel Gaspar, Gaetan Martins de Oliveira. 6.^a ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

2020