

**ARQUITETURA ANIMADA:
O ESTUDO DO ESPAÇO NAS OBRAS
DE HAYAO MIYAZAKI**

SARAH DA SILVA ALMEIDA



UnB

ARQUITETURA ANIMADA: A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO NAS OBRAS DE HAYAO MIYAZAKI

SARAH DA SILVA ALMEIDA

almeida.sarah@hotmail.com

Dissertação apresentada à banca examinadora
e ao Programa de Pós-Graduação em
Arquitetura e Urbanismo como exigência para
obtenção do título de Mestre em Arquitetura e
Urbanismo pela Universidade de Brasília.

Orientação: Pedro P. Palazzo (PhD)

Linha de pesquisa: Teoria, História e Crítica

Brasília, 2021

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Pedro P. Palazzo
Orientador – FAU/UnB

Profa. Dra. Janete da Silva Oliveira
Membro Titular Externo – Faculdade de Letras/UERJ

Profa. Dra. Elane Ribeiro Peixoto
Membro Titular Interno – FAU/UnB

Profa. Dra. Sylvia Ficher
Membro Suplente – FAU/UnB

Brasília, 2021

Hayao Miyazaki é um diretor japonês marcante, cujas obras de animação conseguiram ter alcance global e despertam a curiosidade de pesquisadores de diferentes áreas. Este trabalho tem como objetivo principal investigar a importância e como a representação arquitetônica participa das obras cinematográficas do diretor, emprestando a elas seus valores estéticos, históricos, simbólicos e experienciais e que tipo de relação estabelece nessa interação com as próprias obras e com quem as assiste. Buscam-se as associações existentes entre as intenções projetuais sensoriais do diretor e sua estética e materialidade nas ambientações fílmicas. Para isto, foram utilizados conceitos como o de Alegoria Histórica de Ismail Xavier e Imagem Vivida de Juhani Pallasmaa.

O trabalho é um estudo interdisciplinar que aborda a capacidade criativa da arquitetura humana e da arte do cinema, ambas vinculadas à história e à cultura da sociedade contemporânea. Nesse viés, trata-se de uma pesquisa qualitativa, que defende, por meio do estudo de caso de dois filmes do diretor, *O Castelo no Céu* e *A Viagem de Chihiro*, que a arquitetura é um elemento definidor nos filmes do diretor. Propõe-se a pesquisa como uma imersão na arquitetura presente na filmografia de Miyazaki, apresentando-o a partir um novo olhar para estudiosos e admiradores da Arquitetura, do Cinema e do Studio Ghibli.

Palavras-chave

Arquitetura; cinema; alegoria; animação japonesa; Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki is an outstanding Japanese director, whose animation works have managed to reach global reach and arouse the curiosity of researchers in different areas. The main objective of this work is to investigate the importance and how architectural representation participates in the director's cinematographic works, lending them its aesthetic, historical, symbolic and experiential values and what kind of relationship it establishes in this interaction with the works themselves and with those who watch them. It seeks the existing associations between the director's sensory design intentions and his aesthetics and materiality in film settings. For this, concepts such as the Historical Allegory by Ismail Xavier and Embodied Image by Juhani Pallasmaa were used.

The work is an interdisciplinary study that addresses the creative capacity of human architecture and film art, both linked to the history and culture of contemporary society. In this perspective, this is a qualitative research, which defends, through the case study of two of the director's films, *Castle in the Sky* and *Spirited Away*, that architecture is a defining element in the director's films. The research proposes an immersion in Miyazaki's filmography, presenting him from a new perspective to scholars and admirers of Studio Ghibli, Cinema or Architecture.

Keywords

Architecture; cinema; allegory; Japanese animation; Hayao Miyazaki



AGRADECIMENTOS

À minha mãe, pela dedicação imensurável, sendo minha segunda orientadora e revisora durante todo o processo de mestrado.

A meu pai e meu irmão pelo companheirismo e apoio na vida acadêmica. Não desistir tornou-se um pacto conjunto.

Ao Eduardo que acalmou meu coração nos dias mais tempestuosos e compartilhou da minha paixão pelas obras do Studio Ghibli.

Ao meu orientador Pedro, por ter sido meu Kamaji dentro da FAU-UnB, um lugar não muito diferente da Casa de Banho.

Às professoras Elane e Janete, pelos conselhos, ensinamentos e sugestões nesta longa jornada acadêmica.

A Universidade de Brasília por me oferecer há tantos anos oportunidades de ensino de qualidade de forma gratuita.

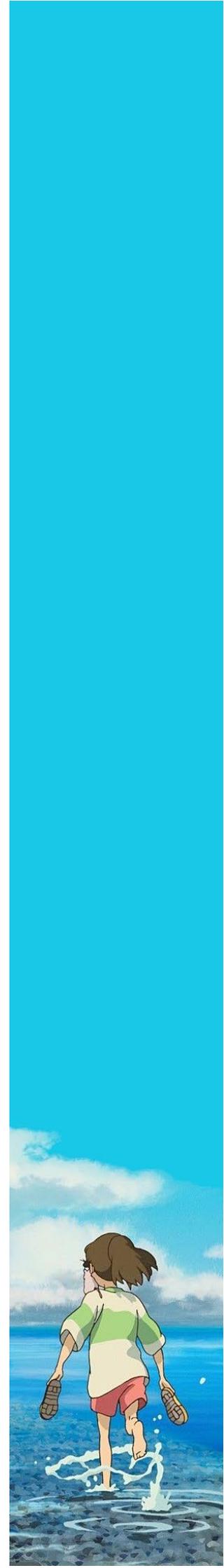
Aos meus avós, tios e primos pelos momentos de afago e carinho em meio a um processo tão intenso em um período tão caótico.

Aos amigos pela compreensão com minha longa ausência durante os últimos anos e por sempre acreditarem em mim.

Aos meus cachorrinhos, Sherlock e Foxy, que começaram essa jornada comigo, mas dos quais tive que me despedir antes de chegar ao fim dela. E ao Scott, que hoje aquece meus pés enquanto luto contra o fim do prazo.

A todos que, de alguma forma, sempre estiveram presentes.

A Hayao Miyazaki, por sua arte.



Sumário

PRÓLOGO	12
INTRODUÇÃO	13
POR QUE MIYAZAKI?	19
PRÉ-PRODUÇÃO	23
CAMINHOS TRILHADOS	23
ARQUITETURA E CINEMA	26
ALEGORIA	36
HAYAO MIYAZAKI, UM CONSTRUTOR	47
PONTO DE PARTIDA	48
COMEÇANDO A ANIMAR	52
A JORNADA DO STUDIO GHIBLI	55
PONTO DE MUDANÇA	60
PRODUÇÃO	71
O CASTELO NO CÉU	73
APRESENTAÇÃO DA OBRA – O Castelo no Céu	73
[PARTES] ARQUITETURA INVENTIVA	79
[MIX] CAMINHOS PARA A ALEGORIA	88
A VIAGEM DE CHIHIRO	98
APRESENTAÇÃO DA OBRA – A viagem de Chihiro	98
[PARTES] YUYA, O REINO DOS ESPÍRITOS	103
[MIX] NOVAS ALEGORIAS	117
PÓS-PRODUÇÃO	124
METAMORFOSE ARQUITETÔNICA	124
[CONCLUSÃO] ARQUITETURA ANIMADA	131
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	135
APÊNDICES	144
ANEXOS	179

Lista de Figuras

Figura 1: Árvore anciã e antigo portal Shinto no fim da estrada.	11
Figura 2: Fotos da Exposição 3D de Edifícios Ghibli	20
Figura 3: Casa de Chá Tetsu - Terunobu Fujimori	22
Figura 4: Planta baixa do Palácio de Versalhes –França	34
Figura 5: Planta baixa da Vila Imperial Katsura –Japão.....	34
Figura 6: Cenotáfio de Newton	41
Figura 7: Concept Art inicial do Castelo Animado.....	46
Figura 8: Aviões Zero no filme Vidas ao Vento (2013)	50
Figura 9: O Castelo de Cagliostro.....	54
Figura 10: Vista de parte do Vale do Vento	55
Figura 11: A Casa de Mei e Satsuki.....	57
Figura 12: Casa de Mei e Satsuki na Expo em 2005.....	57
Figura 13: A costa em Porco Rosso.....	59
Figura 14: Sede do Studio Ghibli em Koganei, Tóquio.....	60
Figura 15: Floresta de Yakushima.....	61
Figura 16: Arte da natureza em Princesa Mononoke.....	62
Figura 17: Museu do Studio Ghibli em Mitaka	64
Figura 18: Guia do Museu Ghibli	65
Figura 19: Ponyo, uma amizade que veio do mar.....	68
Figura 20: A Grande Onda de Kanagawa.....	68
Figura 21: Cenário de Vidas ao Vento.....	69
Figura 22: Os jardins do castelo de Laputa.....	71
Figura 23: Storyboard de Miyazaki contendo o Castelo no Céu ..	74
Figura 24: À esquerda as imagens de Miyazaki para o filme, em comparação com as ilustrações, à direita, do avião de Leonardo da Vinci e do dirigível de Alberto Robida	77
Figura 25: Pazu, Sheeta e o Robô de Laputa.....	78
Figura 26: Sheeta e Pazu deixam Laputa	79
Figura 27: Ravina dos mineradores	80
Figura 28: Vale Rhondda.....	81
Figura 29: Forte Tedus	82
Figura 30: Castelo de Caerphilly, Wales	83

Figura 31: Pintura Torre de Babel Bruegel.....	86
Figura 32: Concept do Castelo no céu.....	86
Figura 33: Os jardins de Laputa.....	86
Figura 34: Zigurate Tchogha Zanbil	87
Figura 35: Mesquita Azul	87
Figura 36: Vila Adriana	87
Figura 37: Chihiro encontra a Casa de Banho.....	97
Figura 38: A família Ogino chega no Distrito dos Restaurantes	102
Figura 39: Torii na vila popular Hida Minzoku Mura	104
Figura 40: Museu Arquitetônico ao Ar Livre de Edo-Tokyo.....	106
Figura 41: Arquitetura de Letreiro - Rua Lily Bell em Kanda Jinbocho 1931	107
Figura 42: 「神橋」 Ponte Shinkyō - Nikko	108
Figura 43: Shima Onsen na Prefeitura de Gunma.....	110
Figura 44: Palco de teatro Nô	111
Figura 45: A Casa de Banho a noite	112
Figura 46: Seção de estudo da Casa de Banho.....	114
Figura 49: Interior da Casa de Banho	115
Figura 48: A banheira principal.....	115
Figura 47: A caldeira de Kamaji.....	115
Figura 50: Hotel Gajoen Tóquio.....	116
Figura 51: Taisehokan – Pintura do Castelo Nijō.....	116
Figura 52: Interior da Loja Takei Sanshodo.....	116
Figura 53: O túnel de entrada no início e ao final do filme	118
Figura 54: A Casa de Banho ao amanhecer	123
Figura 55: Esconderijo de Marco em Porco Rosso.....	134
Figura 56: Esconderijo secreto de Marco	134



Figura 1: Árvore anciã e antigo portal Shinto no fim da estrada

Fonte: (MIYAZAKI, 2001, p. 59)

PRÓLOGO

*"Olhe para isso como se fosse a janela de um trem viajando pela sua vida." A instrução de Andrei Tarkovsky aos espectadores de *Nostalghia*. (TARKOVSKY apud PALLASMAA, 2001, p. 92)*

Após a vitória inesperada de *A viagem de Chihiro* na categoria de melhor animação no prêmio do Oscar de 2003, o filme passou a ser distribuído mundialmente, tendo seu lançamento ocorrido no dia 18 de julho do mesmo ano no Brasil. A obra do diretor Hayao Miyazaki¹ apresentava uma aventura fantástica, protagonizada por uma menina de 10 anos, Chihiro. Essas informações cumprem aqui a função de ponto de partida desta dissertação. Pois, aos 10 anos, tive a oportunidade de assistir pela primeira vez uma obra do Studio Ghibli no cinema e a sensação arrebatadora após a sessão foi uma das principais fontes de motivação e inquietação para esta pesquisa. Foi como uma imersão no mundo místico, vibrante e caótico apresentado por Miyazaki, onde a cultura japonesa, até então pouco conhecida, passava a permear para sempre minha imaginação. Durante diversas fases de meu desenvolvimento retomei o filme em busca de algo e, como uma metáfora pessoal, momentos desafiadores de minha entrada na Arquitetura foram associados à Casa de Banho, momentos de introspecção e reflexão, a uma viagem de trem e, momentos de aconchego à uma casa, uma xícara de chá com a família e amigos. Espero, com esta pesquisa, poder imergir mais uma vez nesse universo e apresentá-lo sobre um novo viés para estudiosos e admiradores da Arquitetura, do Cinema, de Miyazaki e do Studio Ghibli.

¹ Esta dissertação segue o sistema Hepburn para a transliteração do japonês. Os antropônimos seguem a ordem nome e sobrenome, por ser mais habitual aos leitores ocidentais; os topônimos aparecem sem os sufixos japoneses habituais. O macron como sinal de alongamento das vogais foi utilizado visando à aproximação com o que é pronunciado na língua japonesa.

INTRODUÇÃO

Locais e construções onde estão ambientados os filmes Ghibli permanecem na mente dos que assistem às produções de Hayao Miyazaki. Essa impressão foi uma das motivações para a proposta deste trabalho e a indagação original: a presença das obras de arquitetura é algo essencial em *A viagem de Chihiro*? Nesta produção e em outras do diretor, a arquitetura ultrapassa o papel de "pano de fundo" ou mero cenário de percurso da ação, para atuar como agente fílmico fundamental? Nesse sentido, supondo-se que, além de um mero papel de "local em que transcorre a ação", os espaços ilustrados nos filmes de Miyazaki sejam um componente crucial para a compreensão de suas histórias, indaga-se aqui como o diretor trabalha sob essa perspectiva. Levanta-se, também, a hipótese de que a alteração ou a retirada desses elementos poderia acarretar uma transformação na mensagem idealizada pelo diretor. E ainda, que é a representação da Arquitetura nas produções que, não exclusivamente, mas de maneira central, permite que o espectador acesse o campo da sua imaginação e o de Miyazaki.

Ao observar-se a história da Arquitetura é possível apreender que, desde seus primórdios, ela trabalha em consonância com a arte, talvez em busca de perpetuação recíproca. Neste estudo, o enfoque é dado para a relação entre a Arquitetura e uma forma de arte específica, o cinema. O trabalho visa compreender o potencial da representação arquitetônica no âmbito do cinema por meio da análise das obras cinematográficas do diretor japonês Hayao Miyazaki. Trata-se de um estudo interdisciplinar que aborda a capacidade criativa dessas duas áreas de atividades humanas, ambas vinculadas à história e à cultura das sociedades. São observados alguns aspectos formais e técnicos sobre o projetar, mas principalmente sua dimensão significativa e sua capacidade de influenciar a mente humana. Segundo o arquiteto Juhani Pallasmaa, filmes são estudados em diversas faculdades

ao redor do mundo com o objetivo de descobrir uma arquitetura mais sutil e responsiva (2001, p. 13). O autor afirma:

(...). Em sua abstração inerente, a música tem sido historicamente considerada a forma de arte mais próxima da arquitetura. O cinema é, no entanto, ainda mais próximo da arquitetura do que a música, não apenas por causa de seu tempo e espaço, mas fundamentalmente porque tanto a arquitetura, quanto o cinema articulam o espaço vivido. (2001, p. 13)²

Partindo da percepção das conexões entre o trabalho dos cineastas e dos arquitetos, destaca-se aqui o potencial criativo que a arquitetura permite à filmografia, onde o espaço e sua forma podem ser conectados à construção de uma história e à experiência do público. O espaço urbano e arquitetônico, existente ou criado, é um elemento constituinte dos filmes. Por meio da representação dos espaços é possível analisar múltiplas dimensões do que é retratado por uma obra cinematográfica, como por exemplo: a atmosfera que se quer passar; a personalidade de um personagem; a materialização histórica de uma época; a visão sociológica ou antropológica do período em que o filme foi criado ou que ele retrata etc. “O aspecto físico da arquitetura junta-se ao poder da imagem do cinema numa contemplação tal que o primeiro confere solidez ao segundo, e o segundo realça o primeiro.” (ALLON, 2016, p. 15)

Ao mesmo tempo, a representação arquitetônica no cinema pode ser examinada do ponto de vista do diretor e daqueles que criam o filme, como um instrumento no processo criativo, na percepção e na disseminação da obra. Nesse sentido, é possível realizar a analogia entre o processo de criação no cinema e o modo de criação na arquitetura. Pode-se afirmar, em alguns exemplos, que a narrativa³ de um filme é indissociável de espaços e obras que

² “In its inherent abstractness, music has historically been regarded as the art form which is closest to architecture; Cinema is, however, even closer to architecture than music, not solely because of its temporal and spatial but fundamentally because both architecture and cinema articulate lived space.”

³ O termo *narrativa* se refere à ação de narrar, desenvolver um enredo, sequência de fatos ou história. Para Todorov (2018, p. 21), a narrativa se constitui na tensão de duas forças, sendo uma a mudança ou caos, onde está

ele retrata, ou, onde ele se constrói. A arquitetura fílmica⁴ pode ser imaginada e projetada sem referências à arquitetura existente e materializada, às convenções ou mesmo às leis da física, dando a ela um diferencial artístico em relação à arquitetura real. Filmes antológicos podem ser citados para exemplificar essas proximidades: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), *O Iluminado* (1980), *Blade Runner* (1982), *Dogville* (2003), entre outros.

O arquiteto Romullo Fontenelle (2017) traz em sua dissertação alguns pontos de contato entre o cinema e a arquitetura. Apresentando, como discussão inicial, a ideia de que, nessa relação, o estudo se dará em torno das formas de *representação* do espaço no meio cinematográfico e seu potencial como meio de expansão do discurso arquitetônico. Ainda que se tratem de representações arquitetônicas, estas possuem valor próprio, independentemente de sua existência material ou não, e se configuram como um exercício válido da criação espacial. Fontenelle sintetiza sua abordagem sobre *representações* no seguinte pensamento:

As representações, enquanto “instâncias intermediárias”, podem tanto apresentar pela primeira vez algo que ainda não existe (ou que existe apenas enquanto imaginação), como é o caso de um projeto de arquitetura que ainda não foi construído e transformado em realidade concreta, ou reapresentar uma obra já construída, como, por exemplo, uma fotografia ou um filme de um edifício ou paisagem. (FONTENELLE, 2017, p. 10)

O espaço fílmico é uma forma representada e esculpida a partir de uma narrativa, do contexto da história e da sensibilidade e visão dos cineastas. O cinema se mostra como uma das artes onde o sentido espacial é mais evidente e por isso se tornou propícia para propagar a imagem arquitetônica, já que ambas são

presente o fluxo de acontecimentos, enquanto a outra seria a da ordem ou organização que busca alinhar os acontecimentos.

⁴ A arquitetura fílmica é todo e qualquer tipo de construção utilizada para conferir legitimidade ao espaço fílmico, seja ela física ou virtualmente construída apenas para tal fim, ou já existente e capturada pelas lentes nos processos de filmagem (ALLON, 2005, p. 19-20).

artes espaciais e temporais, que trabalham com trajetórias e o olhar. Pode-se exemplificar essa conexão pela ideia de *promenade architecturale* desenvolvida pelo arquiteto Le Corbusier, que dialoga com a sequência de montagem proposta pelo cineasta Sergei Eisenstein⁵, ambas tratando do movimento do observador no espaço, onde um percurso (humano ou de câmera) gera uma sequência de imagens, assimilada pelo subconsciente para compreensão do espaço (VIDLER, 1993, apud FONTENELLE, 2017, p. 27). Sendo assim, o espaço é outro conceito fundamental para o entendimento das perguntas que orientam este trabalho. Adota-se o texto de Bulhões (2011) como base para delimitar alguns questionamentos:

À guisa de uma definição básica, o espaço é o ambiente particular em que se desenrola uma história; diz respeito aos componentes físicos que funcionam como cenário de uma narrativa. (...) O espaço tem o poder de desenhar caracteres, ilustrar aspectos sociais, delinear condições psicológicas e existenciais do personagem, compor tonalidades histórico-contextuais, pintar uma atmosfera plástica de alto poder sugestivo, entre outras atribuições.

Por esse prisma, este estudo investiga as relações entre o espaço fílmico e os projetos de Hayao Miyazaki, assumindo que, locais e construções onde são ambientados os filmes Ghibli tendem a permanecer na mente dos que assistem às produções de Miyazaki.

Assim, algumas questões orientam este trabalho: Como a arquitetura fílmica atua dentro dessas narrativas? As imagens arquitetônicas dos filmes de Miyazaki podem se tornar memoráveis, em função da maneira como são retratadas em seus filmes? Em declaração do diretor, em um de seus livros, há sinais de que a percepção motivadora deste estudo pode encontrar

⁵Sergei Eisenstein foi um director e teórico russo, da primeira metade do Século XX, que dirigiu, entre outros, O Encouraçado Potemkin e Ivan, o Terrível. Segundo Mitry, para Eisenstein, em “seu conceito de montagem, imagens, talvez independentemente da ação ‘principal’, são apresentadas para o máximo de impacto psicológico.” (tradução livre). Em: <https://www.britannica.com/biography/Sergey-Eisenstein>

respaldo em uma intencionalidade original e, ao menos, parcial, do autor, como descrito pelo próprio:

O anime pode retratar mundos fictícios, mas eu acredito, no fundo, que deve ter um certo realismo. Mesmo que o mundo descrito seja uma mentira, o truque é fazê-lo parecer o mais real possível. Dito de outra maneira, o animador deve fabricar uma mentira que parece tão real, que os espectadores pensarão que o mundo representado poderia existir. (MIYAZAKI, 1996, p. 21)⁶

E ainda, é possível perguntar-se: de que modo Miyazaki entrelaça criatividade e expressão cultural para a criação do design do espaço em seus filmes? TALBOT parece tangenciar essa inquietação ao descrever Miyazaki como um *auteur*.

O zelo de Miyazaki por artesanato e beleza estabeleceu um novo padrão para filmes de animação. Com poucas exceções, raramente sabemos os nomes dos diretores de filmes infantis, mas se você viu um filme de Miyazaki, sabe o nome dele. Ele não apenas desenha personagens e *storyboards* para os filmes que dirige; ele também escreve os roteiros ricos e estranhos, que misturam a mitologia japonesa com o realismo psicológico moderno. Ele é, em suma, um *auteur* do entretenimento infantil, talvez o primeiro do mundo. (TALBOT, 2006, p. 01)⁷

As respostas a essas indagações podem confirmar, ou não, a proximidade entre os processos criativos da arquitetura e do cinema, mas também explicar como os recursos aplicados na arquitetura fílmica, presente nas animações de Miyazaki, podem permitir a eclosão de diversas mensagens junto aos espectadores. Nesse contexto, ainda não totalmente explorado do cinema, a alegoria auxilia a compreensão de filmes que, pela diversidade estética e de conteúdos singulares, não poderiam, de outro modo, ser percebidos, evidenciando inter-relações da obra cinematográfica com a situação cultural, social e política do

⁶ Anime may depict fictional worlds, but I nonetheless believe that at its core it must have a certain realism. Even if the world depicted is a lie, the trick is to make it seem as real as possible. Stated another way, the animator must fabricate a lie that seems so real viewers will think the world depicted might possibly exist.

⁷ Miyazaki's zeal for craft and beauty has set a new standard for animated films. With few exceptions, we seldom know the names of directors of children's films, but if you have seen a Miyazaki film, you know his name. He not only draws characters and storyboards for the films he directs; he also writes the rich, strange screenplays, which blend Japanese mythology with modern psychological realism. He is, in short, an *auteur* of children's entertainment, perhaps the world's first.

momento em que foi produzida. Os apontamentos aqui feitos visam realizar uma análise teórica, onde o conceito de Alegoria é tratado por meio dos textos *Alegoria Histórica* de Ismail Xavier (2005), *The Allegorical Project: Architecture as 'Figurative Theory'* de Penelope Haralambidou (2007) e da dissertação *A Narrativa Cinematográfica Alegórica / Simbólica no Cinema de Animação* de Luciana Ferreira (2007).

De posse desse arcabouço, retomam-se as inquietações iniciadas anos atrás, em busca da compreensão de como a arquitetura participa das obras de Hayao Miyazaki e se esta exerce, de fato, um papel definidor na cinematografia do diretor, que não foi escolhido aleatoriamente. Miyazaki, um dos fundadores do Studio Ghibli em 1985, é aclamado como diretor de filmes de animação, tanto pela crítica como pelo público⁸. Segundo John Lasseter, na história da animação dois autores têm contribuição para essa forma de arte que os coloca acima de todos os outros. O primeiro é Walt Disney, o segundo é Hayao Miyazaki (OSCARS, 2014a).

Para isto, a dissertação é estruturada em três seções. A primeira contextualiza os três tópicos objetos do estudo: arquitetura, cinema e alegoria, onde se busca a conexão dos mesmos com a cultura japonesa e o aprofundamento de conceitos primordiais, necessários ao embasamento do estudo de caso. A segunda apresenta uma biografia do diretor, onde são destacados momentos pontuais de sua vida, que entrelaçam seu trabalho e a arquitetura. Esse apanhado é utilizado, então, para uma análise comparativa e pormenorizada de duas obras de fases distintas da produção de Miyazaki, como caminho para identificação das intenções do diretor e de como esses filmes articularam a arquitetura e a história: *O castelo no céu* e *A viagem de Chihiro*, consistindo esta a terceira seção do texto.

⁸ Em matéria de fevereiro de 2020, a Revista Veja aponta o Studio Ghibli como “a mais criativa e influente usina de animações do Oriente”. (CARNEIRO, 2020)

POR QUE MIYAZAKI?

“A criação de um mundo único vem de um grande número de fragmentos e caos.” Hayao Miyazaki

De acordo com C.S. Lewis, em seu texto *On Science Fiction*, a elaboração de uma boa crítica é uma das tarefas mais difíceis e, para sua realização, uma condição imprescindível é conhecer com profundidade e apreciar, genuinamente, o que o autor - da obra analisada - está tentando criar. Só assim existirá alguma chance de realmente criticar-se o trabalho, apontando-se possíveis falhas (LEWIS, 1975, p. 11). Portanto, este trabalho surge também do interesse pessoal da pesquisadora que, na condição de admiradora instigada pelas obras de Hayao Miyazaki, visualiza nesta proposta a oportunidade de encontrar respostas para antigos questionamentos sobre a representação de universos fantásticos, capazes de atravessar diferentes comunidades com histórias e características únicas, mas que, de alguma maneira, retratam sentimentos e anseios da mente humana.

Reconhecidas pela sensibilidade que carregam, as obras de Miyazaki transpassam as limitações do arquipélago japonês e a produção artística desse diretor se estabeleceu como uma referência global de um estilo fílmico próprio. A complexidade dos universos desenhados pelo Studio Ghibli torna suas criações objetos de estudos em outras áreas do conhecimento. Este levantamento pode se somar ao universo dessas reflexões, em sua maioria, tratando da interação entre essas animações e outras manifestações criativas. Simultaneamente, almeja agregar à literatura de arquitetura e suas interações com outros saberes, o viés do cinema de animação. Alguns exemplos se encontram nas Letras (OLIVEIRA, 2016); na Psicologia (JUNIOR; RICHTER, 2015), e nas Relações Internacionais (MATSUDA, 2015).

Ainda que muitas pesquisas sobre o diretor e a produtora já tenham sido realizadas em diversos idiomas, poucos materiais foram encontrados sob a perspectiva dos estudos arquitetônicos

e nenhum desses em língua portuguesa. Sendo o Brasil um país com grande quantidade de imigrantes e de descendentes de japoneses, um número significativo de fãs do trabalho de Miyazaki e de animação japonesa, como demonstrado por Oliveira (2016) em sua tese com os números da mostra *MOK - Universo de Miyazaki, Otomo e Kon*, acredita-se que os estudos sobre o diretor sejam, hoje, de interesse de seu público nacional e internacional.

O espaço onde antes havia uma sólida barreira entre leste e oeste vem esvanecendo e, na contemporaneidade, tornou-se tênue e permeável. Estabelece-se um fascínio por esse vazio de entendimento. Possibilita uma permuta de sentidos que se faz possível no momento presente de alguma forma. (OLIVEIRA, 2016, p. 41)

No caso do diretor Hayao Miyazaki, a escolha da ambientação arquitetônica nos filmes é uma decisão crucial para a própria narrativa. O diretor e amigo, Isao Takahata, destaca essa como sendo uma característica de Miyazaki: "Com Miyazaki, você tem que acreditar totalmente no mundo do filme. Ele está exigindo que o público entre completamente no mundo que ele criou. O público está sendo convidado a se render." (TALBOT, 2006, p.13)⁹

Figura 2: Fotos da Exposição 3D de Edifícios Ghibli



Fonte: (LAWSON, 2017)

Na *Exposição 3D de edifícios Ghibli* (figura 2) foram exibidos diversos detalhes sobre os edifícios projetados por eles, como

⁹ He is demanding that the audience enter the world he has created completely. The audience is being asked to surrender.

maquetes físicas, croquis, pinturas de paisagem e anotações. A exposição foi supervisionada pelo arquiteto Terunobu Fujimori, cujas próprias edificações parecem dialogar com a estética fantástica de Miyazaki (*figura 3*). As arquiteturas expostas são fictícias, mas esse tipo de laboração demonstra o apreço do estúdio em fazer com que sua audiência se questione se elas não seriam de fato reais.

A vida e a obra de Hayao Miyazaki são objetos de investigação sob a ótica de outras áreas do conhecimento, porém, no que concerne ao campo da arquitetura, alguns questionamentos ainda são passíveis de investigação. Entende-se como necessário identificar como a arquitetura participa da obra cinematográfica desse diretor, quais características e referência atreladas aos projetos são evocadas na estruturação do filme, verificando-se se esses fatores são, ou não, definidores na composição das histórias e para os sentimentos que o diretor espera transmitir e despertar. Indaga-se, ainda, se o modo de composição da ambientação em seus filmes é algo constante ou se essa questão se transformou ao longo da carreira do diretor?

Com o ânimo de responder aos questionamentos apresentados é necessário delimitar o objeto de pesquisa. Para demonstrar as propriedades da obra de Miyazaki, entrelaçando os projetos arquitetônicos aos sentimentos que ele intenta transmitir pela narrativa proposta em um filme, esta investigação se propõe a analisar, de modo simplificado, todos os longas-metragens do autor. Já a análise aprofundada, o estudo de caso, recairá sobre as obras *O Castelo no Céu* e *A Viagem de Chihiro*. As duas produções simbolizam dois períodos diversos da carreira do diretor, delimitados por ele mesmo, em suas autobiografias *Starting Point* (1996) e *Turning Point* (2014). A primeira apresenta uma ambientação europeia, enquanto a outra é inspirada por aspectos tradicionais da cultura japonesa, em um contraste pertinente ao objeto central de estudo, além de outras características a serem inspecionadas.



Figura 3: Casa de Chá Tetsu - Terunobu Fujimori

Fonte: (MODLAR, 2009)

PRÉ-PRODUÇÃO

CAMINHOS TRILHADOS

A fim de compreender o papel da arquitetura no conjunto e nas conexões que estabelece nos filmes de Miyazaki, é necessário um olhar atento sobre os elementos, processos de projeto e intencionalidades do autor. Para atingir esse objetivo, a pesquisa assume um caráter teórico e consiste, sinteticamente, em uma análise qualitativa e bibliográfica da vida do diretor e da intersecção entre o cinema e a arquitetura em suas produções. Neste trabalho, o agente de comunicação observado é a arquitetura que, por meio do cinema, atua como vetor para a narrativa da história e as experiências do público.

Nesta inclinação analítica optou-se por uma linha de interpretação alegórica, onde o projeto arquitetônico pode atuar como um significante, para articular algo outro, tornando-se uma chave de leitura e de crítica, capaz de combinar desenho e texto para reflexões sobre arte, ciência, política e até mesmo a própria arquitetura. “O design alegórico, portanto, é um método crítico.” (HARALAMBIDOU, 2007).

A escolha do método foi determinada pela própria natureza da pesquisa, que indaga sobre a interpretação da forma arquitetônica em um mundo fictício e suas múltiplas acepções. A revisão teórica nesses moldes propicia a compreensão ampliada do objeto de estudo, já que a alegoria permite um segundo nível de leitura, subjacente à aparência do objeto.

O estudo da arquitetura em sua interface com o cinema é um cenário que tem atraído outros olhares e, atualmente, não pode ser considerado um campo de conhecimento com poucos referenciais. Porém, esses textos não se apresentam de forma sistematizada e possuem perspectivas diversas entre si. O pesquisador Fábio Allon (2005) compilou, em sua dissertação, parte dos conteúdos, acentuando o atributo da arquitetura como

agente fílmico decisivo para o reconhecimento do espaço e do tempo em que se passa a obra. Defende a ideia de que, nos estudos, a arquitetura é entendida em seus aspectos técnicos e formais, mas também respalda construtos de ficção arquitetônica, onde se enfatizam seus sinais mais subjetivos, narratológicos e experimentais. Então, a arquitetura pode ser investigada por seu caráter simbólico, inerente à sua representação estética e disposição funcional, e também por suas características invisíveis, como a atmosfera que carrega, ajudando na construção da narrativa e na experiência cinematográfica. Tal opção é a adotada nesta pesquisa.

Mesmo que seja crescente a produção de trabalhos acadêmicos sobre Hayao Miyazaki e o Studio Ghibli, não foi localizado nenhum material substancial em língua portuguesa sobre o tema específico desta dissertação, quanto ao campo da arquitetura na obra de Miyazaki. E, mesmo em outros idiomas, o enfoque ainda parece ser relativamente recente.

Então, com o propósito de realizar uma compreensão crítica e comparativa são utilizados, como fontes primárias, materiais produzidos diretamente pelo diretor Hayao Miyazaki, bem como produções publicadas pelo Studio Ghibli e seus funcionários. As referências primárias estão sujeitas à tradução para outros idiomas devido à limitação da autora de compreensão do idioma original, o japonês, apesar de não se considerar este um fator que inviabilize a pesquisa, devido à alta disponibilidade de materiais encontrados com traduções oficiais e reconhecidas pelo próprio estúdio, além da possibilidade de utilização de ferramentas de tradução online como recurso secundário.

Outro desafio decorrente da origem japonesa do diretor Miyazaki é o embate diante das diferentes visões e perspectivas de mundo entre orientais e ocidentais. Sendo este um fator imutável nos modos de interpretações das personagens, nas histórias, simbologias e mensagens das obras, adota-se, então, o método apresentado por Theodore Zeldin, em sua obra *Uma história*

íntima da humanidade, onde ele afirma: "Muito se sabe, muito foi escrito acerca do que divide as pessoas. Meu propósito é investigar o que elas têm em comum." (ZELDIN, 1994, p. 23). Reconhecido internacionalmente, os filmes de Miyazaki ultrapassam as fronteiras entre Oriente e Ocidente. Ainda que recebidos de forma única por cada indivíduo, há o interesse, aqui, de se entender como é construída a experiência coletiva do público e como essa pode ser vinculada à arquitetura, apoiando-se na ideia de que:

Na verdade, toda descoberta científica é inspirada por uma busca similar e pelo encontro de ideias que antes nunca se juntaram. O mesmo vale para a arte de fazer a vida significativa e bela, o que envolve a descoberta de conexões entre o que parece não ter conexões, unindo pessoas, lugares, desejos e memórias através de detalhes cujas implicações passaram despercebidas. (ZELDIN, 2010, p. 24)

Além do livro de Zeldin, a obra *Ensaio sobre a análise fílmica* oferece conceitos e critérios essenciais para os estudos fílmicos e reflexão dos objetos de estudo selecionados. No livro, os autores sustentam que as indicações apresentadas apontam um caminho, porém "a análise fílmica não é um fim em si. É uma prática que procede de um pedido, o qual se situa num contexto (institucional). Esse contexto, porém, é variável, e disso resultam evidentemente demandas também eminentemente variáveis." (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 9).

Logo, para atender as demandas aqui postas, parte do estudo faz uma análise comparativa entre duas animações: *O Castelo no Céu* (1986) e *A Viagem de Chihiro* (2001). Nesses estudos dirigidos, os aspectos e conceitos apresentados são aplicados de forma aprofundada, como procedimento de investigação das inquietações iniciais quanto à relação entre a arquitetura e o cinema nas obras de Miyazaki.

Para mais da revisão teórica, o método escolhido para o trabalho se desenvolve em etapas incontornáveis, tais como: a assistência repetitiva das duas animações selecionadas; a decomposição dos elementos dos filmes; a escolha de cenas emblemáticas para análise das relações presentes, conceitos e articulações entre elas

e, finalmente, a reconstrução interpretativa da película, com base nas associações capturadas nessa “desconstrução” (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1992, p. 14-15). Outros materiais de que se lança mão são entrevistas, desenhos, croquis, cartazes, propagandas e notícias relacionadas às obras e ao seu autor.

São adotadas três camadas de análise:

1º Análise fílmica: entendimento da obra, da narrativa e, levantamento de fontes oficiais acerca do projeto original;

2º Análise arquitetônica: identificação das formas, cores e referências utilizadas na criação do desenho dos cenários, buscando captar paralelos com o mundo real e intenções do diretor com a representação específica adotada;

3º Análise alegórica: verificação do papel da arquitetura, se ela possui ou não caráter alegórico, referente ao entendimento das etapas anteriores e, quais as possíveis assimilações possibilitadas por essa linguagem.

ARQUITETURA E CINEMA

Identificar as conexões entre a arquitetura e o cinema não é totalmente inusitado, pois, *a priori*, as duas atividades se encontram nos campos da manifestação artística e da técnica humana. Mas, além das questões estética e tecnológica, essas áreas compartilham outros elementos constitutivos, onde a experimentação depende da relação formal entre o espaço-tempo. E, apesar da distância temporal que separa o surgimento da arquitetura – as origens da arquitetura se encontram no período neolítico entre os anos de 10.000 e 4.500 a.C (BANNING E.B., 1998), e a criação do cinema (em 1895 com os irmãos Lumière, em Lyon, na França) –, as intersecções entre as duas práticas têm, em alguns casos, origens e ideais compartilhados.

O arquiteto Matthew Hoffman descreve a arquitetura como "uma fonte inexplorada de histórias magníficas esperando para serem imaginadas, visualizadas e construídas." (MATTHEW HOFFMAN

apud BARATTO, 2016). Através das artes, a arquitetura pode então explorar recursos novos para contar essas histórias. Nessas outras ações, os projetos criados não precisam estar, necessariamente, restritos a parâmetros reais, como legislações ou a força da gravidade, com funcionalidades mais atreladas, assim, ao desejo de seu criador.

Devido a seus poderes especulativos, a arquitetura fictícia ganhou espaço como teoria e prática, ampliando o exercício dos arquitetos para além de seu campo e de não arquitetos que passaram a atuar na área. Na criação de espaços fictícios, a composição é feita por meio da manipulação de fragmentos da realidade onde se busca dar autenticidade ao espaço proposto. A composição vai transmitir desde informações pragmáticas, como a funcionalidade do local, até outros aspectos, sociais, sentimentais, ou intangíveis da obra, dentro dos quais se pode interagir de forma física e emocional.

“A arquitetura é uma disciplina onde você pode ter interesses multivalentes. Você poderia ser um filósofo, um geógrafo, um cientista, um artista, um engenheiro; e ainda ser poético sobre ela.” (TOSHIKO MORI apud BARATTO, 2016). Posicionada no campo das ciências sociais aplicadas, nem Ciências Humanas, nem Ciências Exatas, a arquitetura entrelaça diversos campos do conhecimento, unindo-os para planejar uma das necessidades mais primordiais do ser humano, o habitar e o estar, em suas diversas configurações e escalas. Com presença constante na história da humanidade, ela se perpetuou como manifestação do homem na natureza e como bem cultural, capaz de induzir leituras coletivas de sua significação. Em decorrência, a arquitetura acabou por expandir sua presença sobre outras artes e as variadas manifestações: poemas, contos, canções, fotografias, filmes, videogames, para ficar apenas em alguns.

Entre as artes, o cinema destacou-se como uma técnica de assimilação da imagem em movimento, em uma maneira de tratar a relação espaço *versus* tempo que o torna um campo

convidativo para as explorações arquitetônicas. Ainda que o cinema não possua de fato uma terceira dimensão, tenta fazer alusão a essa sensação por meio de efeitos especiais, ilusões de perspectiva, tecnologia 3D, e outros, induzindo a experiência física de estar-se em algum lugar sem de fato fazê-lo. O espaço fílmico inclui ainda diversos ingredientes esculpidos para uma história que pretende tornar-se um espaço significativo e emocional dentro da narrativa. A arquitetura aproximou-se fortemente do cinema, emprestando a ele sua aura e vice-versa. Enquanto a arquitetura constrói espaços físicos e materiais do transitar e do habitar humano, o cinema constrói espaços na mente do espectador e projeta uma arquitetura de imagens mentais e memória que refletem a arquitetura inerente da mente, do pensamento e da emoção humanas (PALLASMAA, 2001).

Essas imagens cinematográficas retratam formas arquitetônicas repletas de representações e sentidos que provocam as emoções do público, o qual pode se identificar, ou não, com aquela intenção, enquanto acompanha o desenrolar do enredo. No quadro dos gêneros cinematográficos, a Animação costuma ser associada a uma grande liberdade de criação e exploração artística, tendo se tornado, por isso, o gênero-motivo para o propósito deste estudo. O escritor J.R.R. Tolkien descreve em seu livro *Sobre Estórias de Fadas* que “É precisamente o colorido, a atmosfera, os detalhes individuais inclassificáveis de uma estória e, acima de tudo, o propósito geral que dá forma e vida aos ossos não dissecados da trama que realmente contam.” (TOLKIEN, 2020, p. 31.)

Outra sondagem desta pesquisa se explica pelo anseio de uma definição para o conceito de atmosfera ou ambiente, que seja capaz de se aproximar da temática enfocada. A descrição dada pela autora Inês Gil (2005) evidencia a conexão fenomenológica do conceito com o cinema:

O que é a atmosfera? É um sistema de forças que permite aos elementos do mundo se conhecerem e reconhecerem a natureza do seu estado. A atmosfera manifesta-se como um fenômeno sensível ou afetivo e

rege as relações do homem com o seu meio. (GIL, 2005, p. 1).

Em seu texto, a autora propõe uma hierarquização de alguns elementos: "...o clima está em primeiro plano, quer dizer que a sua presença é sempre explícita e fundamental. O ambiente, também é geral, mas é secundário; é como um elemento de cenário, porque não é indispensável para o espaço dramático." (GIL, 2005, p. 1). Acata-se sua definição quanto ao conceito de atmosfera fílmica, mas questiona-se a ideia de que o papel exercido pelo ambiente e pelo cenário seja algo secundário, uma vez que a modificação ou a remoção de tais ambientações poderia transformar completamente a intenção original do autor. Por este pensamento, a "atmosfera" seria lida também através dos espaços arquitetônicos como surgidos das sensações e sentimentos - ou seja, ela contém impressões e significados transmitidos pelos espaços arquitetônicos para a pessoa que percebe tais espaços.

É possível trilhar um caminho descritivo dessas categorias pela análise do que cada conceito significa para o campo em questão. Mas, para contornar a complexidade da tarefa, o ponto de partida escolhido para leitura contempla uma linha de pensamento que abarca as duas práticas (arquitetura e cinema) e algumas de suas aproximações e semelhanças.

Imagem Vivida

Entre as obras de referência que enfrentam essa discussão, destacam-se os escritos do arquiteto e teórico Juhani Pallasmaa, que afirma que a arquitetura é mais do que uma imagem visual, é uma imagem vivida. Para ele, a arquitetura acontece na dimensão artística e poética pela experiência de quem assiste a um filme e isso ocorre através da imagem visual.

Essa qualidade pode ser recriada em outros meios como, por exemplo, no cinema. Nele os diretores podem utilizar a arquitetura para criar estados emocionais. Como expresso em seu livro *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*,

esse meio constrói espaços na mente humana, assim como os edifícios constroem o “ser” no mundo, refletindo uma espécie de arquitetura efêmera inerente à mente humana, aos pensamentos e às emoções (PALLASMAA, 2001, p. 17).

Em outras de suas obras, como *A imagem Corporificada* (2013), Pallasmaa atrela o termo “vivido” não apenas à imagem, mas também ao espaço e à metáfora. Pois, para o autor, todas elas são articuladas na mente pela própria condição existencial humana. O *vivido* seria então um modo pelo qual o homem apreende o mundo, uma noção do conhecimento existencial que pode ser corporificada por meio da arte.

- Quem está no espaço?
- Quais os odores do local?
- O que se pode sentir ao tocá-lo?
- Quais sentimentos e sensações são evocados?

Nenhuma dessas perguntas possui uma resposta definitiva. O usuário cria soluções em sua mente e as reconstrói cada vez que se defronta com o ambiente. Na arquitetura física, o processo de troca acontece por uma imagem mental que é transferida do reino experiencial do arquiteto para o mundo cognitivo do observador, onde o aspecto material do prédio é um mediador dessa relação. Um processo equivalente acontece no cinema, do cineasta para com a audiência, onde, dessa feita, o filme age como mediador.

Tanto na arquitetura física, quanto na arquitetura cinematográfica, é possível encontrar-se a capacidade de extrapolação da imagem, no despertar de sensações e memórias específicas em cada pessoa. As imagens de lugares, criadas pelo intérprete, não são imagens pictóricas isoladas, são experiências de espaço vivido e corporificado (PALLASMAA, 2001, p. 21). De modo que, no domínio da consciência, não haveria uma diferença significativa entre o experimentado, o recordado e o imaginado. Todas são experiências similares na consciência e na ativação da percepção corpórea de cada ser.

Pallasmaa resgata do texto de Walter Benjamin “*Obra de Arte na Era da Reprodução Mecânica*”, uma abordagem quanto à ligação entre o cinema e a arquitetura. Benjamin já apontava ambas as artes, apesar de suas diferenças, como sendo artes táteis. Continuando a abordagem de Pallasmaa e Benjamin, Fontenelle (2017) afirma:

Se tomarmos a proposição de Walter Benjamin (1987) de que a experiência sinestésica do filme nos faz experienciá-lo com o corpo, e não apenas com os olhos, vídeos em hyperlapse e timelapse de imagens do Google Street View nos fazem experimentar com a pele e músculos não apenas a compressão do espaço, mas também do tempo. (FONTENELLE, 2017, p. 63)

Se tanto a arquitetura quanto o cinema implicam numa forma sinestésica de vivenciar o espaço, e as imagens armazenadas em nossa memória são imagens corporificadas e táteis, tanto quanto imagens retiniais, então os modos de vivenciar a arquitetura e o cinema se assemelham nesse espaço mental infinito (PALLASMAA, 2001, p. 18).

Observa-se, no entanto, que, apesar das semelhanças apontadas por Pallasmaa, entende-se que a imagem cinematográfica não substitui a experiência real do espaço arquitetônico. Mas, ela pode, assim como outras artes, somar-se a e expandir o campo de atuação da arquitetura.

É justamente no fato de a arquitetura legitimar o espaço representado nos filmes que floresce sua relevância como tal, e não apenas como enfeite ou adereço. Além disto, o cinema serve de veículo para reflexões acerca das questões mais intrínsecas da própria arquitetura ao discutir e lançar formas e conceitos ainda embrionários para aplicação prática na realidade, servindo muitas vezes como laboratório de ideias para incursões mais ousadas ou até revolucionárias, como outrora fizeram os grandes escritores de ficção científica a respeito do futuro das sociedades e até de novos rumos para o *design*. Por intermédio do cinema discutem-se ideias, analisam-se consequências e mostram-se caminhos a seguir ou evitar. (ALLON, 2016, p. 17)

É inerente a cada lugar possuir uma história e valores simbólicos que se atrelam à sua fisionomia com o passar do tempo. Desse modo, é impossível separar a arquitetura do espaço, de um tempo e de um lugar, pois, até mesmo a ausência da arquitetura é significativa em termos de conteúdo. O cineasta então,

espontaneamente, acaba por criar arquitetura em sua cinematografia ao unir vários elementos sob a ótica de lentes próprias. Cada evento obtém seu significado particular por intermédio da hora do dia, da iluminação, do clima e da paisagem sonora. A arquitetura também conduz nossa imaginação para outra realidade.

Não é intenção e nem se poderia verificar, em sua totalidade, o aspecto fenomenológico de como os espectadores percebem os espaços cinematográficos, por se tratar de uma experiência mental e única, que varia de uma pessoa para outra e até mesmo para a mesma pessoa a cada exibição da obra. Também não caberia aqui uma pesquisa quantitativa, no estilo dos estudos de recepção, e que fosse baseada apenas nos índices de audiência, visto que isso não conseguiria abranger o desejo de captura da percepção de experiências sensoriais ou mentais.

Assim, na busca por um entendimento de como as representações dos espaços fictícios são absorvidas, o caminho viável encontrado nesta exploração recai sobre a análise da figura do criador (ou criadores) da peça, seu universo experiencial e suas intenções e, obviamente, para os próprios filmes motivos do estudo de caso.

Partes e Mix

Os conceitos anteriormente apresentados ajudam a demonstrar como o elo entre o cinema e a arquitetura forma um campo abundante para observação. Essas ideias são visões externas que, aplicadas ao objeto de estudo e somadas à visão interna do próprio Studio Ghibli sobre as próprias criações arquitetônicas, podem revelar a intenção do autor em suas produções. Este é, então, o propósito desta seção, cujo embasamento foi uma palestra proferida por Takayuki Aoki (2017), membro da equipe, na Japan House em São Paulo e a exposição do Studio Ghibli (2014) sobre arquitetura.

Pode-se começar pela questão: o que é arquitetura? Possíveis respostas podem ser encontradas no termo linguístico utilizado. A resposta ocidental vem da origem grega da palavra arquitetura, *arché* que significa "fundamental" ou "principal" e *tékton* que significa "construção" ou "construtor". Entretanto, no Japão, o termo utilizado 「建築」 [*kenchiku*] foi cunhado em 1894 (Meiji 27), pelo arquiteto historiador Itō Chūta. A expressão anterior, 「造家学」, [*zōkagaku*], era algo com significado mais próximo de "estudo da construção de casas", enquanto a nova expressão transmite o desígnio de "construir com firmeza e estabelecer uma base sólida". *Kenchiku*, "arquitetura" de forma traduzida, foi adotada, inaugurando uma nova era de pensamento arquitetônico no Japão. (Studio Ghibli, 2014, p. 24 e KAWABATA, 2003).

Fujimori explica que, a procura por gerar uma base sólida parece ser uma das partes arquitetônicas que se pode destacar em Miyazaki: seu preciosismo em estabelecer e planejar o contato de seus edifícios com o solo. (Studio Ghibli, 2014, p. 187). AOKI (2017) ressalta um ponto adjacente a este, o preciosismo do Studio com detalhes realísticos e uma certa veracidade estrutural, como se os cenários pudessem ser erguidos no mundo real. Durante a palestra, foi apresentada uma hipótese de quais seriam os diferenciais das ambientações Ghibli e que estes poderiam ser esmiuçados em **partes** e **mix**. Essa divisão foi utilizada nesta dissertação como estrutura interna, ajudando na concatenação das informações.

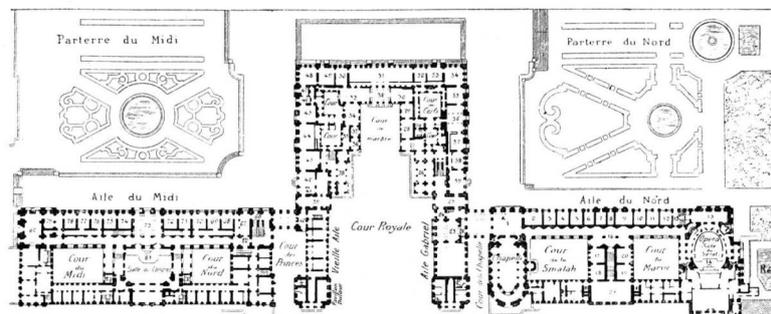
Para assimilar a que se refere o termo "partes", adotam-se como suporte os ensinamentos de Shuichi Kato, onde o autor apresenta um princípio fragmentário na arquitetura japonesa antiga. Em sua criação, ela é montada e composta por partes menores, que, apenas posteriormente, são compreendidas como um todo.

As construções individuais não estão em "caos". Desenvolvem-se sobre a superfície da terra, seguindo duas regras. A primeira é a do espaço que se direciona para *oku* (os fundos) (...) A outra regra é a *tatemashi* (ampliação). Parte-se do pressuposto de fazer primeiramente um cômodo de acordo com a função desejada, e ampliar se necessário,

acrescentando um segundo. Quando o processo de *tatemashi* satisfizer todas as necessidades funcionais, a obra está encerrada. (KATO, 2012, p. 205-206)

A resposta é que não costumava haver uma planta baixa dos edifícios antigos japoneses. Ao contrário do modelo do Ocidente, que surge da definição da planta baixa, a qual é levantada, verticalmente, mas, sob a qual, desde o início, já se tem controle do resultado final. Construções ocidentais normalmente partem da planta, de um todo pré-determinado. Construções japonesas antigas se adaptavam à necessidade do terreno, é um combinado de “partes”, onde cada cômodo era construído um a um, resultando em poucas plantas simétricas, uma forte oposição ao modelo europeu, se observado no exemplo das plantas abaixo (figura 5 e figura 6):

Figura 4: Planta baixa do Palácio de Versalhes – França



Fonte: (ARCHI/MAPS, 2013)

Figura 5: Planta baixa da Vila Imperial Katsura – Japão



Fonte: (CIBERESTÉTICA, 2011)

Ainda assim, as diferentes partes são capazes de se combinar: “Se você olhar para a parte, poderá ver o todo.” AOKI (2017). Esse seria o “mix”, uma tendência daquele país insular, que recebe e aglutina novas tradições sob seu próprio olhar. A conexão nipônica com o mundo europeu, por exemplo, existe desde o século XVI, com as missões jesuítas na Ásia. A mistura de estilos nacionais a estilos estrangeiros acontece tanto nos costumes (implementação do Natal cristão), como na arquitetura, culinária, artes, etc. Daí que o tema da assimilação cultural realizada internamente pelo Japão é assunto complexo para ser abordado aqui em sua totalidade. De forma breve, este estudo trabalha com a noção de que é comum a todo povo juntar partes variadas de referências e esse processo leva a uma composição única e rica, que reflete a própria essência do povo japonês.

Para o Studio Ghibli, o principal apelo dos edifícios se encontra na conexão destes com as pessoas, no ponto de contato entre as construções e seus inquilinos. Por isso, os criadores do estúdio manifestam certa reserva com a arquitetura mais recente, como se ela provocasse o distanciamento do público, em um reflexo da perda do encanto desses projetos construtivos. Essa seria, portanto, uma inquietação que o Studio tenta atender em suas criações: que, ainda que sejam animações, elas devem retratar o mundo real, onde as pessoas se relacionam com o ambiente construído. Todos vivem em locais construídos para se adequarem a diferentes culturas e ambientes. (Studio Ghibli, 2014, p. 4). Ocorre o mesmo no mundo real onde vivemos. Esse pensamento é um ponto chave para o entendimento de qual abordagem da arquitetura será encontrada nos filmes de Miyazaki, como exposto no seguinte pensamento:

É por isso que estou mais interessado na forma como o edifício é vivido do que na forma como o edifício é construído (Miyazaki apud Studio Ghibli, 2014, p. 16).¹⁰

¹⁰ 「だから、建物の建てられ方というよりは、建物の住まれ方に興味があるんです」 (宮崎駿)

Embora a animação do Studio Ghibli tenha suas raízes na produção cinematográfica tradicional, os filmes apresentam as paisagens não como planos de fundo, mas como ambientes repletos de vida. “O aspecto físico da arquitetura junta-se ao poder da imagem do cinema numa contemplação tal que o primeiro confere solidez ao segundo, e o segundo realça o primeiro.” (ALLON, 2016, p. 15).

Para Pallasmaa, por sua vez, as ambientações são fundamentais para o cinema e essa junção tem a capacidade de impactar a consciência humana, podendo ser lembrada muito depois da sessão de cinema. Daí porque perpassa esta pesquisa a proposta de estudo dos universos criados pelo animador Hayao Miyazaki, no rastreio da essência do que é transmitido pelos espaços arquitetônicos de suas obras.

ALEGORIA

A alegoria não foi uma premissa desta pesquisa, mas uma consequência do avanço da análise, onde a figura de linguagem surgiu como um último nível de interpretação, capaz de responder, mais apropriadamente, aos questionamentos propostos. A ideia alegórica baseia-se no duplo nível de leitura, onde ocorre de modo simultâneo a leitura do valor inerente à forma e outra interpretação, essa não tão explícita. A alegoria faz parte de uma maneira de compreender e expressar o mundo, é um modo no qual o intérprete consegue identificar na obra uma camada externa a ela devido à sua natureza dupla.

A alegoria libera o objeto de suas amarras funcionais. Nesta forma de expressão, dizemos "b" para significar "a". Trata-se de trazer um pensamento por uma relação de semelhança que remete a outro nível de significação (FERREIRA, 2007, p. 8). Penelope Haralambidou conecta a ideia – de que a alegoria diz uma coisa e significa outra – ao pensamento do crítico literário Frye: “Northrop Frye observa que todo comentário é interpretação alegórica e sugere as afinidades formais da alegoria com a crítica.” (HARALAMBIDOU, 2007, p. 118).

A ideia crítica pela aplicação da forma alegórica dá ao alegorista um meio de ressignificar tudo. Isto é, ela funciona, por meio de fragmentos, como método de interpretação de uma obra, que cria um segundo universo, não explícito, de assimilação – textual ou imagético.

Entre as definições, segundo o dicionário (Michaelis), a alegoria pode ser entendida como “figura de retórica que consiste no uso de várias metáforas consecutivas, exprimindo ideia diferente daquela que se enuncia”. A arquiteta Daniele Caetano elucida, mais detalhadamente, a conexão com a metáfora:

A alegoria retórica refere-se à oposição entre sentido próprio e figurado, este último, a metáfora, caracterizada como desvio do sentido literal. Há, portanto, na alegoria retórica dois sentidos: um próprio da ordem do inteligível (o primeiro dos termos da comparação) e outro figurado ou sensível, implícito no tropo e dependente da decifração pelo receptor, afetivo, mas envolvendo também procedimentos racionais, lógicos, mediados pela metáfora. Funcionando por semelhança, a alegoria retórica é mimética e configura, ao mesmo tempo, um procedimento intencional da autoria. (CAETANO, 2007, p. 72)

Para esta dissertação, a conexão alegoria-metáfora, presente no trabalho de Janete OLIVEIRA, *Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki*, é uma ponte de diálogo importante. Nele, a autora apresenta uma possível resposta para como as mensagens do diretor alcançam um público mundial.

Ainda que essas leituras inicialmente pareçam distantes para o público ocidental, ao abordar a filmografia do diretor por meio de um viés temático-metafórico, surgem afinidades inesperadas que aproximam o Japão e o Ocidente. Seu estudo tem como foco o universo literário, mas acredita-se que a abordagem metafórica, através da alegoria, também está presente no universo arquitetônico das obras de Miyazaki.

Em sua outra obra, *A imagem corporificada*, Juhani PALLASMAA apresenta a metáfora como uma das conexões entre a arquitetura e o imaginário:

A arquitetura sempre inventou a realidade e cultura por meio da transformação dos contextos humanos em imagens e metáforas da vida e de ordem idealizada, em narrativas arquitetônicas fictícias. Historicamente, a arquitetura também existiu entre as dimensões cósmica e humana, a eternidade e o presente, os deuses e os mortais. Ela desempenha um papel central na criação e projeção de uma autoimagem idealizada de determinada cultura. (PALLASMAA, 2013, p. 19)

De modo simplificado, pode-se afirmar que, se tais metáforas forem utilizadas para contar uma história, se estendendo ao longo da narrativa, elas, gradualmente, assumem o status de alegoria, sendo necessária, na alegoria, uma interpretação global do texto para a identificação do sentido figurado.

Para Ismail XAVIER (2005, p. 339-340), a alegoria ressurgiu na modernidade devido a esse forte poder de mediação que possui, capaz de evidenciar a crise cultural e a volubilidade da experiência humana. O autor explica que a alegoria funciona como um artefato cultural, onde é necessária a posse dos códigos específicos que permitem que ela seja decifrada além de seu sentido visível. Quando o alegorista ou o intérprete perdem a referência do que quer ser dito, ou o sistema que permite essa leitura deixa de ser compartilhado, a forma alegórica se torna ininteligível. Portanto, é natural que alegorias percam sua força, tornem-se ambíguas ou ganhem novos valores quando são transportadas a outros contextos ou tempos.

Uma estratégia comum para provocar a leitura alegórica é a recapitulação do passado, de forma a estimular questionamentos sobre o presente. Essa leitura evoca, por meio de uma nova consciência histórica, a dinâmica do tempo na cultura e na vida. Xavier (2005, p. 362-363) detalha a alegoria nacional por essa mecânica de utilização do passado para o questionamento do presente, gerando um sentimento de crise e separação frente a um passado irrecuperável.

Em sua expressão moderna, a alegoria estimula uma nova consciência histórica, coerente com a natureza mais abstrata do modelo social vigente, onde formas fragmentadas, justaposições e redes invisíveis de conexões traduzem as experiências vividas.

Essas experiências se materializam também em outras formas artísticas que ajudam a compor a própria experiência cinematográfica, entre elas, a arquitetura.

Arquitetura e Alegoria

As ideias de arquitetura e alegoria se relacionam já na definição do segundo termo. A palavra alegoria deriva da junção do termo *allos* (outro) e *agorium* (falar em público ou falar na ágora ateniense). Então, os primeiros limites do conceito surgem pela apropriação da arquitetura: o *locus* onde se pode falar e ser ouvido pelo outro, deixando, neste caso, de ser um espaço físico para se configurar como imaterial. O mesmo ocorre na famosa *Alegoria da Caverna* de Platão, onde a caverna, a primeira habitação humana, deixa de ser apenas símbolo da moradia e permite uma dupla camada de leitura, representando a prisão do homem que desconhece o "mundo das ideias". Por meio dessa prática narrativa, a alegoria serve como meio pelo qual a arquitetura pode ampliar seus significados e expressar-se além de seu aspecto material. Por este viés, a alegoria passa a servir como meio de abstração da realidade e material de estudo teórico das duas atividades.

As construções arquitetônicas são indícios dos ideais estéticos e das tecnologias de construção e abrigo de uma época. Além disso, revelam as conquistas de uma nação e sua história. É justamente por meio da interpretação de determinados códigos, como citado anteriormente, que o olhar alegórico se faz instrumento de interpretação para determinadas configurações. "Se tomarmos a arquitetura como uma alegoria de um povo, enxergamos mais claramente a realidade da sociedade que ocupa aquele espaço" (FERREIRA, 2010, p. 3). Assim, a arquitetura reitera seu valor funcional, cultural, mas também como marco temporal e regional de um povo e de uma época. Em um sentido amplo, é considerada uma forma de arte em que os sentimentos e vidas de seus criadores e habitantes são incorporados e representados.

Devido à sua longevidade, a arquitetura costuma carregar consigo certa nostalgia e uma ambígua experimentação da relação espaço-tempo, que representa "a vitória da permanência e da coesão sobre a dissolução e a fragmentação, a celebração da vida coletiva mais do que a da vida privada e individual." (BRANDÃO, 2011). Compara-se o mundo construído à alegoria para desenvolver uma alternativa ao seu entendimento banal. Essa outra camada de leitura funciona como uma "segunda fachada", transparente, que envolve o projeto construído e que é constantemente refeita por cada novo intérprete, dando ao espaço uma nova perspectiva. Dessa forma, a interpretação alegórica pelo leitor acontece justamente na lacuna criada entre a imagem e essa segunda camada.

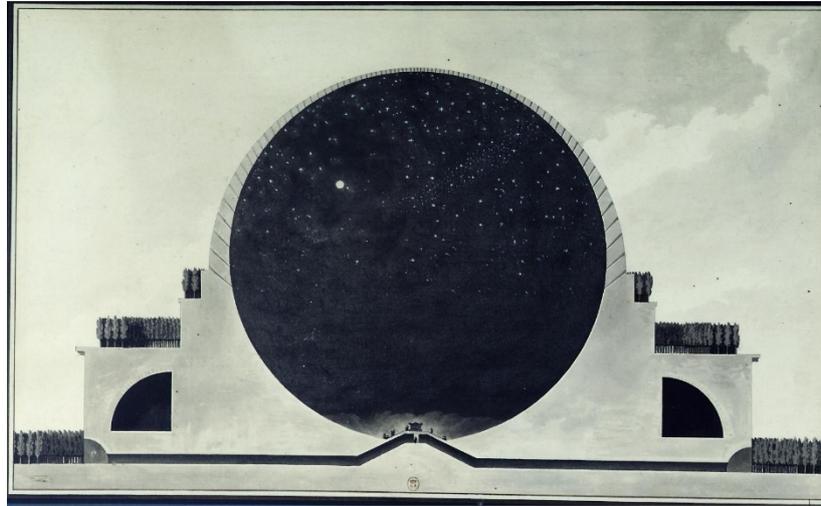
Seguindo para a abordagem proposta por Penelope Haralambidou, tem-se que o projeto alegórico é um método crítico onde o arquiteto distancia-se do canteiro de obras, tornando-se "um comentarista de fenômenos espaciais" (HARALAMBIDOU, 2007, p. 118), cuja apreensão é melhor por meio do desenho e do texto. Assim, a arquitetura pode ser observada sob um viés analítico mais próximo da linguística, onde teoria e design são vetores da criatividade e da crítica de um autor.

O projeto arquitetônico alegórico é caracteristicamente desconectado da execução material de um edifício. O imaginativo, e por vezes poético, reúne ideias no design, aproxima-o da literatura visual e, devido à sua elevada dependência da narrativa, vejo-o aqui como um cruzamento entre uma obra de arte, pintura ou escultura, e uma obra literária. (HARALAMBIDOU, 2007, p. 118)

Seguindo esta linha de aproximação do projeto arquitetônico alegórico com outras formas de arte, Haralambidou propõe essa opção como modo alternativo de autoria na arquitetura. Nela, a imagem serve para contemplar questões espaciais diversificadas, usando a linguagem figurativa e a narração de histórias para articular o significado por meio de estruturas narrativas, que seriam difíceis de serem apreendidas por meio da mera análise textual. (2007, p. 119). No caso de estruturas fictícias, o uso da

representação pode ser, ou não, embutido de um desejo enigmático ou crítico.

Figura 6: Cenotáfio de Newton



Fonte: (BOULLÉE, 1784)

Um possível exemplo de tal conceituação é o projeto de Etienne-Louis Boullée para um cenotáfio ao físico Isaac Newton (*figura 7*), cujo projeto remonta a 1784.

Além de representar sua genialidade criativa individual, a abordagem de Boullée para o projeto sinalizou a separação da arquitetura como uma arte pura da ciência da edificação. Ele rejeitou a noção Vitruviana da arquitetura como a arte da construção. (MILLER, 2016)

Seu projeto não tinha o intuito da construção, mas representa uma época e seus valores: ele refuta, implicitamente em seus desenhos, uma série de aspectos arquitetônicos ligados ao estilo Rococó (aprox. 1720~1770). Seja por este exemplo ou por outros, ao se ampliar o espectro de atuação do campo arquitetônico e sua leitura artística, seria possível realizar a investigação projetual em outras áreas de estudo e também de profissionais diversos. Para confirmar a ideia de tal conexão com o trabalho do diretor Hayao Miyazaki, examina-se a seguir a conexão da ideia de alegoria ao mundo do cinema de animação.

Alegoria no Cinema, Animações e Animes

Se a caverna, na alegoria de Platão, remete às origens da arquitetura, também é possível encontrar nas sombras da mesma

história, uma conexão com a origem do cinema. Em uma espécie de pré-cinema, Platão descreve um mecanismo imaginário de projeção em um ambiente escuro. Assim, as sombras vistas pelos prisioneiros na parede da caverna são espectros de uma forma real, uma simulação criada intencionalmente. Nesse espaço escuro, vive-se uma espécie de experiência cinematográfica, onde aquele que observa a projeção se vê rendido às suas imagens. Elas são artifícios capazes de distorcer a relação espaço e tempo, criando uma tendência de transmutação dos espaços físicos reais e imaginários.

Filmes (ou projeções) podem induzir o espectador a transcender a imediatez da assimilação imagética, mediante a busca pela camada subjacente de significação do que está sendo representado. Seria como uma busca mental pelo entendimento das “sombras” que estão sendo vistas, seja o que as origina, seja o entendimento de seu próprio valor imanente. Mesmo com a enorme distância no tempo entre Platão e os dias atuais, alegoria e cinema continuam a ter laços estreitos. Pois, entre a imagem real e a imagem projetada, existe um vazio inevitável. A alegoria se firma na modernidade por sua capacidade tradutora do espírito de seu tempo, servindo como uma possível ferramenta de expressão, questionamentos e interpretação para que o cinema possa intervir em temas políticos, sociais e culturais.

Ao reunir o estudo do projeto arquitetônico alegórico ao de uma obra cinematográfica, verificam-se outros ingredientes, onde alegoria e arquitetura passam a ser subjugadas à narrativa e ao poder de decisão do diretor junto à sua obra. O espaço fílmico se torna um amplo campo para a experimentação arquitetônica e sua leitura alegórica, estando livre de diversas amarras da vida material (legislação, gravidade etc.).

Portanto, a leitura alegórica é um gesto multifocal que, em obras cinematográficas, trata ao mesmo tempo do processo de narração e dos demais agentes, ações e componentes visuais apresentados. O status atingido por tal mecânica vai interessar

aos mais diversos artistas, chegando a todos os gêneros cinematográficos, incluindo a animação.

Por mais ficcional e fantasiosa que possa parecer uma obra, ela é uma parte da realidade, da qual não escapa. Fora da realidade a fantasia não tem sentido (...) entre o que ela nos diz em relação à realidade e a própria realidade, há uma similitude muito maior com o processo de significação alegórica do que à primeira vista. (KOTHE apud FERREIRA, 2007, p. 14)

Segundo Luciana Ferreira (2007, p. 37), a alegoria passou a ganhar maior espaço nas animações fílmicas após transformações histórico-culturais, que levaram ao declínio do monopólio do estilo de animação Disney, predominante nas décadas de 1930-1950. No período pós Segunda Guerra Mundial, o *boom* do crescimento econômico levou a grandes mudanças culturais, de acordo com o modelo capitalista. O crescimento da indústria e o desenvolvimento tecnológico refletiram-se em uma explosão da cultura de massa. Ao redor do mundo, a cultura jovem se transformava com preceitos muito diversos da geração anterior. Nos Estados Unidos da década de 1960, o público já não se identificava mais apenas com produções *hollywoodianas* que se embasavam nos tradicionais valores da família americana. Essa noção passa a se refletir no conteúdo das mais diversas manifestações artísticas mundiais.

No Japão, a ocupação americana no pós-guerra trouxe o mesmo reflexo e o surgimento de novas influências que transformaram sensivelmente a cultura local. Entre as novas expressões artísticas populares, destaca-se aqui a criação dos *mangás*, uma mistura da arte tradicional nipônica (pintura, desenho, teatro) com as histórias em quadrinhos estrangeiras. Já os *animes* são, usualmente, versões animadas dos mangás ou de mesmas características estéticas.

Essa nova geração de contadores de histórias ao redor do mundo mudou a fórmula de como se criavam histórias. As animações deixaram de ser contos de fadas conservadores e se tornaram alegorias liberais, trazendo ideais de mudança da sociedade e de indivíduos capazes de suscitar tais transformações. Essa

mudança foi um reflexo do clima político em que seus criadores nasceram. No caso de Hayao Miyazaki, nascido em Tóquio, no Japão, em 1941, fica nítida sua forte conexão com a Segunda Guerra Mundial. Ainda que muito novo, as memórias e vivências daquele conflito ficaram marcadas em sua mente e ali muitos filmes começaram a ser construídos.

Outros, assim como Miyazaki, não estavam mais interessados em contar histórias amarradas a dados plausíveis; eles queriam suscitar, por meio de seus filmes, questionamentos e inquietações sobre o mundo atual. Ferreira explica que as narrativas passaram a deixar lacunas propositadamente para que gerassem interpretações múltiplas (2007, p. 63). Entre os diversos curtas-metragens e animações produzidos dos anos que vão de 1960 a 2000, muitos vão utilizar a tendência alegórica/simbólica para fazer alusão ao ponto de vista do autor sobre a condição humana no mundo.

O trabalho de Luciana Ferreira apresenta vários exemplos que ajudam a sinalizar a diversidade de mecânicas alegóricas na constituição das narrativas de animação, entre eles *A mão (Ruka)*, de Jiri Trnka, *Možnosti Dialogu* de Jan Svankmajer, *Porta* (Abepb), de Nina Shorina e *Balança (Balance)*, de Christoph e Wolfgang Lauenstein.

A narrativa cinematográfica alegórica é, frequentemente, fragmentada, e costuma apresentar informações desconexas ou incompletas, que podem, ou não, ser fornecidas ao final. Essa natureza da arte animada é revelada em sua própria forma de desenvolvimento, pensada por meio de *storyboards* ou elaboração original "quadro-a-quadro". A narrativa alegórica firmou-se no cinema de animação, uma vez que grande número de animadores passou a utilizá-la, ainda que trabalhando com estilos variados, para comunicar suas ideias e questionamentos quanto à realidade sócio-político-cultural.

Embora as animações de Miyazaki não sejam experimentais, seus aspectos visuais e narrativos também não se enquadram nas

clássicas animações infantis norte-americanas. Ainda que em seu aspecto fantástico combine e inverta o real, suas produções não almejam ser um escape da realidade em si. Miyazaki deixa lacunas e suas críticas à sociedade japonesa dos anos 2000 transparecem intencionalmente, para levar o observador a refletir sobre a obra, sugerindo a leitura alegórica do conjunto dos elementos plásticos, narrativos e sonoros expostos.

A decodificação pela alegoria é uma procura pela duplicidade de significado, ainda que o significado encontrado possa variar das intenções originais do autor, como consequência de uma interpretação crítica. Assim recorre-se à "teoria figurativa" de Penelope Haralambidou (2007) como instrumento para compreender e analisar projetos arquitetônicos experimentais e críticos recentes. Neles, o papel alegórico é complementado pela aplicação no cinema do conceito de alegoria histórica de Ismail Xavier (2005) e aprofundamento da concepção do cinema de Animação por Luciana Ferreira (2007).

Nesse sentido, a investigação aqui proposta alcança pesquisadores e entusiastas de diferentes áreas. No caso do cinema, os autores são tratados levando-se em conta a composição de um quadro com análises de casos concretos, que permitem a avaliação e a relevância dos conceitos estéticos e analíticos adotados, partindo do domínio do diretor sobre o espaço e a atmosfera, vinculados estes à arquitetura. Os pensadores da arquitetura, por outro lado, são apresentados pela perspectiva de um olhar reflexivo sobre o mundo do cinema e as diferentes ferramentas disponíveis para especulação teórica e prática. Na configuração proposta nesta análise, essa esfera reforça o campo de pesquisa e os referenciais estéticos e interpretativos de projetos tanto da arquitetura física, quanto da construção cinematográfica.



Figura 7: Concept Art inicial do Castelo Animado

Fonte: (MIYAZAKI, 2004, p. 36)

DE TARME EICCOCHI
EREEDDI IIXDAN

HAYAO MIYAZAKI, UM CONSTRUTOR

Parte da mecânica de assimilação de uma obra se dá pela interpretação da intencionalidade do autor ao elaborá-la. Ao adotar um modelo de análise baseado nas experiências e vivências de Hayao Miyazaki para aprofundar-se em seus filmes, este capítulo busca compreender a história do autor, o contexto em que viveu e no qual suas criações foram produzidas, reconhecendo que cada pessoa percebe e experimenta o mundo de um modo particular. Pallasmaa (1996) afirma que a dimensão da obra de arte não principia de seu aspecto físico, mas da experiência da pessoa que a vivencia, seja ao fazê-la, seja ao apreciá-la. A forma serve como signo e este é vetor para o imaginário.

Na exposição do estúdio 「ジブリの立体建造物展」, *Studio Ghibli: Architecture in Animation Exhibition*, uma das questões colocadas é **“Qual é o apelo de um edifício em geral?”** Os materiais? O lugar? Sua funcionalidade? Seu uso? Com a enorme variedade de formas, funções e escalas é difícil atribuir uma única resposta mágica. Para Miyazaki, a resposta parece bastante específica: “posso criar algo imaginário”. Seu critério surge da necessidade de encontrar uma locação, um lugar para seu filme. O diretor não confia em imagens virtuais para julgar um espaço, mas em sua própria percepção, mais especificamente, no tato. Parte de seu processo de criação inclui ir visitar a provável ambientação e tocar as coisas que chamam sua atenção. Essa sensação é uma parte importante para ajudar a ativar sua memória. Para ele, o lugar da memória fica no sentido tátil. (Studio Ghibli, 2014, p. 181)

Seguindo a ideia de que a arquitetura do cinema é alicerçada em temas da vida humana, mais do que em fragmentos da composição visual, é comum que cineastas identifiquem o espaço arquitetônico com potencial para o encontro com a mente. “Mesmo um elemento insignificante da arquitetura como

um armário, uma gaveta ou uma chave, pode obter um alcance arquitetônico e épico no cinema.” (PALLASMAA, 2001, p. 33).

Segundo Fujimori, Miyazaki apresenta este olhar particular voltado para arquitetura e busca materializá-lo em seus trabalhos, por meio da representação de estruturas sólidas, que demonstrem a passagem do tempo, a situação cultural do ambiente e espelhe um desenvolvimento cuidadoso de minúcias. O arquiteto reforça que o campo de atuação do diretor é composto por uma série de detalhes, e que estes, se bem desenhados, podem ter um forte impacto no mundo dos animes. (FUJIMORI apud Studio Ghibli. 2014, p. 187). Esse zelo desenvolvido por Miyazaki para as edificações é resultado de uma longa jornada de vida.

O objetivo neste capítulo é encontrar elos que ajudem a identificar nas experiências vividas por Miyazaki a origem das construções de sua mente reproduzidas em suas películas. Daí porque traz uma breve narrativa biográfica da vida do autor, relacionando-a aos personagens, temáticas, roteiros e contextos de sua obra. A intenção é investigar, por meio da vida e filmografia do autor, sua relação com a arquitetura e as origens de seus designs.

Se o ponto chave está no contato entre edifícios e o ser humano, os edifícios onde as pessoas vivem são determinantes em suas vidas. Ainda que não construídos no mundo real, os edifícios Ghibli são criados e animados para conectar-se às pessoas, representando um mundo inteiro na tela ou servindo como dispositivo para projeção de um ideal. (Studio Ghibli, 2014, p. 4). Entende-se que as construções e vivências do diretor expostas ajudam a elucidar a estreita relação do mundo vivido e suas obras de artes.

PONTO DE PARTIDA

Onde se origina um filme? Qual seria o ponto de partida para ele? Não é à toa que o 「出発点」, *Starting Point* (–1979~1996),

seja o nome da primeira biografia de Miyazaki. Nele, o autor apresenta uma coleção de ensaios, entrevistas e memórias que remontam às raízes de sua infância, à formulação de suas teorias de animação e à fundação do Studio Ghibli. Assim, o leitor é levado, ainda nos primeiros capítulos, a entender que a origem de qualquer de seus trabalhos começa muito antes da elaboração dos desenhos no estúdio.

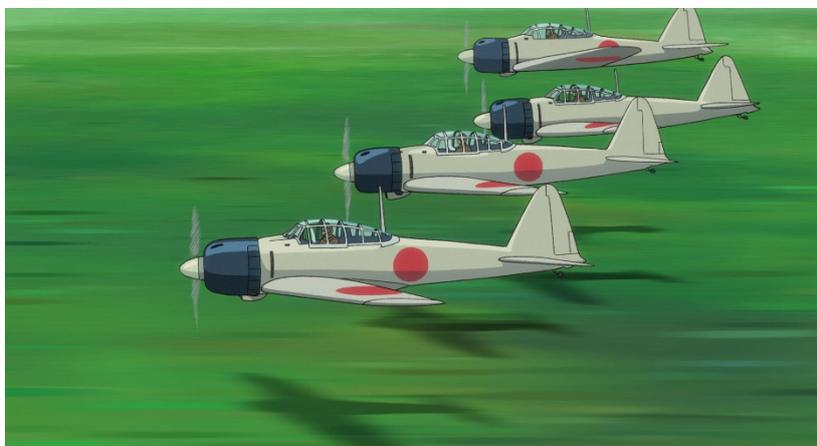
O ponto de partida de um filme de animação é o momento em que o projeto recebe o aval e a produção começa? É nesse ponto que o animador repassa suas ideias para a história? Não, esse não é o ponto de partida. Tudo começa mais cedo, talvez antes mesmo de quando pensa tornar-se um animador. As histórias e os trabalhos originais – até o planejamento inicial do projeto – são apenas gatilhos. Inspirado por esse gatilho, o que sai de dentro de você é o mundo que você já desenhou dentro de si, as muitas paisagens que guardou, os pensamentos e sentimentos que buscam expressão.¹¹ (MIYAZAKI, 1996, p. 27-28).

No caso de Miyazaki, nascido em Bunkyo, Tóquio, no Japão, em 5 janeiro de 1941, fica clara sua forte conexão com a Segunda Guerra Mundial. Ainda que muito novo, as memórias e vivências daquele gigantesco conflito ficaram marcadas em sua mente e ali muitos filmes começaram a ser construídos. Ele foi o segundo filho do casal Katsuji e Dola Miyazaki. Seu pai, engenheiro aeronáutico, trabalhava como diretor na empresa da família, a *Miyazaki Airplane*, que fabricava peças para aviões de guerra, entre eles, o famoso modelo Mitsubishi A6M Zero (*Figura 9*). O

¹¹ "Is the starting point of an animated film the time when the project is given the go-ahead and production begins? Is it at that point that you, as the animator, first go over your ideas for that story? No, that isn't the starting point. Everything begins much earlier, perhaps before you even think of becoming an animator. The stories and original works—even initial project planning—are only triggers. Inspired by that trigger, what rushes forth from inside you is the world you have already drawn inside yourself, the many landscapes you have stored up, the thoughts and feelings that seek expression."

negócio garantiu uma boa condição de vida para a família durante os anos da guerra e criou em Miyazaki uma de suas paixões mais dualísticas ao longo da vida: uma mistura entre o hábito de desenhar aviões e o grande medo de voar.

Figura 8: Aviões Zero no filme *Vidas ao Vento* (2013)



Fonte: (Studio Ghibli, 2020)

Em 1944, Miyazaki tinha cerca de três anos e presenciou um dos bombardeios da guerra. O atentado deixou uma impressão duradoura no diretor. Ele descreveu o momento da explosão em uma carta:

Naquela noite a janela estava incandescente como se fosse pôr do sol. Eu e meu irmão entramos em uma vala debaixo de uma fonte e foram colocados tapetes para nos proteger. Estava tão quente e doía tanto que, às vezes me pergunto como conseguimos sobreviver e não perder a casa no incêndio. (SUNADA, 2013, 1h27'50")

Miyazaki manifestou mais de uma vez alguma culpa por haver sobrevivido à guerra. A autora Susan Napier (2018, p. 10-11) aponta que esses traumas, com certeza, funcionaram como catálise criativa para o diretor criar mundos alternativos, assim como ocorreu para os escritores C. S. Lewis, autor da série de livros *As Crônicas de Nárnia*, e J. R. R. Tolkien, em *O Senhor dos Anéis*. Eles buscaram criar, em suas artes, uma forma de superar e transformar as memórias desagradáveis. Tolkien, em seu texto *Sobre Contos de Fadas* (TOLKIEN, 2010, p. 42), tenta elucidar alguns dos motivos pelos quais buscamos “mundos imaginários” e sugere algumas funções desempenhadas pela narrativa fantástica por meio dos conceitos de *recuperação*, *escape* e

consolo, que podem ser relacionados a obras de Miyazaki devido às suas experiências de vida.

Eles dizem para você encarar a realidade, mas pelo menos para mim, o poder da fantasia é que me deu um espaço para ser um herói. Mesmo que não seja animação ou mangá, podem ser histórias antigas ou lendas. Foi isso que a humanidade desenvolveu para nos ajudar a sobreviver." ¹² (MIYAZAKI apud NAPIER, 2018, p. 5)

Desafios Pessoais

Apenas dois anos após o fim da guerra, a vida de Miyazaki foi novamente desestabilizada, dessa vez por uma grave tuberculose que atingiu sua mãe até 1955. Passando os primeiros anos de tratamento internada em um hospital, a ausência da figura materna ficou marcada na mente do diretor, tendo sido claramente referenciada no filme *Meu vizinho Totoro* pela mãe de Mei e Satsuki. Além dessa, a personalidade forte e resistente da mãe de Miyazaki, que lutou contra a doença por tanto tempo, pode ser notada nas personalidades femininas, corajosas, enérgicas e autônomas de suas produções (CAVALLARO, 2006, p. 29). Referência um tanto oposta à da figura paterna em sua vida. Miyazaki descreve certo ressentimento com a ausência do pai na infância, as opiniões políticas e os princípios conflitantes do pai.

Foi durante esses anos da adolescência que se aproximou de animes e mangás¹³. Miyazaki respondeu, em uma entrevista com John Lasseter (OSCAR, 2014b), que era uma criança fisicamente fraca e que, aos 11 anos, ele provavelmente estava lendo livros e mangás e queria ser um herói forte. Apesar de já ter seu interesse e sonho bem definidos, Miyazaki optou por ingressar na Universidade Gakushuin, onde cursou Economia e Ciência Política. No curso, ele não desejava se distanciar de seus

¹² "They tell you to face reality, but at least for me the power of fantasy is that it gave me a space to be a hero in. Even if it's not animation or manga, it can be old stories or legends. This is what humanity had developed to help us get by."

¹³ Animes e Mangás são, de acordo com o dicionário livre da internet, "um estilo de animação e desenho desenvolvido no Japão que utiliza arte com cores estilizadas e, geralmente, aborda temáticas adultas".

interesses e procurou ingressar no Clube de Pesquisa em Literatura Infantil, já que esse era o que mais se aproximava de seu interesse por quadrinhos. Outra parte de seu tempo na faculdade foi usado para começar a carreira como *mangaká*, tentando contato com editoras e criando diversas páginas de suas histórias (MIYAZAKI, 1996, p. 436).

Em seu tempo livre, Miyazaki desenhava em seu estúdio e lia diversos livros. Muitas são as obras, escritores e artistas que o influenciaram, sendo relevante a quantidade destes que são títulos ocidentais, resultado da entrada de títulos estrangeiros em terras nipônicas no pós-guerra. Alguns exemplos destes são: *Os Três Mosqueteiros* e *O Conde de Monte Cristo* de Alexandre Dumas; o livro *As Viagens de Gulliver* e outras obras de Jonathan Swift; o cartunista americano Winsor McCay; o animador francês Paul Grimault; *O Castelo Animado* da autora inglesa Diana Wynne Jones. Nessa fase, que se pode classificar como de amadurecimento, é possível notar o hibridismo cultural presente na vida de Miyazaki, repleto de influências nacionais e estrangeiras.

COMEÇANDO A ANIMAR

Após ter concluído seu curso na faculdade em 1963, Miyazaki retoma seu desejo de se tornar um animador e consegue, ainda no mesmo ano, ingressar na Toei Animation. Na empresa, Miyazaki atuou em diversas funções e, em seus primeiros anos, participou de projetos, entre eles, *As viagens de Gulliver para a Lua*. Ali, estabeleceu alguns dos contatos mais importantes de sua vida: sua mulher Akemi Ota e seu futuro sócio e amigo, Isao Takahata, que atuava juntamente com Miyazaki como representantes do movimento sindical da Toei.

Takahata reconheceu o talento de Miyazaki e o indicou para trabalhar no projeto que estava dirigindo, *A Grande Aventura de Hórus, Príncipe do Sol* (1968). Nesse filme ele pode atuar como animador chefe, *concept artist* e cenógrafo. Em 1971 migrou para o estúdio A-Pro Studio, onde co-dirigiu com Takahata 23

episódios de Lupin III Parte I e desenvolveu o carismático curta-metragem *As aventuras de Panda e seus Amigos*.

Em 1973, mudaram-se para a empresa Zuiyō Eizō que, posteriormente, se ramificou e gerou a Nippon Animation. Nessa segunda empresa, Miyazaki atuou na produção da série de televisão *World Masterpiece Theatre*, programa que transmitia clássicos da literatura em sua versão *anime* e que proporcionou ao artista a oportunidade de viajar, aumentando seu repertório de ambientações europeias, um conhecimento que Miyazaki reutilizou diversas vezes em seus futuros filmes. Miyazaki e Takahata participaram da produção de vários episódios da série, contando histórias europeias. *Heidi: A menina dos Alpes* e *Ana dos Cabelos Ruivos*. A influência deste último programa, ambientado na ilha do Príncipe Eduardo, no Canadá, chegou ao mercado turístico, transformando a locação em um destino popular para as mulheres japonesas (NAPIER, 2018, p. 48).

Em 1978, dirigiu sua primeira e única série de TV, *Conan - O Rapaz do Futuro* e, em 1979, mudou-se para a Tokyo Movie Shinsha para dirigir seu primeiro filme, o clássico *Lupin III: O Castelo de Cagliostro*. Lançado em dezembro do mesmo ano, transformou-se em referência para fãs de anime e animadores. Nele pode-se notar o desenvolvimento no diretor do que Susan Napier (2018, p. 56) chama de “*castelofilia*” — sua atração por castelos. O diretor John Lasseter da Pixar Animation Studios descreve como a obra o impactou:

Eu conheci Hayao Miyazaki-san cerca de vinte anos atrás, em Los Angeles. Ele tinha acabado de completar *Lupin III: O Castelo de Cagliostro*. Eu não tive a oportunidade de ver o filme inteiro; vi apenas uma pequena palheta de clipes. Mas pelo pouco que vi, fui levado com os personagens. Também fiquei impressionado com a energia e a inteligência da animação. Eu ainda acho que ele contém uma das melhores perseguições de carros já vistas em filmes. A imaginação investida no filme realmente me inspirou. (LASSETER apud MIYAZAKI, 1996, p. 9)¹⁴

¹⁴ I first met Hayao Miyazaki-son about twenty years ago in Los Angeles. He had just completed *Lupin III: The Castle of Cagliostro*. I didn't have the opportunity

Figura 9: O Castelo de Cagliostro



Fonte: O Castelo de Cagliostro, 1979, 16' 10''

Um projeto autoral

O projeto artístico seguinte de Miyazaki seria o começo da série de mangás *Nausicaä do Vale do Vento*, publicada de forma intermitente na revista mensal *Animage* da Tokuma Shoten, entre 1982 e 1994. A série foi considerada um sucesso, um trabalho com estilo diferenciado dos demais e com primor de detalhes nos desenhos. *Nausicaä* foi aclamada no Japão, recebendo em 1994 o Prêmio da Associação de Artistas de Mangá do Japão (JOHNSON, 2013).

Após o sucesso inicial do mangá de *Nausicaä*, Yasuyoshi Tokuma, o fundador da Tokuma Shoten, e Toshio Suzuki, editor da revista *Animage*, incentivaram Miyazaki a fazer uma adaptação cinematográfica da história. A produção ficou sob a responsabilidade do amigo Takahata. Além de Suzuki, futuro produtor de Miyazaki, *Nausicaä* trouxe outro contato importante e longevo na carreira do diretor, o compositor Joe Hisaishi, indicado por Tokuma para desenvolver um álbum para o filme. A

to see the whole movie; I just saw a small reed of clips. But from the little I did see, I was taken with the characters. I was also impressed with the energy and cleverness of the animation. I still think it contains one of the best car chases ever seen on film. The imagination invested in the movie really inspired me.

cooperação do compositor com o Studio Ghibli pode ser conhecida e ouvida em, praticamente, toda a sua filmografia.

Em 1984, foi lançada a animação *Nausicaä do vale do vento*, uma narrativa que buscou explorar o contato entre a natureza e os seres humanos. Desde então, a representação da natureza ganhou um peso ainda maior para o diretor. Ela foi direcionadora a novos aspectos da ambientação, que se configura por meio de formas miméticas, onde a vegetação e a arquitetura são alinhadas. O poder do vento vai determinar as construções fictícias e estas, por conseguinte, ajudam a estabelecer a realidade e cultura da criação de Miyazaki.

O filme foi bem recebido pelo público e pela crítica por ter explorado pontos como o meio ambiente e o feminismo, temáticas que se tornaram recorrentes e características em suas obras. O sucesso encorajou Miyazaki e Takahata a continuar trabalhando juntos e viabilizou financeiramente o começo de um novo estúdio.

Figura 10: Vista de parte do Vale do Vento



Fonte: Nausicaä do Vale do Vento, 1984, 16' 32''

A JORNADA DO STUDIO GHIBLI

O nome do novo estúdio demonstra novamente a paixão de Miyazaki pelos temas da aviação: *Ghibli*, uma referência tanto ao apelido de um avião italiano, Caproni Ca.309, usado na Segunda Guerra Mundial, como também ao nome de um vento quente do

deserto que originou o apelido do avião (CAVALLARO, 2006, p. 40). O Studio Ghibli foi oficialmente fundado em 1985 pelos principais envolvidos na criação de *Nausicaä*; Miyazaki, Takahata, Tokuma e Suzuki. O estúdio tinha diretrizes claras, entre elas, não criar sequências de filmes que fizessem sucesso. “Pelo bem ou pelo mal, nós não pegamos o caminho fácil.” (MIYAZAKI, 1996, p. 86).

A primeira criação oficial do novo grupo se chamou *O Castelo no Céu* (1986), em produção realizada pela mesma equipe de *Nausicaä*. Lançado em 2 de agosto de 1986 e alcançando a maior bilheteria do Japão naquele ano, o filme confirmou o potencial criativo do novo estúdio de animação. A primeira produção oficial do Studio Ghibli e exemplo de um complexo mundo imaginário, *O Castelo no Céu* é analisado de forma mais aprofundada em capítulo adiante.

Em seguida, o estúdio resolveu propor um desafio maior: lançar dois filmes ao mesmo tempo. *Meu Vizinho Totoro*, dirigido por Miyazaki e *O Túmulo dos Vagalumes*, dirigido por Takahata. *Meu Vizinho Totoro* trata de uma forma amigável da relação entre a humanidade e o meio ambiente, já *O Túmulo dos Vagalumes* apresenta como temática a Segunda Guerra Mundial. A história de ambos demonstra aspectos marcantes de traumas da vida dos diretores. Em *Totoro*, Miyazaki narra delicadamente a experiência da infância com a mãe doente e ausente de casa, sendo seu primeiro longa-metragem situado no Japão. O carismático filme e seu grande monstro Totoro fizeram o Studio Ghibli adotá-lo como logomarca, tamanha a fama e identificabilidade do personagem.

A casa de Mei e Satsuki é um objeto complexo e merecedor de estudo próprio, mas adequa-se para o destaque à ideia do local como ponto de instigação de sensações e sentimentos na plateia. O seu estilo é inspirado em casas da transição do período Taishō para o Shōwa, onde parte do edifício é em estilo ocidental e parte em estilo japonês. Fujimori destaca

outro ponto digno de nota: a ideia da casa como base da identidade do indivíduo. “Ao se sentir conectado com a história e as raízes do passado, o ser humano está trabalhando para confirmar suas identidades, e acho que o prédio é a melhor pista. (FUJIMORI apud Studio Ghibli, 2014, p. 18). Quando se enfoca a ambientação do filme, a arquitetura de Totoro demonstra como o Studio Ghibli aborda aspectos duais, tais como: adultos e crianças, homem e natureza, consciência e inconsciência.

Figura 11: A Casa de Mei e Satsuki



Fonte: (MIYAZAKI, 1988, p. 40-41)

O ímpeto construtivo valorizado pelo Studio acabou se materializando no parque da Expo de 2005 da prefeitura Aichi, Japão. Uma réplica da casa do filme foi construída, em meio à natureza e com base nas técnicas construtivas do início da era Shōwa. Nos interiores os móveis foram reproduzidos da forma mais realista possível (Global Industrial and Social Progress Research Institute, 2005). Ainda que seja apenas uma reprodução, o esmero no trabalho ajuda a criar para os fãs algo palpável e uma extensão da experiência cinematográfica.

Figura 12: Casa de Mei e Satsuki na Expo em 2005



Fonte: (Global Industrial and Social Progress Research Institute, 2005)

Miyazaki seguiu com *O Serviço de Entregas da Kiki* em 1989. Baseando-se no livro homônimo da autora Eiko Kadono, a história de Kiki trouxe mais uma vez às telas de Miyazaki um filme com uma jovem protagonista e um cenário europeu. Para criar o desenho da cidade fictícia de Koriko, ele buscou inspirar-se em locais escandinavos e europeus que havia visitado, como Visby, Estocolmo, Nápoles, Paris e outros (NAPIER, 2018, p. 128). Sua narrativa combina aspectos de contos de bruxas em suas vassouras e aspectos da vida contemporânea com os quais muitos japoneses, em especial as mulheres, pareciam se identificar: mudança de cidade, busca por emprego e necessidade de contar com a ajuda de outras pessoas, reforçando a perspectiva de exploração sociocultural do espaço, para além de seu aspecto plástico.

O intenso plano comercial de Toshio Suzuki para a distribuição de *O Serviço de Entregas da Kiki* deu a Miyazaki a liberdade para, em 1992, lançar uma história diferente: *Porco Rosso*, que ganhou as telas do cinema com um enredo adulto sobre um piloto da Primeira Guerra Mundial que fora amaldiçoado. Era a temática perfeita para Miyazaki extravasar todo seu conhecimento sobre aviação e utilizar outra região europeia como inspiração, desta vez a costa Adriática (*figura 14*). Antes da produção, a equipe do

estúdio realizou uma visita a localidades na Itália e na costa do mar Adriático.

O tom da obra é alegre e relaxante, ainda que com toques de ação, e não chega a ser acelerado ou destrutivo, como obras anteriores do diretor (*Lupin e Castelo no Céu*, por exemplo). A fábula do porco que luta contra o fascismo ficou camuflada em um mundo brilhante e belo. Essa reprodução que o diretor faz do ambiente europeu traduz bem o apreço pelo mundo exótico, característico da sua primeira fase de trabalhos. Apesar do cenário paradisíaco, o filme trouxe para o mundo de Miyazaki um ar mais adulto, com o claro viés político e anticonflitos do diretor.

Figura 13: A costa em Porco Rosso



Fonte: Porco Rosso, 1992, 15' 48".

Desenhando para o mundo real

Devido ao crescimento do estúdio nos anos anteriores, foi necessária a mudança para um espaço mais apropriado para o trabalho. A nova sede foi construída em Koganei, Tóquio (*figura 15*), com base nas plantas arquitetônicas desenhadas pelo próprio Miyazaki. A criação da nova sede do Studio Ghibli parece acompanhar seu ímpeto de construtor e desejo por um espaço com condições mais adequadas de trabalho para todos. O projeto teve diretrizes claras: deveria ser funcional para a produção dos filmes, sendo também agradável e confortável para seus funcionários (MIYAZAKI, 1996, p. 92–94).

Figura 14: Sede do Studio Ghibli em Koganei, Tóquio



Fonte: (Google Street View, 2019)

Ainda durante a produção de *Porco Rosso*, Miyazaki começou a desenhar as plantas, realizando reuniões com os construtores e escolhendo todos os materiais. O edifício ficou pronto e logo após a conclusão do filme, mudaram-se para a nova sede. Miyazaki trouxe para seu projeto arquitetônico alguns dos valores já apresentados em seus filmes, como feminismo e sustentabilidade. Eles podem ser notados na criação de banheiros femininos maiores que os masculinos, no pequeno estacionamento para carros, em contraste com um amplo bicicletário, na busca por usufruir ao máximo a luz natural para iluminação dos ambientes e, no terraço, com a presença de jardim que ajuda no isolamento térmico e acústico. O terraço é usado para que os funcionários possam descansar e apreciar o céu. Miyazaki implementa na nova sede a importância de um estúdio que procura representar o mundo real e se manter em contato com o mesmo.

PONTO DE MUDANÇA

Nos anos seguintes, já instalado no novo escritório, Miyazaki começou a produção do que seria um de seus maiores sucessos, *Princesa Mononoke*. O roteiro revisitou a abordagem política do conflito entre o homem e a natureza, como retratado primeiramente em *Nausicaä*. Trata-se de um drama histórico, de

ação e aventura que se passa no período Muromachi¹⁵ no Japão, com elementos fantásticos. Os storyboards do novo filme foram terminados em 1995 e no mesmo ano viajou com parte do *staff* para a ilha de Yakushima em busca de ambientações nas antigas florestas e montanhas, tirando fotografias e fazendo croquis (*figura 16 e figura 17*). Por meio da película, tem-se uma incursão histórica em um período rico em folclore e arqueologia.

Dado o que a humanidade fez ao planeta, temos o direito de continuar em guerra contra os outros seres não humanos? Existe alguma maneira pela qual humanos e não humanos possam coexistir? Essas perguntas tocaram profundamente o público japonês, e o filme abriu um novo capítulo na influência de Miyazaki na sociedade japonesa. A Princesa Mononoke se tornou não apenas um sucesso, mas um fenômeno cultural. (NAPIER, 2018, p. 177)¹⁶

Lançado em 1997 e distribuído pela Toho, o filme *Princesa Mononoke* trouxe uma nova perspectiva de sucesso e de estabilidade para a companhia. A animação chegou a contar com a presença do próprio diretor em seu lançamento internacional nos Estados Unidos, em parceria com a Disney, com distribuição pela Buena Vista International, sendo considerada a verdadeira introdução do Studio Ghibli no mercado internacional (TASKER, 2011, p. 292). O acordo com a empresa americana incluía a distribuição dos filmes anteriores, um salto de abrangência de público e definidor da popularidade do estúdio no exterior.

Figura 15: Floresta de Yakushima

¹⁵ Xogunato Muromachi foi um regime militar feudal japonês estabelecido pelo terceiro xogum Ashikaga Yoshimitsu e, controlado pelos xoguns do clã Ashikaga no período de 1336 a 1573. (WIKIPEDIA, 2020b)

¹⁶ “Given what humanity has done to the planet, do we have a right to keep on waging war against the nonhuman other? Is there any way that humans and non-humans can coexist? These questions struck a deep chord in Japanese audiences, and the movie opened a new chapter in Miyazaki’s influence on Japanese society. Princess Mononoke became not simply a hit but a cultural phenomenon.”



Fonte: Fotografia de Σ64 (WIKIMEDIA, 2012)

Figura 16: Arte da natureza em Princesa Mononoke



Fonte: (Character Design References, 2021)

Novos espaços, novos sonhos

O desgaste físico e mental de Miyazaki ao fim da produção de *Princesa Mononoke* fez com que ele anunciasse pela primeira vez sua aposentadoria, se afastando do Studio Ghibli em 1998 para dar lugar a talentos mais jovens, porém, seu afastamento durou apenas um ano. Nesse período ele viajou para o Deserto do Saara como parte de um programa de TV que seguia os passos do autor e piloto, Antoine de Saint-Exupéry, e criou um estúdio próprio chamado 「豚屋」, [*Butaya*], traduzido como Casa do Porco, próximo à sede do Studio Ghibli em Koganei.

Durante esse período afastado, o diretor desenvolveu alguns dos projetos mais importantes de sua carreira, entre eles, a criação de um museu no Parque Inokashira Onshi em Tóquio. Assim como as edificações anteriores, o Museu Ghibli também teria seu projeto desenhado por Miyazaki, com auxílio de seu filho, Goro Miyazaki, paisagista e também animador.

O título de “museu” foi dado ao local para que este pudesse ser reconhecido como fundação no país, mas o nome não parecia abarcar tudo aquilo que estava sendo proposto. A concepção inicial para o espaço era construir uma montanha de lama onde o museu estaria inserido, a entrada seria na base e a saída no topo, assim, os visitantes poderiam sentar-se para um piquenique ao fim do passeio e ir embora escorregando a colina (MIYAZAKI, 2014, p. 262). Essa e muitas outras ideias iniciais foram inviabilizadas pelas rígidas normas de segurança para espaços públicos, porém, nenhuma restrição inviabilizou a criação do espaço museal do estúdio.

O Museu Ghibli foi inaugurado, oficialmente, em 1º de outubro de 2001 no Parque Inokashira, nos arredores de Tóquio. O design final unificou diversas referências de castelos, contos de fadas, o estilo gótico do arquiteto Antonio Gaudí e outros gostos do diretor (*figura 18*). Alguns autores e visitantes descrevem o local como um espaço mágico, voltado para as crianças, como na descrição da autora Margaret Talbot (2006, p. 2):

O museu mostra não apenas o esplendor visual dos filmes de Miyazaki, mas também o que os inspira: entre outras coisas, uma sensação de admiração sobre o mundo natural; uma fascinação por voar; uma curiosidade sobre reinos em miniatura ou ocultos. Quando visitei o museu neste verão, me pareceu uma das poucas atrações voltadas para crianças que conheço que levam a sério a noção de crianças como apreciadores naturais de arte – em parte porque retrata para elas uma vida criativa que elas poderiam levar como adultos.¹⁷

¹⁷ “the museum showcases not only the visual splendor of Miyazaki’s films but also what inspires them: among other things, a sense of wonder about the natural world; a fascination with flight; a curiosity about miniature or hidden

O primeiro encontro do visitante no local é com o personagem Totoro. A partir do balcão de recepção não existe um percurso museal claro a ser seguido, coerentemente com a intenção de que cada visitante crie seu caminho, descobrindo e seguindo as coisas que o intrigam (*figura 19*).

Figura 17: Museu do Studio Ghibli em Mitaka



Fonte: Fotografia de Wei-Te Wong (WIKIMEDIA, 2014)

O projeto do Museu Ghibli é mais um elemento que indica a vocação de construtor de Miyazaki, que não apenas leva desenhos para as telas de cinema, como também os materializa no mundo real de forma particular. Observe-se que o modo de planejar do diretor não advém de escola de arquitetura, mas, assim como em seus filmes, do anseio de materialização de uma narrativa capaz de intrigar seu espectador ou visitante.

Um museu interessante e que relaxa a alma

Um museu onde muito pode ser descoberto

Um museu baseado em uma filosofia clara e consistente

Um museu onde aqueles que procuram diversão podem desfrutar, aqueles que procuram ponderar podem ponderar e aqueles que procuram sentir podem sentir

Um museu que faz você sair se sentindo melhor do que quando você entrou!

realms. When I visited the museum this summer, it struck me as one of the few kid-oriented attractions I know that take seriously the notion of children as natural aesthetes—in part because it portrays for them a creative life that they might plausibly lead as adults.”

Para fazer tal museu, o edifício deve ser ...

Criado como se fosse um filme

Não é arrogante, magnífico, extravagante ou sufocante

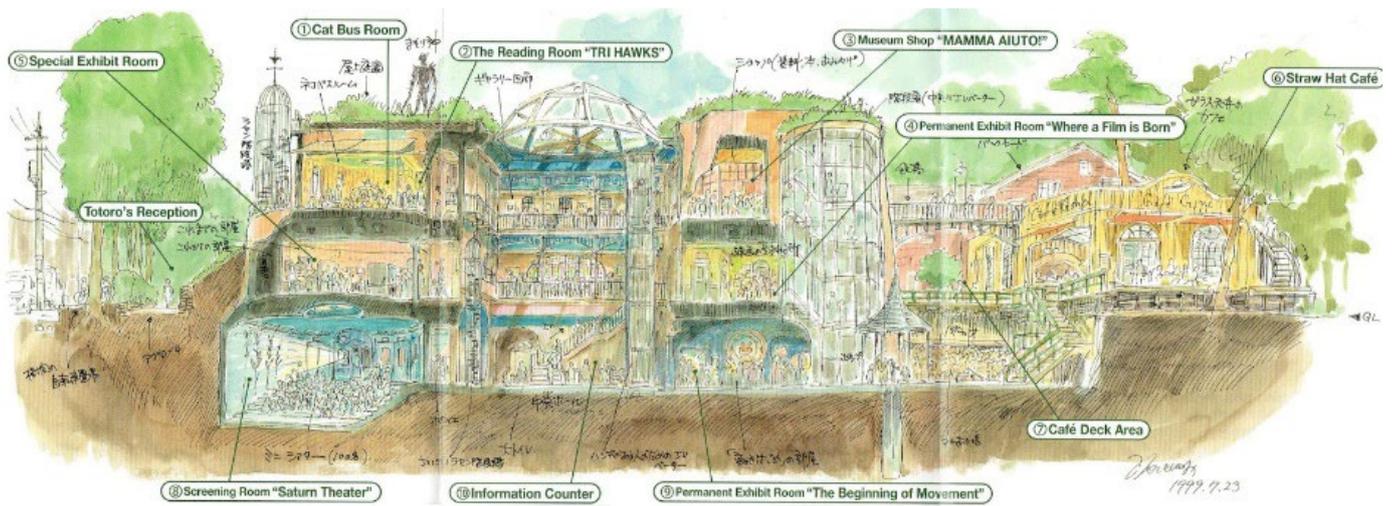
Espaço de qualidade onde as pessoas podem se sentir em casa, especialmente quando não está lotado

Um edifício com uma sensação e um toque acolhedor

Um edifício onde a brisa e a luz do sol podem fluir livremente

..." (MIYAZAKI, 2002)

Figura 18: Guia do Museu Ghibli



Fonte: (SAVVYTOKYO, 2019)

Mosaico cultural

De volta ao Studio Ghibli em 1999, Miyazaki iniciou a produção de seu próximo longa-metragem ainda sem ter seu roteiro completo. O filme, *A Viagem de Chihiro*, faz um grande salto temporal de seu antecessor, *Princesa Mononoke*, deixando o período feudal para chegar aos dias de hoje, trazendo críticas à ganância, à cultura do consumismo e ao descuido do ser humano com o meio ambiente. A trama juntou diversos desejos de Miyazaki, apresentando um mundo repleto de espíritos, lendas e simbologias da cultura japonesa, complementado por uma grande e caótica casa de banho, a qual é objeto do segundo estudo de caso desta dissertação.

Segundo a autora Susan Napier, Miyazaki tinha uma clara mensagem que desejava transmitir. Ao terminar o filme, o autor se encontrava com sessenta anos "velho o bastante para entender as complexidades da vida moderna, mas ainda vigoroso o bastante para ficar bravo e desapontado"¹⁸ (NAPIER, 2018, p. 199-200). Lançado em 2001, *A Viagem de Chihiro* alcançou um sucesso ainda maior que *Princesa Mononoke*, se transformando em um dos longas mais bem-sucedidos na história do cinema japonês.

A produção seguinte do Studio Ghibli foi *O Castelo Animado*, baseado na obra da autora britânica Diana Wynne Jones. "O enredo do filme é ambientado em um mundo concebido pelos pintores europeus neo-futuristas do final do século XIX onde a magia e a ciência coexistem." (MIYAZAKI, 2004, p. 10) A temática é complementada por uma crítica direta do diretor à guerra, retomando seus traumas pessoais e uma temática secundária no livro de Jones, mas que demonstra a constância dele em utilizar seu trabalho também como manifesto político.

¹⁸ "Old enough to understand the complexities of modern life but still vigorous enough to be angry and disappointed."

Toshio Suzuki afirmou que Miyazaki sentiu-se inspirado para fazer o filme quando leu o romance de Jones e ficou intrigado com a imagem de um castelo se movendo ao redor do campo, porém o livro não apresentava a resposta de como este se locomovia (THE AGE, 2005). Ao dar pés de galinha para seu mais novo castelo, Miyazaki extrapola a ideia de animar um espaço e passa a dar vida e personalidade a sua arquitetura, com olhos, boca e até mesmo uma língua. Esta é a única obra da segunda fase de Miyazaki ambientada em um cenário caracteristicamente europeu, mas, ainda assim, alinhado com a nova maturidade do diretor e trazendo outras reflexões sobre idade, tempo e paz.

Após um intenso período de trabalho na criação de *O Castelo Animado*, Miyazaki passou um mês de repouso em uma pequena vila próxima ao porto. Nessa estadia, ele aproveitou para se isolar, ouvir música clássica e ler os trabalhos do escritor Natsume Soseki. (NAPIER, 2018, p. 229). Os trabalhos de Soseki, a vila costeira Tomonoura e o conto de fadas *A Pequena Sereia* serviram de inspiração para o peculiar mundo de *Ponyo – Uma amizade que veio do mar*, o décimo longa-metragem do diretor. O filme surpreende o espectador ao apresentar uma narrativa voltada para o público infantil e protagonizada por crianças, que se passa em meio a um tsunami.

A animação que simula um desenho infantil feito com giz de cera reforça o aspecto infantil e delicado. Entretanto, a faixa etária dos filmes nunca reprimiu a complexidade das obras de Miyazaki quanto a suas alusões culturais e estéticas. A professora Janete Oliveira aponta a questão metafórica da mãe de Ponyo como deusa da água capaz de sugerir leituras diversas com referências locais, como a Orixá Iemanjá, o bodisatva Kanone e a Ofélia pintada por John Everett Millais (OLIVEIRA, 2016, p. 242). A força da água rege a organização espacial e a narrativa do filme (*figura 20*). Outra obra icônica, que compõe o mosaico cultural da peça de Miyazaki, é a gravura de tsunami feita por Hokusai (*figura 21*)

Figura 19: Ponyo, uma amizade que veio do mar



Fonte: Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar, 2008, 46' 32''

Figura 20: A Grande Onda de Kanagawa



Artista: Katsushika Hokusai. Fonte: (WIKIMEDIA, 1826 e 1833)

Os ventos da idade

Se o filme anterior havia sido um dos seus filmes mais cativantes para crianças, sua produção seguinte apresentou um enredo completamente oposto. Compondo uma história dramática e adulta, *Vidas ao Vento* começou a ser produzido em 2009 como mangá, publicado em edições da Gekkan Model Graphics. Sua proposta como longa metragem foi apresentada apenas em 2011 (MIYAZAKI, 2014, p. 445-446), revisitando as temáticas exploradas em *Porco Rosso*, porém sem o viés cômico. A obra tem como protagonista a figura real do engenheiro Horikoshi Jiro, que projetou aviões de combate usados pelos japoneses durante a

Segunda Guerra Mundial. *Vidas ao Vento* teve trechos inspirados no romance de Tatsuo Hori, 「風立ちぬ」, tradução da autora: *O vento levantou*. Outra importante referência para o personagem de Jiro foi o próprio pai de Miyazaki, que trabalhava com a fabricação de peças de avião.

O enredo trata do sentimento de uma geração de japoneses que cresceu durante a Segunda Guerra Mundial e tem sensações e vivências muito complexas ligadas a ela, como é o caso da família do diretor. Apesar de representações não fidedignas à realidade, este é o único filme de Miyazaki que não é, tecnicamente, uma fantasia (NAPIER, 2019, p. 246), que se ancora em cenários reais de um Japão nostálgico e longínquo (*figura 22*). Lançado em julho de 2013, é anunciado como o último trabalho do diretor. O drama recebeu elogios e foi nomeado para concorrer ao Oscar de Melhor Animação em 2014.

Figura 21: Cenário de *Vidas ao Vento*



Fonte: *Vidas ao Vento*, 2013, 16' 32''

Além dos longas-metragens, o diretor nunca conseguiu manter-se inativo e muito menos cumprir suas ameaças de aposentadoria. Miyazaki organizou diversas exposições e curtas para o Museu Ghibli. Seu curta mais recente se chama 「毛虫のボロ」, *Boro, a Lagarta*. A animação seria um teste do diretor com animação 3D, mas este acabou servindo como catalisador para a criação de um novo longa-metragem, *Como você vive?*, ambos ainda em produção (NEVER-ENDING MAN, 2016).

A total disponibilidade do autor para suas produções não pode ser desprezada como um dos caminhos que levou o Studio Ghibli a se diferenciar dos demais e criar obras singulares no mundo da animação. Mas, pode ser, de alguma forma, questionável no sentido de existir uma quase compulsão do diretor pelas suas criações e pela reprodução nas mesmas de sua ambição de autorretratação. Protagonistas femininas fortes, crianças reais, espaços utópicos e apocalipses são elementos típicos das construções de Miyazaki, muitos desses oriundos de suas experiências de vida, seja passando pela Segunda Guerra Mundial ou por um longo tratamento médico que o distanciou de sua mãe. Talbot, Cavallaro e Napier parecem concordar que um dos grandes dons de Miyazaki está em conseguir conciliar tais aspectos de um modo único, criando mundos imersivos para o espectador. De todo modo, sua perspicácia em notar os comportamentos humanos e o mundo que os cerca juntamente com suas habilidades de construtor, reforçam a hipótese de que a ambientação arquitetônica é levada para seus filmes como uma decisão crucial para a própria narrativa.



Figura 22: Os jardins do castelo de Laputa

Fonte: (MIYAZAKI, 1986, p. 149)

PRODUÇÃO

Neste capítulo aplicam-se a dois filmes dirigidos por Miyazaki, *O Castelo no Céu* e *A viagem de Chihiro*, os conceitos já apresentados anteriormente. Essas obras apresentam desenhos arquitetônicos emblemáticos, que se mostram atrativos para análise tanto pelo contexto individual de cada uma, como pelo ângulo da biografia do diretor. Ainda que os demais filmes também possuam ambientações e arquitetura características, não seria possível o aprofundamento de toda a filmografia do diretor no âmbito deste trabalho. Mas, considerando-se um possível interesse para outros estudos, há uma listagem, com breves descrições e comentários arquitetônicos sobre todos os longas-metragens de Miyazaki, lançados até a publicação desta pesquisa, contidos na seção de apêndices ao final da dissertação.

Tomando por eixo a biografia do diretor, o capítulo se aprofunda nos estudos de caso, centrando a observação nas principais ambientações dos filmes. A primeira delas, a cidade misteriosa que flutua no céu, Laputa, em *O Castelo no Céu*. A segunda, a Casa de Banho, ambientação chave em *A Viagem de Chihiro*. Os dados sobre as obras foram recolhidos, principalmente, nos materiais autorais do próprio Studio Ghibli, como seus livros de arte e o catálogo da mostra sobre Arquitetura do Studio. Tal opção pode auxiliar na elucidação da abordagem do cineasta na construção desses espaços cinematográficos em relação à história e às mensagens aludidas, em uma tentativa de identificação e verificação se as mesmas possuem, ou não, caráter alegórico.

O CASTELO NO CÉU

天空の城ラピュタ Tenkū no Shiro Rapyuta

“Esta tua ilha, que parecia a este particular a mais feliz do mundo, muito sofrerá com a maldita avareza de algumas pessoas.” Thomas More, Utopia¹⁹

APRESENTAÇÃO DA OBRA – O Castelo no Céu

Inspirado na Laputa do clássico *As Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, a história contada por Miyazaki não gira em torno de Gulliver, mas da sua própria interpretação da ilha flutuante. O Reino de Laputa foi construído quando uma grande civilização tecnológica prosperou há muitos anos e fugiu para o céu por ódio das guerras na Terra. Seus integrantes usavam cristais, chamados “Volucite”, para fazer os castelos flutuarem no céu, e outras tecnologias como armas e robôs. No entanto, essa civilização deixou de existir, mas sua lenda permaneceu na Terra.

A história se passa quase 700 anos depois e começa com um grupo de piratas que decide atacar um dirigível em busca do colar de Sheeta, uma órfã sequestrada pelo coronel Muska, que acredita que ela possui o segredo para encontrar o antigo castelo no céu, Laputa. A jovem, ao tentar fugir, cai do veículo e é salva pelo poder do cristal mágico, pendurado em seu pescoço, e pelo jovem Pazu. Também órfão, ele trabalha em uma pequena vila mineradora, o que o ajudará a proteger Sheeta, ainda perseguida pelos piratas aéreos, conhecidos como Gangue Dola, e pelos militares que a sequestraram. Durante a fuga, eles chegam às profundezas da terra e descobrem que o antigo castelo nas nuvens que o pai dele passou anos tentando encontrar é real e é a origem do colar mágico da garota. Entretanto, a jornada em busca

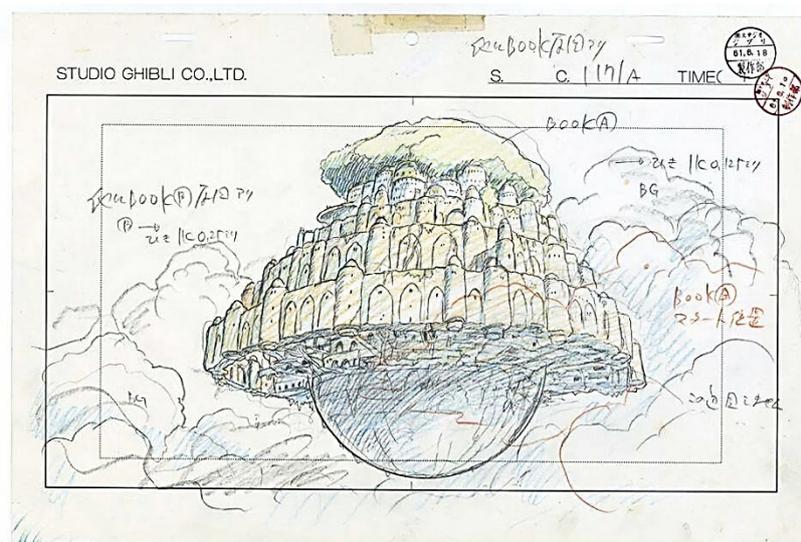
¹⁹ “This your island, which seemed as to this particular the happiest in the world, will suffer much by the cursed avarice of a few persons.”

do reino lendário está inserida em um conflito bélico muito maior do que Pazu poderia imaginar.

ASPECTOS FORMAIS E CONTEXTO

A produção de *O Castelo no Céu* foi iniciada logo após *Nausicaä do Vale do Vento* e seu lançamento aconteceu em 1986. Seu desenvolvimento coincide com o início de um difícil período de quebra da bolha econômica japonesa²⁰. O primeiro filme, oficialmente lançado, pelo Studio Ghibli não foi um sucesso imediato de bilheteria, ao contrário do seu antecessor. Ainda assim, tornou-se um grande clássico alguns anos mais tarde, como indica uma pesquisa de audiência de 2008 da empresa Oricon, no Japão, onde *O Castelo no Céu* foi eleito como "o filme de anime mais interessante", superando outros clássicos Ghibli, como *Nausicaä* e *Totoro* (Oricon, 2008). O *storyboard* completo, minuciosamente desenhado por Miyazaki, atingiu um total de 1.657 quadros (*figura 23*).

Figura 23: Storyboard de Miyazaki contendo o Castelo no Céu



Fonte: (*Character Design References*, 2019)

²⁰ A bolha de preços aconteceu no Japão entre 1986 a 1991, na qual os preços dos imóveis e do mercado de ações foram fortemente inflados. A economia desregulada e a crise do país perduraram por toda a década de 90.

A obra chegou a ter outros títulos cogitados como “O jovem Pazu e o mistério do cristal de levitação”, ou, “Ilha do tesouro flutuante”. O título final 「天空の城ラピユタ」 [Tenkū no Shiro Rapyuta] ou *O Castelo no Céu* na forma traduzida 「ラピユタ」 se refere ao nome da ilha flutuante Laputa. Já 「天空の城」 pode ser traduzido como “Castelo no Céu”. O jogo de ideogramas selecionado traz uma ambiguidade interessante ao título: 「天空」 [tenkū] pode ser traduzido como céu, mas a junção dos kanjis também pode significar *firmamento* ou *celestial* como um aspecto divino e sobrenatural que permeia a narrativa, o que será melhor discutido adiante. Já 「城」 [shiro] significa castelo ou fortaleza, complementando, de forma natural, o título e a imagem canônica da obra.

A busca pelo reino mítico gera o companheirismo entre Pazu, o herói, honesto e de bom coração, e Sheeta, a princesa, que possui uma ancestralidade nobre e mágica. A ideia do diretor era criar um projeto que pudesse trazer a animação de volta às suas raízes. E, de fato, como ele previu, a obra tornou-se um clássico e inspirou vários artistas animadores japoneses e internacionais:

[...] Pazu terá como objetivo ajudar a reviver filmes de mangá - ou quadrinhos - tradicionalmente divertidos. [...] ele alcançará o público de crianças ainda mais novas, e se expandir ainda mais em sua faixa etária. Tenho certeza de que centenas de milhares de fãs de anime mais antigos virão para ver este filme, não importa o que aconteça, então não há necessidade de atender abertamente aos seus gostos. (MIYAZAKI, 1996, p. 252)²¹

O Castelo no Céu é uma fantasia que se inspira em modelos de contos de fadas clássicos, onde as imagens tradicionais foram recriadas à moda Miyazaki. O castelo tradicional se torna uma ilha flutuante; o dragão, uma aeronave militar e, a cavalaria é

²¹ “Pazu will instead aim to help resurrect traditionally entertaining manga - or cartoon - style films. By focusing mainly on an audience of fourth graders (the year when the number of cells in a child's brain reaches that of an adult), it will reach an audience even younger children, and expand even further in its age appeal. I am certain that hundreds of thousands of older anime fans will come to see this film no matter what, so there is no need to overtly cater to their tastes.”

substituída por piratas em dispositivos voadores. E, aceitando-se a associação do construto a um conto de fada, pode-se considerar que a jornada e os aprendizados da obra são mais importantes que o próprio tesouro.

À ideia do modelo de narrativa, inspirado em contos de fadas e filmes da ação, a obra une referências diversificadas da mente de Miyazaki, sendo uma delas sua própria série anime, *Conan, o rapaz do futuro*, de 1978, da Nippon Animation. Outra influência relatada é a obra *As viagens de Gulliver* (1726), de onde o nome "Laputa" foi copiado. No livro, Laputa também se trata de uma ilha voadora impulsionada por um cristal que a permite levitar. Mais uma semelhança entre o texto e filme, apontada pelo estudioso Anthony Lioi (2010), é a questão da superioridade tecnológica usada para fins políticos. Ambos autores, Miyazaki e Swift, utilizam suas utopias para apontar um certo desapontamento com a humanidade.

Para criar esse universo, Miyazaki ainda percorre uma vasta gama de referências bibliográficas e imagéticas: *A ilha do Tesouro* de Robert Stevenson, os livros e ilustrações de Jules Verne, as histórias e invenções de H. G. Wells, as ilustrações de Albert Robida e as invenções de Leonardo Da Vinci (*figura 24*). Observando as obras desses autores é possível apreender a ideia de ficção anacrônica que inspirou o mundo de Laputa, onde máquinas e tecnologias diversas se misturam a uma nova interpretação nipônica da Europa do fim do século XIX.

Esse aspecto inventivo é uma das principais características da história e um elemento que o diretor utiliza ao descrever sua fantasia, a qual transcorre em uma era em que as máquinas ainda eram divertidas e engraçadas, não como resultado da produção em massa, mas da habilidade humana, feitas com as mãos (MIYAZAKI, 1996, p. 253-254).

Figura 24: À esquerda as imagens de Miyazaki para o filme, em comparação com as ilustrações, à direita, do avião de Leonardo da Vinci e do dirigível de Alberto Robida



Fonte: Montagem da autora

Devido a essas características, o filme tornou-se exemplo do gênero retrô futurístico do *steampunk*²². Sendo a abertura um dos exemplos disto, onde as cenas foram estilizadas, assemelhando-se às antigas xilogravuras vitorianas (Sequência A dos Anexos). Ali é apresentado, de forma sucinta, o que um dia foi o vasto império de Laputa, capaz de dominar os céus com sua tecnologia. A valorização do “fazer manual” também é um reflexo do modelo próprio de produção artística dos filmes do Studio Ghibli. Susan Napier destaca a complexidade artística da obra: *“Os visuais fluidos do filme, personagens criativos e compromisso com configurações detalhadas e visualmente atraentes estabeleceram um novo padrão da indústria.”* (NAPIER, 2018, p. 91)²³

²² Steampunk é um subgênero de ficção científica com estética inspirada em máquinas industriais antigas do século XIX. As obras do estilo costumam ser ambientadas em mundos de fantasia em uma história alternativa da era Vitoriana ou do Velho Oeste americano. O estilo é reconhecido por apresentar tecnologias anacrônicas ou invenções retro futurísticas e também está enraizado na perspectiva da época sobre moda, cultura, estilo arquitetônico e arte. (Wikipedia, 2021c)

²³ “The film fluid visuals, imaginative characters, and commitment to detailed, visually appealing settings established a new industry standard.”

Destaca-se aqui o soldado robô de Laputa (*figura 25*), que Miyazaki resgata de um episódio feito para a série de TV, Lupin III - parte II. Segundo ele, o rosto do personagem se assemelha ao interior de um relógio. O design foi aprimorado para que parecesse mais bélico. Ao longo da história, nota-se que ele reflete dois lados opostos da cultura laputiana (MIYAZAKI, 1986, p. 101).

Figura 25: Pazu, Sheeta e o Robô de Laputa



Fonte: (MIYAZAKI, 1986, p. 153)

Todos esses aspectos estéticos colaboram para a temática filosófica que permeia o filme. A primeira obra oficial do Studio Ghibli apresenta, por meio de sua rica construção imagética, um compêndio daquelas que serão temáticas recorrentes de Miyazaki em sua filmografia: a superação dos desafios, especialmente os ligados ao amadurecimento infantil; os conflitos bélicos, políticos e econômicos; as dualidades entre presente e passado, ou Ocidente e Oriente; e o conflito entre o homem e a natureza (CAVALLARO, 2006, p. 58-59).

Em um debate semelhante ao do filme antecessor, *Nausicaã do Vale do Vento*, Miyazaki conduz ao desfecho em que a maldade humana e a tecnologia podem levar o mundo à destruição total, mas os seres são salvos pela natureza que desejam dominar e pela bondade infantil (*figura 26*).

Laputa é algo mais do que um filme infantil. Com o tempo, muitos críticos o consideraram uma obra-prima idiossincrática. Em sua seção final, o filme torna-se uma provocativa ecofábula, colocando de maneiras inesperadas questões mais amplas e profundamente contemporâneas

sobre como a humanidade lida com a tecnologia e a natureza.
(NAPIER, 2018, p. 94)²⁴

A arquitetura exerce um papel de destaque em *Laputa – O Castelo no Céu*, como fica explícito no próprio título da obra e também na construção desta “ecofábula”, como Napier apelida, ou “ecotopia” no texto de Lioi (2010).

Na etapa a seguir, busca-se entender quais são as partes que dão forma e inspiram a identificação dos aspectos arquitetônicos no filme para, posteriormente, tentar-se decifrar como estas se vinculam às questões e às mensagens que o diretor quer abordar.

Figura 26: Sheeta e Pazu deixam Laputa



Fonte: (IMDB,2021)

[PARTES] ARQUITETURA INVENTIVA

Nessa obra, Miyazaki assumiu a criação e o desenho de, praticamente, todas as ambientações. Todas as ideias basilares partem de seu *storyboard* e são, posteriormente, detalhadas pelo departamento de arte do estúdio. As referências nacionais utilizadas pelo diretor para a criação da narrativa somam-se a inspirações urbanísticas e arquitetônicas internacionais. O foco

²⁴ “Laputa is something more than a children’s film. In time, many critics came to hail it as an idiosyncratic masterpiece. In its final section, the movie becomes a provocative ecofable, posing in unexpected ways the larger and profoundly contemporary questions about how humanity deals with technology and nature.”

da análise está em torno da principal edificação da história, o Castelo no Céu, mas para fins comparativos, alguns outros cenários são pontuados a seguir.

Ravina dos Mineradores

Slag Ravine ou Ravina dos Mineradores (slag: “escória” subproduto do processamento de minério. Ravine: ravina ou barranco), a cidade onde Pazu mora, é uma vila de trabalhadores. Nas casas, nas pontes e nos trilhos dos trens podem ser notadas imperfeições, mas com algum aspecto grandioso, em uma ênfase da característica manufatureira. Nota-se a meticulosidade do Studio Ghibli em criar um cenário crível (*figura 27*).

O arquiteto Fujimori responde à pergunta “Por que os edifícios nos filmes de Ghibli têm realidade arquitetônica? Um dos requisitos para a realidade arquitetônica é a presença de uma estrutura sólida. A outra é fazer os detalhes com cuidado.” (FUJIMORI apud Studio Ghibli, 2014, p. 18-19). Fujimori aponta esta como uma das grandes qualidades das ambientações do Studio e compara a mente de Miyazaki à de um carpinteiro durante o exercício de criação.

Figura 27: Ravina dos mineradores



Fonte: (MIYAZAKI, 1986, p. 74)

Inspirada na visita de Miyazaki ao País de Gales em 1984, onde presenciou uma greve de mineradores, o visual e o clima do país parecem ter definido também a paleta de cores e a atmosfera da Ravina, marcada por tons mais neutros e acinzentados. Um dos lugares que Miyazaki visitou foi o Vale Rhondda (OSMOND, 2003), cuja paisagem e posicionamento geológicos foram acentuados no cenário do filme, e que é uma área no sul do País de Gales famosa por sua indústria de mineração de carvão, ativa no século 19 e início do século 20 (*figura 28*).

Figura 28: Vale Rhondda



Fonte: (ACADEMIC, 2010)

A arquitetura da aparente cidade galesa de Miyazaki, estruturada nas profundezas da terra, vai ajudar a apresentar o protagonista da obra e seus valores. A raiz de um trabalho cooperativo pode estar ligada também a convicções pessoais do autor, como em sua época de ativismo no sindicato de animadores da Toei. Em uma entrevista ao jornal inglês *The Guardian*, Miyazaki declarou que admirava aqueles homens e o modo de vida deles, semelhante ao dos mineradores japoneses: “Muitas pessoas da minha geração veem os mineiros como um símbolo; uma raça de homens de luta em extinção. Agora eles se foram.” (BROOKS,

2005)²⁵. Sua declaração realça um aspecto nostálgico, que permeia com frequência as ambientações do diretor. Para Dani Cavallaro, esses aspectos e a ambientação ganham uma conotação negativa de derrota social:

Na rendição da empobrecida comunidade galesa e sua situação geográfica, esta abordagem da estética do espaço carrega conotações eminentemente ideológicas, pois simbolicamente alude ao destino de toda uma sociedade e toda uma tradição quase balançando à beira do abismo. (CAVALLARO, 2006, p. 62-63)²⁶

Forte Tedus

Um traço da *castelofilia* que Napier aponta em Miyazaki faz com que a história tenha não apenas um, mas dois castelos. A jornada dos jovens, após serem aprisionados, se dá em direção à fortificação militar costeira do Coronel Muska (*figura 29*). O design também contém marcas da viagem do diretor ao País de Gales, sendo que ele resolve verticalizar os antigos castelos medievais, mantendo suas torres e muralhas. Podem ser citados alguns exemplos de construções famosas da região que se assemelham à forma do espaço do vilão, como o Castelo de Caerphilly (*figura 30*) e o Castelo de Caernafon.

A passagem pelo Forte soma-se ao percurso onde Miyazaki, sutilmente, cria no público a expectativa por Laputa. Na narrativa, é possível concebê-la sobre diferentes óticas: a de Sheeta, em busca de seus antepassados; a de Pazu, pela defesa da honra de seu pai; a dos militares, em busca de poderes; e a dos piratas, em busca de riquezas. E, em meio às nuvens, têm se o desvelamento da cidade utópica.

Figura 29: Forte Tedus

²⁵ “Many people of my generation see the miners as a symbol, a dying breed of fighting men. Now they are gone. A god among animators” | Film | The Guardian

²⁶ “In the rendition of the impoverished Welsh community and its geographical situation, this approach to the aesthetics of space carries eminently ideological connotations, for it symbolically alludes to the destiny of a whole society and a whole tradition barely teetering on the edge of the abyss.”



Fonte: *O Castelo no Céu*, 1986, 38' 05"

Figura 30: Castelo de Caerphilly, Wales



Fotografia de DeFacto. Fonte: (Wikimedia, 2018)

O Castelo no Céu

A própria cidade de Laputa parece a combinação ideal de ciência e natureza ... uma série de jardins tranquilos se desdobrando em torno de um núcleo oculto de poder cristalino. Somente à medida que o filme avança, vemos que a cidade mostra apenas seu lado hostil e ameaçador para o mundo de baixo, reservando a tranquilidade e a beleza de cima para sua própria elite. (McCarthy apud CAVALLARO, 2006, p. 59)²⁷

Por trás das nuvens encontra-se a real Laputa, uma cidade voadora inspirada na pintura *Torre de Babel* de Pieter Bruegel

²⁷ "The city of Laputa itself first looks like the ideal combination of science and nature ... a series of tranquil gardens unfolding around a hidden core of crystalline power. Only as the film progresses do we see that the city shows only its harsh and threatening underside to the world below, reserving the tranquility and beauty above for its own elite"

(*figura 31*), que Miyazaki foi pessoalmente ver em Viena. O quadro de Bruegel retrata a história bíblica da Torre de Babel, uma suposta sociedade ideal, cuja população tentou construir uma torre capaz de alcançar os céus. A torre de Bruegel mescla arquiteturas diversas como a dos zigurates da Mesopotâmia (*figura 34*) e o Coliseu romano. Para criar a particular forma do filme, Miyazaki ainda mistura outros elementos à ideia de Bruegel, como as cúpulas da Mesquita Santa Sofia e da Mesquita Azul (*figura 35*) em Istambul, na Turquia, ambos edifícios históricos do Império Bizantino (Studio Ghibli, 2014, p. 152).

Após transformar toda a ilha em uma única edificação, Miyazaki parece ter achado o desenho asséptico, “Desenhei árvores porque pensei que seria bom ter verde no topo” (MIYAZAKI, 1986, p. 146)²⁸. Mas, assim como Bruegel, o diretor encontrou inspiração na Roma Antiga, logo, os jardins de Laputa (*figura 33*) lembram antigos jardins romanos e suas ruínas arquitetônicas, como a Villa Adriana (*figura 36*), perto de Roma, remetem ao apogeu do que um dia fora aquela civilização, assim como o império retratado no filme. O ambiente do nível mais alto de Laputa parece sutil e receptivo e a atmosfera pacífica é completada pela presença da natureza, dos animais e do icônico robô ambientalista da obra.

Os *concepts* iniciais do projeto eram divididos em 4 níveis (*figura 32*) mais um castelo no topo que, mesmo alterados, têm boa parte de sua estrutura aproveitada na versão final. A maior mudança, em relação às referências de Miyazaki, se deu pela inserção do núcleo circular na parte inferior da ilha onde está localizada sua fonte de poder. Nesse espaço, interno e escondido de Laputa, vários elementos reforçam o aspecto desértico e místico, que remete a outras civilizações da Antiguidade, como ruínas de construções, paredes repletas de antigas inscrições incrustadas nas paredes e sua arma secreta que, segundo o próprio texto do

²⁸ “ I drew three because I though it'd be nice to have green on the top.”

filme, carrega os poderes divinos do fogo de Sodoma e Gomorra²⁹ e da flecha de Indra³⁰. A oposição visual entre a leveza do topo e a parte mais sombria e bélica ajudam a transmitir parte do conflito que Miyazaki quer abordar entre o homem, a natureza e a tecnologia.

Para Napier, o aspecto místico do castelo também é salientado pela conexão da construção com as imagens da Europa medieval ligadas à *fata morgana*, uma miragem meteorológica, que faz com que estruturas pareçam levitar acima do horizonte, um fenômeno que gerava espanto e admiração (NAPIER, 2018, p. 88), impressões também presentes na obra e no fascínio que circundam o reino mítico, camuflado entre as nuvens.

O desenho de Laputa parece representar a ideia de uma utopia cujas partes estão sintetizadas em formas arquitetônicas históricas mundiais. Quanto mais próximos da natureza, mais próximos estamos do verdadeiro núcleo de poder da cidade. Caberia a este espaço, onde tecnologia e meio ambiente convivem harmoniosamente sem a presença do homem, ao final, a força edificante e ideológica da mensagem pacifista.

O grande desfecho da narrativa se dá pela metamorfose arquitetônica da cidade perdida. O feitiço da destruição altera sua estrutura, pela retirada das pesadas muralhas e de seu núcleo bélico, o que permite a libertação das gigantes raízes e a flutuação da cidade ainda mais alto no céu. Por meio deste cenário utópico, Miyazaki projeta diversas camadas, como se quisesse construir uma mensagem elaborada sobre a ética e a cultura contemporâneas.

²⁹ Sodoma e Gomorra são duas cidades que, segundo o texto bíblico (Genesis 18 e 19), teriam sido destruídas por Deus com fogo caído do céu devido a seus pecados. (WIKIPEDIA, 2021b)

³⁰ A Flecha de Indra refere-se ao "Ramayana", uma saga épica hindu, escrita no século 4 a.C., que é uma história sobre o príncipe Rama e sua esposa, Shita. Indra é um Deus que comanda o trovão e a chuva. Ele envia luz para punir os humanos, e isso é chamado de 'flecha de Indra'. (GhibliWiki, 2011)

Figura 31: Pintura Torre de Babel Bruegel



Pintor: Pieter Bruegel, o Velho. Fonte: (WIKIMEDIA, 1563)

Figura 32: Concept do Castelo no céu



Fonte: (MIYAZAKI, 1986, p.10)

Figura 33: Os jardins de Laputa



Fonte: O Castelo no Céu, 1986, 38' 05"

Figura 34: Zigaret Tchogha Zanbil



Fotografia de Mobina ghanbaryan. Fonte: (WIKIMEDIA, 2017)

Figura 35: Mesquita Azul



Fotografia de Jorge Láscar. Fonte: (WIKIMEDIA, 2012)

Figura 36: Vila Adriana



Fonte: (ROMA LUXURY, 2021)

[MIX] CAMINHOS PARA A ALEGORIA

É da combinação das diferentes partes de um todo que se pode criar um novo significado. A estratégia também parece valer para projetos arquitetônicos de um filme que busca representar o mundo inteiro na tela. Pensamento que explica a atenção que esta pesquisa concede à mensagem que Miyazaki pretende transmitir por meio de suas configurações espaciais arquitetônicas, aqui consideradas como mais do que um mero plano de fundo da ação cinematográfica, como sustenta Allon (2016). Além disso, assume-se que essas formas arquitetônicas podem agir como dispositivos capazes de projetar imaginários e ideais do autor.

Em primeiro plano tem-se a interpretação orgânica da narrativa clássica, uma aventura voltada para o público infanto-juvenil, como especificado por Miyazaki. Para atender à narrativa e torná-la crível e imersiva, as ambientações foram desenvolvidas de forma minuciosa, o que auxilia na consolidação dos personagens e na criação de uma atmosfera particular, vinculada ao século XVIII Europeu.

Entretanto, pode-se buscar uma segunda e mais profunda interpretação, baseada na capacidade do receptor de detectar as dimensões coletivas e políticas inseridas pelo autor sob a trilha da narrativa. Para Ismail Xavier, isso ocorre, por exemplo, na relação entre o filme e o espectador: “A alegoria não é um processo de mão única.” (2005, p. 341). Não apenas a alegoria, mas o processo de comunicação de forma geral pode ser avaliado pelas duas vias - criador e receptor.

Miyazaki desenvolve em seu filme uma série de críticas veladas, ou nem tanto assim, para aqueles que já estão habituados às suas temáticas recorrentes. Através de Laputa, ele apresenta um espaço capaz de refletir os conflitos entre o homem, a natureza e a tecnologia. É a acepção de Laputa como um espaço enigmático, com potencial para interpretações mais complexas e, de acordo

com as características já citadas, que são buscadas no eixo da interpretação de suas formas, a seguir.

De Swift a Miyazaki

Não é difícil, a princípio, supor algum teor alegórico na obra de Miyazaki. A primeira pista para uma leitura diferenciada do filme é dada pelo próprio criador quando cita a obra literária de Swift através do personagem de Pazu. Em *As Viagens de Gulliver*, Jonathan Swift utiliza um tom crítico para construir, por meio de Laputa, visitada por Gulliver, uma sátira sobre a prepotência humana e as condições políticas da Inglaterra no século XVIII.

O autor Dennis Todd (1978) se aprofundou na análise da obra literária e afirma no artigo "*Laputa, the Whore of Babylon, and the Idols of Science*", que o livro não faz um paralelo histórico estrito, nem uma alegoria consistente. Ele busca explicar o que seria a questão central da obra, sob seu ponto de vista:

O verdadeiro brilho da seleção de Swift, de quais aspectos da ciência satirizar, reside não tanto em que ele os extraiu de fontes contemporâneas, mas em que ele encontrou na ciência contemporânea a evidência contundente para ligá-la à Babilônia e à Jerusalém. (Todd, 1978, p. 116)³¹

A sátira de Swift é capaz de envolver porque funciona com muitas estruturas e significados simultâneos, modelo que Miyazaki assume de forma mais sutil e não cínica. Ainda assim, sua história é surpreendentemente complexa para um filme destinado às crianças, consistindo em uma ficção apoiada em um realismo pungente, que se aproxima das temáticas divinas e até diretamente simbólicas, se considerada a referência da Babilônia. Essas analogias retomam o aspecto ambíguo de parte do título original da obra 「天空」 [*Tenkū*], reafirmando a ideia de céu como algo além do espaço físico, algo de valor sublime e celestial.

³¹ "The real brilliance of Swift's selection of what aspects of science to satirize lies not so much, in that he drew them from contemporary sources, but in that he found in contemporary science the damning evidence to link it to Babylon and Jerusalem."

Aspectos Celestiais e Mundanos

Como apontado na seção anterior, a ilha flutuante de Miyazaki está estilisticamente atrelada a uma representação figurada, seja por sua conexão com Laputa de Swift, seja pela Torre de Babel de Brugel e por seus poderes bélicos capazes de destruir Sodoma e Gomorra, sendo ao mesmo tempo a própria flecha de Indra.

Outra hipótese levantada por Napier (2012, p. 97) seria a de Laputa como uma representação moderna do paraíso, com seus jardins do Éden, onde as personagens de Pazu e Sheeta remeteriam a uma metáfora com os personagens bíblicos de Adão e Eva. Assim, a cidade utópica do filme pode suscitar diversos paradigmas religiosos, somados a uma visão ecológica da tecnologia, onde o ambiente repleto de natureza e ruínas forma uma visão ambígua, serena e fúnebre, de uma sociedade já extinta.

Essa ambiguidade está presente na atmosfera de Laputa e também em seu desenho, como se Miyazaki buscasse espelhar a batalha entre o bem e o mal da própria natureza humana. Cavallaro ressalta tal aspecto por meio de vários contrastes perceptíveis:

A característica mais saliente da representação de espaço de Miyazaki em Laputa é, indiscutivelmente, sua ênfase persistente nas atrações contrastantes de altura e profundidade, de ascensão e mergulho, e na evocação de uma relação quase especular entre o céu e a terra que é propícia para uma concepção de espaço essencialmente vertiginosa. (...). Esta justaposição nunca se deteriora em uma oposição binária simplista. No entanto, os cenários ligados à Terra também exibem qualidades elevadas em virtude de seus agrupamentos arquitetônicos eminentemente perpendiculares, enquanto os segmentos aéreos da sociedade do filme são, em última análise, oprimidos pelos segredos embutidos no passado nefasto da ilha flutuante. (CAVALLARO, 2006, p. 62)³²

³² "The most salient feature of Miyazaki's representation of space in Laputa arguably is his persistent emphasis on the contrasting attractions or height and depth, of ascending and plunging, and on the evocation of a quasi-specular relationship between the sky and the earth that is conducive to an essentially vertiginous conception of space. [...] This juxtaposition never deteriorates into a simplistic binary opposition; however, for the Earth-bound settings also exhibit

A Ravina dos Mineradores destaca o significativo contraste e carrega o tom representativo da obra. Ainda que Laputa simbolize um mundo ideal, ela é despovoada e vazia. Na simplicidade dos mineradores, muito distantes do céu, é possível encontrar caráter, suporte e um lar. Nessa zona, Miyazaki destacou a beleza dos mecanismos tecnológicos palpáveis e que minguaram após a introdução de tecnologias mais modernas, como a eletricidade.

Não satisfeito com o não posicionamento definitivo, Miyazaki procura, com frequência, inserir algo intermediário, nem bom, nem ruim, um espaço entre os extremos. A mesma característica é perceptível na figura de Doula e sua gangue de piratas, e também em outras obras do diretor. Para Lioi, as cidades de Miyazaki contêm a esperança de que as pessoas éticas possam impedir a destruição do mundo pela tecnocultura e de que as máquinas possam ser aliadas à natureza (LIOI, 2010)

Os temores da evolução tecnológica

Apesar das benesses que os avanços da ciência e da tecnologia impulsionaram, revolucionando os dias atuais, vários temores ligados à Revolução Industrial também se mostraram reais. A ideia da tecnologia como ameaça à natureza faz parte de um temor antigo, que também se difundiu na forma de alegoria, como relembra Xavier:

Nos tempos modernos, a atmosfera criada pela Revolução Industrial e pelos desenvolvimentos técnicos que tomaram a Europa engendrou alegorias sobre os poderes nefastos colocados à nossa disposição pelo progresso científico, problemas personificados, por exemplo, na figura de Frankenstein. (XAVIER, 2005, p. 348)

Para Miyazaki, esses medos também estão intrinsecamente ligados às questões bélicas e a seus traumas do período das guerras. Um aspecto de Laputa, o poder de aniquilar tudo que

soaring qualities in virtue of their eminently perpendicular architectural clusters, whereas the aerial segments of the movie's society are ultimately weighed down by the secrets embedded in the floating island's nefarious past."

venha dos céus, endereça à lembrança dos eventos das bombas atômicas lançadas em Hiroshima e Nagasaki. O professor Daisuke Akimoto examina mais atentamente esta conexão e aponta, por exemplo, a pedra de levitação da Civilização de Laputa como um símbolo para o urânio que cria a energia nuclear, e o Trovão de Laputa, acionado por Muska, como um símbolo dos testes nucleares conduzidos pelos líderes dos Estados com armas nucleares durante a Guerra Fria (AKIMOTO, 2014). Isso permite apreender do filme a correlação implícita entre a abolição nuclear e a paz ecológica.

Uma conexão similar foi estabelecida por Lioi, pelo conceito do que ele denomina de “ecotopia”, uma readaptação da ideia de utopia crítica para o design de Miyazaki.

Minha noção de ecotopia crítica é adaptada da ideia de Ildney Cavalcanti de uma utopia crítica na literatura de ficção científica. Cavalcanti delinea três princípios que vão além da crítica básica na tradição utópica: 1) Uma utopia crítica deve conter um elemento abertamente distópico, de modo que a crítica implícita no discurso utópico se torne explícita. 2) Uma utopia crítica demonstra consciência de utopias passadas e narrativas utópicas em geral. 3) Uma utopia crítica forma uma "massa crítica" de leitores populares para implementar sua crítica na sociedade. (Cavalcanti 48). (LIOI, 2012)³³

Lioi considera que Laputa não apenas preenche todos esses quesitos, como o faz em termos ambientalistas. Portanto, ela representaria essa utopia ecológica, que incorpora a essência contraditória da modernidade como um projeto político sobre a natureza. A tecnologia da ilha beneficia aqueles que estão sobre ela, enquanto oprime aqueles que estão abaixo. Esta visão é coerente com as críticas constantes de Miyazaki quanto ao que levou à destruição do Japão na guerra: uma sociedade baseada na

³³ “My notion of the critical ecotopia is adapted from Ildney Cavalcanti's idea of a critical utopia in the literature of science fiction. Cavalcanti outlines three principles that move beyond the baseline critique in the utopian tradition: 1) A critical utopia must contain an overtly dystopian element, such that the implicit critique in utopian discourse becomes explicit. 2) A critical utopia demonstrates awareness of past utopias and utopian narratives in general. 3) A critical utopia forms a "critical mass" of popular readers to implement its critique in society.”

hierarquia, agressão, opressão dos fracos pelos fortes e excesso de confiança na tecnologia.

Em seu trabalho de conclusão de curso, Julia Remington (2020) investiga a relação arquitetônica entre as obras *Nausicaä* e *Laputa* e a produção arquitetônica japonesa do período em que os filmes foram produzidos, onde destacam-se os projetos do grupo chamado de Metabolistas³⁴. Para a estudiosa, Miyazaki retorna aos valores dos estilos arquitetônicos tradicionais e vernáculos como uma defesa aos artesãos e uma crítica a soluções produzidas em massa na paisagem urbana do Japão pós-guerra. Miyazaki constantemente lembra o público dos perigos da exploração egoísta de tecnologia avançada. (REMINGTON, 2020, p. 29)

Na mesma aflição, Fujimori, arquiteto e amigo de Miyazaki, cita de forma melancólica, a esperança que um dia foi depositada na energia nuclear para o país, uma imagem que foi novamente abalada com o incidente de 2011, pelo grande terremoto no Leste do Japão. Ele aponta: “Não podemos viver sem ciência e tecnologia, mas não sabemos a solução definitiva para os problemas que causam, como a destruição da natureza e a degradação do meio ambiente. A solução é difícil.” (FUJIMORI apud Studio Ghibli, 2014, p. 28) ³⁵.

Esperança e Regeneração

A *Laputa* distópica e bélica é destruída pelo feitiço de Sheeta e Pazu e, o que parecia representar uma tragédia e o fim do sonho, torna-se uma grande apoteose do objeto arquitetônico

³⁴ Movimento arquitetônico contemporâneo, formado por um grupo de arquitetos japoneses. Foi criado em torno de 1960. Eles procuraram projetar cidades que em larga escala que fossem flexíveis e transformáveis, caracterizadas pela grande escala, estruturas flexíveis e extensíveis. (WIKIPEDIA, 2021a)

³⁵ 「科学技術なしでは生きていけないけれども、それらが引き起こす自然破壊や住環境の悪化といった問題をどう解決すればいいのかというと、決定的な解決方法はわかりません。解決は大変です。」

(Sequência B). E, justamente após seu dismantelamento, acontece a sua regeneração e a queda de suas estruturas se transforma em esperança, liberando a cidade do peso da destruição. A metade restante se eleva aos céus, deixando apenas as cúpulas do topo, sustentadas pela enorme árvore, acompanhada da natureza e da tecnologia, que um dia foi dominada pelo homem.

A imagem da fascinante, mas literalmente desenraizada Laputa, voando para o céu, com suas raízes arrastando abaixo, evoca não apenas a perda das esperanças utópicas, mas também a perda de um lar. (...) O desaparecimento de Laputa acaba com essa esperança. (NAPIER, 2018, p. 98-99)³⁶.

Susan Napier ainda conecta a imagem final da ilha flutuante ao conceito japonês do 「物の哀れ」 [*mono no aware*]³⁷, um sentimento peculiar que remete a uma tristeza inerente à natureza fugaz da vida, à efemeridade das coisas. Tal sentimento está presente em várias obras da tradição japonesa, como no relato *O Conto dos Heike*, do final do século XII, demonstrado em seu trecho de abertura:

“O som dos sinos Gion Shōja ecoa a impermanência de todas as coisas; a cor das flores do salgueiro revela a verdade de que os prósperos deverão declinar. O orgulho não endurece, é como um sonho em uma noite de primavera; os poderosos caem no final, são como poeira perante o vento”³⁸ (MCCULLOUGH apud WIKIPEDIA, 2019)

“Admira-se o momento maravilhoso sob a consciência de que ele não é eterno e, por isso mesmo, valioso.” (NAGAE apud OLIVEIRA, 2016, p. 88). Acompanhado de nostalgia, o *mono no*

³⁶ “The image of the alluring but literally deracinated Laputa sailing off into the sky, its roots trailing beneath it, evokes not only the loss of the utopian hopes but the loss of home as well. [...]Laputa disappearance puts an end to that hope.”

³⁷ Em sua tese, Oliveira, sintetiza a ideia e origem deste termo. Mono no Aware surgiu da análise dos escritos Genji no Monogatari e da expressão aware – termo profundo como o sentimento do pathos - passa a ter o sentido de “o sentir das coisas”. (OLIVEIRA, 2016, p. 87-88)

³⁸ “The sound of the Gion Shoja temple bells echoes the impermanence of all things; the color of the sala flowers reveals the truth that to flourish is to fall. The proud do not endure, like a passing dream on a night in spring; the mighty fall at last, to be no more than dust before the wind.”

aware também pode ser exemplificado por fatos como a mudança das estações e o breve florescer das cerejeiras.

O desprendimento de Laputa de suas estruturas físicas e a sua elevação aos céus transmitem a sensação perene das transformações do ciclo da vida. É necessário deixar ir. Assim, Miyazaki evoca, em uma visão utópica, a afinidade tradicional japonesa em direção à transitoriedade e ao crescimento. Ele estabelece uma relação íntima entre o ser humano e a natureza e desta com a arquitetura. Para Remington (2020, p. 42), Miyazaki destaca as possibilidades da tecnologia de reviver as ideologias japonesas tradicionais ao conectar arquitetura e natureza, alternativa desdenhada pelos Metabolistas japoneses, que viam a tecnologia como hipersuficiente para os ideais humanos.

São os paradigmas míticos e não tangíveis que estão representados visualmente no filme *O Castelo no Céu*. A alegoria surge como um recurso mental e de linguagem natural para a humanidade, na busca de preservar e transformar suas experiências no tempo. As questões são abordadas na esperança de que alguma lição seja passada adiante - a procura por um sinal de que os humanos ainda poderão prosperar. O humanismo é um tema recorrente de nossa história. Embora Miyazaki possa criticar os sistemas políticos e militares estabelecidos que viciam o elemento humano, ele também se esforça para enunciar sua visão de que a gentileza é intrínseca ao ser humano.

A interpretação da obra e de seu teor alegórico revelam uma inclinação analítica do projeto arquitetônico fílmico, que atuaria, nesse sentido, como um próprio veículo de crítica. *O Castelo no Céu*, assim como *Nausicaä*, faz referência à dificuldade de harmonia entre o homem e a natureza, mas não sem manter presente a esperança de um futuro e de uma convivência pacíficos.

Mas, apesar do pessimismo comum de Fujimori e Miyazaki, esses autores, como bons sonhadores, parecem não conseguir se render ao pessimismo total. E assim, a própria Laputa de

Miyazaki acaba agindo como uma luz de esperança, flutuando sobre os céus. Por outra percepção, talvez um tanto ingênua, mas mais abrangente, seria possível assumir que *O Castelo no Céu* também seja uma alegoria sobre o amor, sendo este a chave para que a humanidade possa um dia conviver em tal sonho.

“Não importa quantas armas você tenha, não importa o quão grande sua tecnologia possa ser, o mundo não pode viver sem amor” – Sheeta



Figura 37: Chihiro encontra a Casa de Banho

Fonte: (MIYAZAKI, 2001, p. 76)

A VIAGEM DE CHIHIRO

千と千尋の神隠し, Sen to Chihiro no Kamikakushi

"Algo é inquietante - é assim que começa. Mas, ao mesmo tempo, deve-se buscar aquele 'algo' mais remoto que já está próximo³⁹" Ernst Bloch.

APRESENTAÇÃO DA OBRA - A viagem de Chihiro

O filme *A viagem de Chihiro* conta a história da mimada Chihiro, uma menina japonesa com cerca de 10 anos, que está de mudança com sua família. Durante a mudança seu pai decide pegar uma rota alternativa para a nova cidade e acaba se perdendo. A família se depara com um edifício misterioso cuja entrada possui um túnel que conduz a uma espécie de vilarejo abandonado. Guiados pela fome e pelo cheiro de comida, os pais de Chihiro chegam a um pequeno restaurante sem funcionários, porém repleto de alimentos. Sem apetite e incomodada com o lugar, Chihiro decide não se juntar aos pais na refeição e vai explorar o instigante local, aparentemente deserto. Em sua caminhada, a protagonista é surpreendida por uma enorme construção, que descobrirá, posteriormente, tratar-se de uma casa de banho para deuses. Seu passeio é interrompido por Haku, um garoto misterioso que a alerta para ir embora o mais rápido possível.

No início do anoitecer e ao acender das luzes, a cidadezinha se transforma, passando a receber diversos tipos de espíritos e entidades míticas. Na tentativa de reencontrar seus pais, Chihiro defronta-se com dois seres transfigurados em porcos. Tomada pelo pânico, ela tenta fugir do local, mas o pequeno riacho próximo ao túnel de entrada havia se transformado em um largo

³⁹ "Something is uncanny - that is how it begins. But at the same time, one must search for that remoter "something" which is already close at hand." (BLOCH apud VIDLER, 1992, p. 3)

e intransponível rio. Haku a encontra em negação e desaparecendo diante dessa nova e mística realidade. Segundo o jovem, Chihiro não possui alternativa senão convencer a bruxa Yubaba a deixá-la trabalhar na casa de banho para salvar a vida de seus pais e retornar para casa. Nesse novo, caótico ambiente, Chihiro vai ser forçada a amadurecer por meio de várias provas, trabalho e novos relacionamentos, onde ninguém pode ser claramente classificado como bom ou mau.

Aspectos formais e contexto

A história de Chihiro reafirmou a popularidade de Hayao Miyazaki e do Studio Ghibli no Japão com a quebra do recorde de melhor bilheteria na história do cinema nacional, desbancando o sucesso estrangeiro obtido por *Titanic*. A produção foi realizada com orçamento de 15 milhões de dólares e arrecadou, mundialmente, cerca de 355 milhões de dólares. O impacto da obra perpassou todo o país e ultrapassou os limites do território japonês, sacramentando um novo estágio na carreira do diretor, de reconhecimento por fãs de países do Ocidente e de críticos de cinema mundiais. Entre seus vários reconhecimentos, destaca-se o prêmio de melhor filme de animação na edição do Oscar de 2003, apenas no segundo ano após a criação da categoria. Poucos imaginaram que o vencedor do prêmio seria um filme japonês, em animação 2D, o único de língua não inglesa a ganhar o prêmio até os dias atuais.

Em *A viagem de Chihiro*, Miyazaki manteve-se fiel ao seu tradicional método de trabalho, evitando roteiros escritos, mas com a manutenção de seus *storyboards* detalhados. Outro hábito de Miyazaki é dar início à produção sem saber como a história terminará: “Não sou eu quem faz o filme”, enfatiza o diretor: “O filme se faz e não tenho escolha a não ser segui-lo.” (MIYAZAKI apud MES, 2002), algo que parece ser um indício da conexão artística entre a obra e o subconsciente do autor.

Ainda que não aparente isso, o filme, tal qual *Princesa Mononoke*, foi uma produção completamente digital. Entretanto, o estúdio

esclarece que o uso que faz da computação gráfica (CG) não deve ser confundido com a criação de imagens em 3D, pois seu método ainda mantém o processo de criação e boa parte do desenvolvimento, de forma manual, apenas depois sendo esses aspectos combinados e corrigidos digitalmente. Por meio dessa lógica, o Studio Ghibli pode se libertar do processamento analógico, mas manter sua essência estética.

Consideramos *A viagem de Chihiro* como mais uma etapa no processo de animação celular ilustrada à mão desenvolvido por meio de filmes anteriores de Ghibli. Nós nos esforçamos para garantir que a CG não chamasse atenção no filme, então mantivemos a mesma abordagem que tínhamos para a Princesa Mononoke. CG não deve influenciar o estilo de arte. É isso que torna a abordagem de Ghibli em CG única. (MIYAZAKI, 2019, p. 182)

Há relatos, presentes em entrevista, livro e *artbook* de Miyazaki, de que um dos grandes motivadores para a criação do filme foi o encontro dele, após a produção de Princesa Mononoke, com a filha de um colega de trabalho. Ela o levou a se questionar sobre a falta de histórias para meninas de 10 anos que pudessem transpor a valorização apenas da aparência e do romantismo, tópicos predominantes em mangás shoujo⁴⁰. Foi então que surgiu a ideia de criação de uma aventura protagonizada por uma heroína que atingisse essa geração mais jovem e que também descrevesse, em forma de fantasia, algumas coisas do mundo que, para o diretor, foram se perdendo, em um mundo que ruma à erosão e à ruína. (MIYAZAKI, 2001, p. 15).

Na história, o autor irá abordar de modo indireto o cenário capitalista vigente no qual existem enormes lacunas, distinções de poder e de classes, destruição ambiental e consumismo desenfreado. Nesse sentido, começa a se formar uma alegoria crítica sobre a sociedade japonesa moderna, um desejo latente de denúncia desses elementos.

⁴⁰ Gênero de mangá voltado para o público feminino juvenil e adolescente.

O título original em japonês 「千と千尋の神隠し」 [*Sen to Chihiro no Kamikakushi*] já apresenta um termo representativo do folclore japonês, 「神隠し」 [*Kamikakushi*], que pode ser traduzido como "escondida pelos deuses", uma referência literal à situação de uma pessoa que está ausente do mundo real por ter se perdido no mundo dos espíritos (CAVALLARO, 2006, p. 135). Enquanto a parte inicial do nome "*Sen to Chihiro*" se refere à magia da história, como demonstrado na cena em que Yubaba rouba um kanji no nome de 「千尋」, [Chihiro], e ela passa a se chamar apenas 「千」, [Sen], que significa "mil", passando a ser apenas mais um número no local.

Pode-se considerar a película como um conto de fadas oriental, apresentado por meio de uma costura artística sofisticada do diretor, que insere diversos elementos, eventos, deuses e ritos tradicionais nipônicos no Japão contemporâneo. Miyazaki declarou sua intenção de tentar recuperar parte dessa identidade nacional por meio do cinema, oferecendo aos espectadores imagens inspiradas em *Suzume no Oyado*, *Nezumi no Goten*, *Kachi-Kachi Yama*, *Momotaro*⁴¹ e outros clássicos, formando um rico e colorido mosaico (MIYAZAKI, 2001, p. 16).

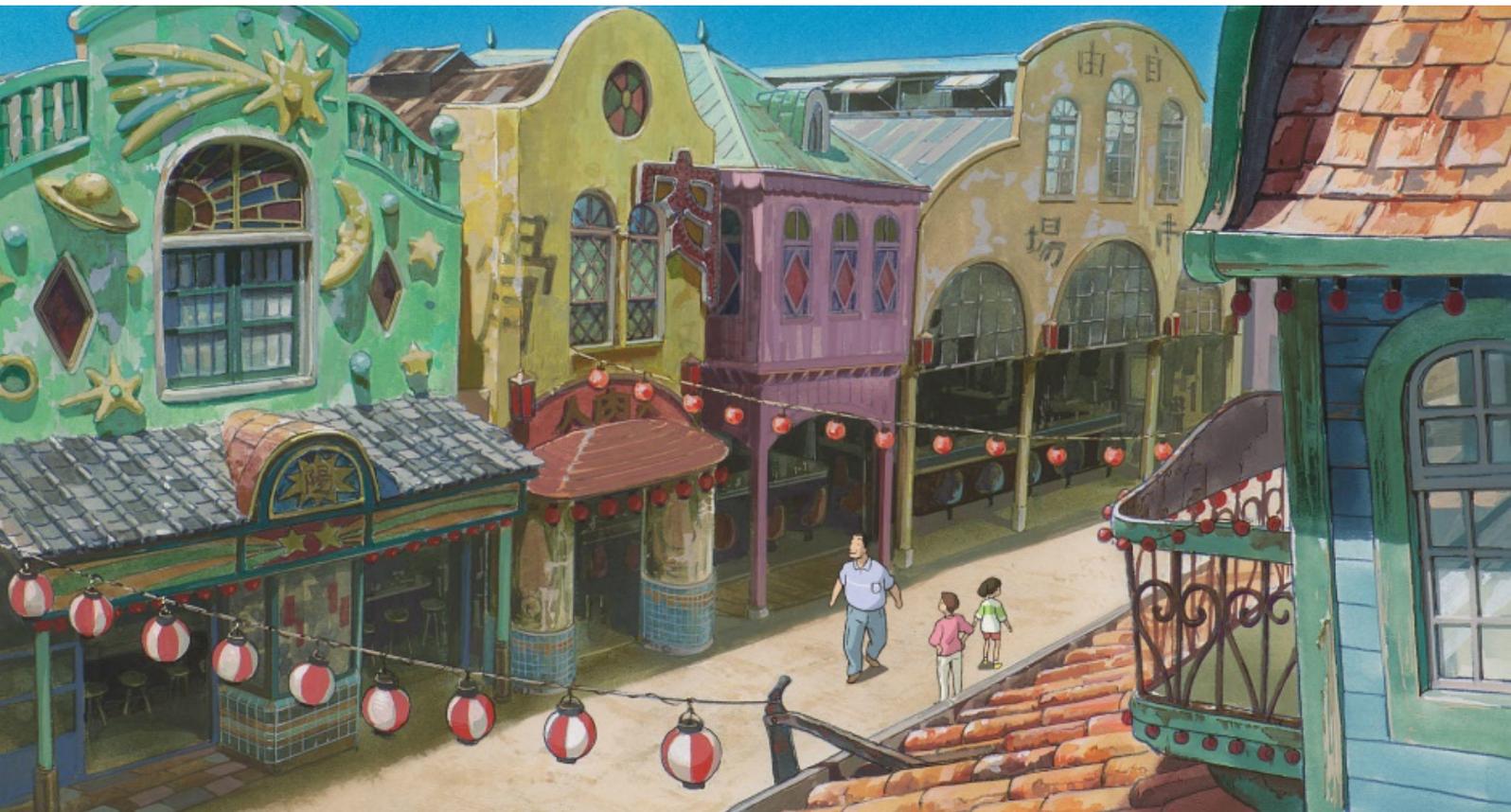
A ideia que parece sustentar a opção do diretor é de que, ao serem incorporadas pelos espectadores, as imagens e os edifícios ganham significado e ajudam a definir a natureza dos filmes e a atmosfera dos espaços. "No encontro artístico, a novidade ressoa com o arcaico. As mais profundas experiências de arquitetura nos levam de volta ao mundo animista e mítico inconsciente e originário; as imagens poéticas exalam uma sensação de vida e importância." (PALLASMAA, 2013, p. 129). Por essa perspectiva, a arquitetura transita no imaginário fílmico, construindo estruturas capazes de resgatar memórias, referências, sensações

⁴¹ Histórias tradicionais japonesas.

físicas e espaciais e, até mesmo, idealizações de formas presentes na mente humana.

O que, inicialmente, é descrito pelo pai de Chihiro como sendo um parque de diversão abandonado é, na verdade, uma vila de apoio para deuses cansados que buscam descanso na imponente Casa de Banho de Yubaba (*figura 38*). O Reino dos Espíritos possui características semelhantes ao mundo humano e está diretamente conectado a esse. Sem a inserção de meios tecnológicos mais recentes, como computadores, celulares ou internet, o filme transmite a impressão de se passar em um tempo pretérito com uso de energia à carvão (caldeira de Kamaji) e telefones de mesa (escritório de Yubaba). Esses elementos ajudam a compor a atmosfera do filme e promovem um sentimento de nostalgia, retomando o Japão da primeira metade do século XX.

Figura 38: A família Ogino chega no Distrito dos Restaurantes



Fonte: (Studio Ghibli, 2020a)

[PARTES] YUYA, O REINO DOS ESPÍRITOS

“A *Fantasia*, é claro, começa como uma vantagem: estranheza arrebatadora” (TOLKIEN, 2020 p.57).

Ainda nos primeiros minutos da animação, acompanha-se Chihiro em sua mudança de carro com os pais. As cenas apresentadas não apenas ajudam a assimilar algumas características da família, como também são fundamentais para que o espectador possa se situar na época, no contexto e na situação em que a família se encontra no enredo, para depois ser capaz de distinguir o mundo primário, semelhante ao Japão dos anos 2.000, e o mundo secundário, onde os espíritos habitam. Diversos elementos (*props*) são inseridos para auxiliar nessa visualização, como veículos, postes de sinalização e energia elétrica, propagandas comerciais, além da arquitetura do local: residências em tons não saturados e design contemporâneo.

A ambientação de *A viagem de Chihiro* se refere a, pelo menos, três épocas diferentes: o presente (do ano de elaboração do filme), a era da bolha dos anos 1980 e, por meio do cenário, o Período Taishō⁴² (OSMOND apud FAHMI, 2017, p. 35). Assim, a nostalgia é um ingrediente primário nesse mundo criado por Miyazaki.

A representação, em *A Viagem de Chihiro*, do período Taishō (大正時代 - 1912-1926) seria um importante ponto a notar. Exatamente esse período é apontado como o favorito entre vários artistas de cultura pop japonesa. O autor acredita que essa seria a época mais representativa da diversidade inerente à niponicidade. (OLIVEIRA, 2016, p. 157).

Daí porque, a seguir, esta pesquisa procura a identificação dos edifícios significativos, que atraem a atenção do público pela

⁴² O período 「大正時代」 [Taishō] iniciou-se após a dinastia Meiji, em julho de 1912 e seguiu até dezembro de 1926, durante o reinado do Imperador Taishō. Marcado por dificuldades políticas e econômicas para o Japão, incluindo a participação na 1ª Guerra Mundial e o conflito com a China. O momento também impactou fortemente as artes, em especial a pintura, que ficou mais moderna e ocidentalizada com a influência da cultura do exterior experimentada no desde o período Meiji. In: WIKIPÉDIA, 2020c.

forma simbólica e por sua capacidade de aludir e despertar a imaginação e as fantasias inconscientes.

Passagens

Figura 39: Torii na vila popular Hida Minzoku Mura



Fotografia de Ngresonance. Fonte (Wikimedia, 2007)

Alguns elementos construtivos são definidores da narrativa e agem como fronteiras do mundo fantástico. 「鳥居」 [Torii] (figura 39), um portal feito em madeira, tem um tipo de forma que representa uma fronteira entre o mundo humano e o mundo dos deuses. Ao pé do portal se encontram pequenas casas, conhecidas como 「祠」 ou 「神庫」 [Hokora] ou [hokura], mini santuários xintoístas, também indicadores simbólicos da transição espacial e, a 「道祖神」 [dōsojin], pequena estátua de pedra com duas faces entalhadas.

O edifício, projetado no estilo Kawagoe⁴³, que contém o túnel tem sua fachada em estuque pintado de vermelho, telhado

⁴³ Kawagoe refere-se a um dos estilos da arquitetura japonesa oriundo da cidade de Kawagoe, na província de Saitama, especificamente para depósitos com paredes de terra, bem como lojas e residências familiares que imitam esse estilo. As partes externas dessas casas apresentam grossas paredes de terra e pesadas portas duplas. Como as paredes são feitas de terra, elas são altamente resistentes ao fogo, que é o marco do estilo arquitetônico.

estruturado em madeira e as janelas no andar superior em padrão 「障子」 [shōji], tal qual dito no slogan do filme: "do outro lado do túnel havia uma vila misteriosa e maravilhosa". Marco arquitetônico essencial para a narrativa, o túnel delimita a fronteira física entre o mundo primário e secundário, assim como o guarda-roupa de Nárnia na obra de C.S. Lewis ou a toca do coelho que leva Alice para o País das Maravilhas de Lewis Carroll. Como Napier (2018, p. 197-198) destaca, o túnel não apenas delimita os mundos, mas os conecta de um modo misterioso tal como o subconsciente humano se conecta à vida real.

A Vila dos Espíritos ou O Distrito dos Restaurantes

O lugar aparentemente abandonado a que a família Ogino chega guiada pelo cheiro de comida teve sua ambientação inspirada no Museu Arquitetônico ao Ar Livre de Edo-Tokyo (Studio Ghibli, 2020) (figura 40). No museu encontram-se exemplares de diferentes períodos da história de Tóquio. O estilo particular em que Hayao Miyazaki se embasa é conhecido como 「看板建築」 [Kanban Kenchiku], em português poderia ser traduzido, de forma aproximada, como Arquitetura de Letreiro ou Arquitetura de Outdoors⁴⁴ (figura 41). O termo japonês foi criado recentemente por Teronobu Fujimori (apud Wikipédia, 2020a).

Tal seria um tipo de edificação em um estilo pseudo-europeu. O arquiteto alemão Bruno Taut, conta Peter McNeil, categorizou essa mistura eclética entre os estilos japonês e europeu, presentes em residências e lojas, como “novo lixo” (MCNEIL, 1992, p. 284). Enquanto para Taut o Japão se perdia na contaminação estrangeira, para os japoneses, essa luta entre modernidade e tradição era a forma de marcar presença em um ambiente em constante mudança do mundo.

⁴⁴ Esse tipo de arquitetura surgiu após o Grande Terremoto de Kanto (1923), a maioria dela é composta por edifícios de uso misto (residencial e comercial), feitos de madeira com dois ou três andares, onde uma estrutura tradicional japonesa mais antiga era renovada com uma fachada frontal nova, plana, funcionando como uma espécie de outdoor [kanban].

Diferentemente de Fujimori, o apelido “Barracas no estilo faroeste”, dado por Miyazaki, é ainda mais sugestivo quanto à conectividade do estilo japonês da Arquitetura de Letreiro com o olhar ocidental (Studio Ghibli, 2014, p. 167). É justamente a estranheza, o sinal temporal da arquitetura pseudo-ocidental, em sua forma vernácula como a arquitetura *Kanban*, que atraem o diretor e o levam a retratá-la no filme, “O estranho mundo em que Chihiro vagueia é o próprio Japão... Assim era o Japão até pouco tempo atrás. Senti uma verdadeira nostalgia ao retratá-los. Nós esquecemos como eram os edifícios, ruas e estilos de vida há pouco tempo.” (MIYAZAKI, 2014, p. 217).

É a partir dessa nostalgia que o diretor começa a construir sua alegoria, englobando tempo e espaço em um gesto, revelando qualidades estranhas e ocultas por trás da cortina superficial, representada pela arquitetura. O sentimento floresce na narrativa quando se percorre o espaço junto de Chihiro, buscando-se desvendar as camadas que levam a sentimentos ambíguos: estranheza ou familiaridade? Presente ou passado? Sonho ou realidade?

Figura 40: Museu Arquitetônico ao Ar Livre de Edo-Tokyo



Fonte: (GO TOKYO, 2019)

Figura 41: Arquitetura de Letreiro – Rua Lily Bell em Kanda Jinbocho 1931



Autor desconhecido. Fonte: (Wikimedia, 2021)

「反橋」 [sorihashi] *A ponte*

“A imagem de arquitetura é, fundamentalmente, um convite à ação, por exemplo, o piso convida à movimentação e atividade, a porta é um convite para entrar ou sair, a janela, para olhar para fora, a mesa para se reunir em volta dela.” (PALLASMAA, 2012, p. 43). Em *A viagem de Chihiro* a ponte conecta a Vila dos Espíritos à Casa de Banho, como um convite à descoberta do que há do outro lado e, ao mesmo tempo, a demarcação de um limite mágico, que exige fôlego para que se consiga atravessá-la em segurança. Esse elemento mostra o cuidado do diretor, já comentado anteriormente, em garantir que seus projetos, por mais fantásticos que sejam, se tornem críveis. Como exemplo podem ser destacados os ornamentos orientais como os 「擬宝珠」 「*giboshi*」 e a coloração avermelhada, também simbólica culturalmente, e a estrutura da ponte, uma composição mista em aço e madeira, em que podem ser observados até mesmo os rebites nas peças de conexão.

O uso de pontes na cultura japonesa muitas vezes transcende a utilização meramente prática e tem fortes conotações espirituais. Esses significados variam de acordo com o local, materiais, cores e contextos em que a ponte está inserida (Exemplo da ponte sagrada 「神橋」 「*shinkyō*」 em Nikko, *figura 42*). Para Fujimori

(Studio Ghibli, 2014, p. 115), pontes possuem um significado simbólico e um significado prático. O significado prático, no caso de pontes arqueadas, é permitir que barcos possam passar por baixo dela e viabilizar a jornada de pessoas de um ponto a outro. Em um sentido simbólico, servem como metáfora da transição para um mundo diverso, um caminho para limpeza dos fardos mundanos. Nesta jornada, o indivíduo se encontra em um estado de transição, buscando a comunicação entre o homem e a natureza. O processo pode ser percebido não apenas pela jornada de Chihiro em Yuya, mas nas jornadas de todos os espíritos que buscam a Casa de Banho para purificação.

Figura 42: 「神橋」 Ponte Shinkyō - Nikkō



Fonte: (JAPAN-GUIDE, 2020)

O som *hashi* possui diversos significados na língua japonesa, de acordo com o ideograma utilizado, podendo denotar: 「橋」 ponte, 「箸」 palitos para comer ou 「梯」 escada. Mas, como discutido por Michiko Okano, todos representam elementos de conexão entre dois objetos; “Tudo que atravessa, preenche, ultrapassa ou conecta o espaço intervalar Ma foi chamado de *hashi*.” (OKANO, 2007, p. 28). A autora utiliza uma definição semelhante à de Fujimori para definir ponte: “*Hashi* – ponte tem a função de interligar uma margem à outra e assume o significado simbólico de juntar dois mundos divididos.”. Seu aprofundamento na análise do conceito Ma auxilia na percepção ou leitura da camada imaterial dessa estrutura, especialmente sob o viés nipônico.

A espacialidade Ma, representada na ponte, é intrigante e chama a atenção para algo a ser descoberto, a busca pela conexão entre diversas partes. Anseio bastante característico, tanto do cinema quanto da arquitetura, de permitir a assimilação de uma ideia materializada pela ligação entre tempo e espaço. E por fim, outra referência histórica, presente em contos de fadas e fábulas, acerca do papel das pontes é que, essas, muitas vezes, demarcam a entrada de castelos.

A Casa de Banho

A fantasia é apoiada pela animação mais extravagante de Miyazaki, uma confusão rodopiante de vermelhos e azuis, às vezes deslumbrantemente iluminada, outras vezes pintada em tons crepusculares. A animação dá vida ao extraordinário local do filme, uma vila mágica dominada por uma imponente casa de banho vermelha. A Casa de Banho existe para alimentar "deuses cansados" que precisam de purificação, relaxamento e boa comida e são tão bizarros e memoráveis quanto à Casa de Banho onde buscam consolo. (NAPIER, 2018, p. 196)

Castelos são uma especialidade do diretor Hayao Miyazaki, como retratam os filmes *O Castelo de Cagliostro* (1979) e *O Castelo no Céu* (1986). Entretanto, o diretor resolveu dar uma roupagem completamente diversa para o local que atua como o “castelo” da narrativa em análise, sua gigantesca casa de banho. A Casa de Banho, 「油屋」 Aburaya, propriedade da bruxa Yubaba, é a principal locação do filme, onde a trama principal vai se desenrolar. Balneários são uma tipologia muito tradicional no Japão. Trata-se de um espaço culturalmente hibridizado e que por muito tempo instigava o imaginário do diretor Miyazaki. Em uma entrevista a Tokuma Shoten - editora japonesa - ele explicou: "Para mim, uma casa de banho é um lugar misterioso na cidade. A primeira vez que vi uma pintura a óleo foi em uma casa de banho. E havia uma pequena porta ao lado da banheira. Eu me

perguntei o que havia por trás daquela porta.”⁴⁵ (MIYAZAKI, 2001b).

Figura 43: Shima Onsen na Prefeitura de Gunma



Fonte: (JAPAN-GUIDE, 2021)

Assim como muitos castelos, o acesso principal para a Casa de Banho é realizado por uma ponte (*figura 43*). A vista frontal do local também revela, além do castelo, outra tipologia de referência para a leitura do conjunto: o aspecto fabril pode ser facilmente associado ao edifício, por seu porte e pela grande chaminé. Uma junção de espaços de trabalho e de nobreza, a Casa de Banho simboliza tradições centenárias de limpeza e purificação agora resgatadas para revitalizar os deuses exaustos com o trabalho no mundo contemporâneo.

O arquiteto Teronobu Fujimori descreve que o balneário foi projetado também em uma composição pseudo-ocidental, uma arquitetura japonesa comum na Era Meiji, que misturava vários estilos e o artesão tinha ampla liberdade para a criação de algo completamente novo. O resultado era uma espécie de antropofagismo do que este absorvia da arquitetura vinda do exterior, do que era assimilado e misturado aos conhecimentos de construção nacional (Studio Ghibli, 2014, p. 116). Seu aspecto

⁴⁵ “For me, a bath house is a mysterious place in town. The first time I saw an oil painting was in a bath house. And there was a small door next to the bath tub. I wondered what was behind that door.”

alegórico começa a se materializar já em sua forma, fragmentada, uma junção de partes diversas que compõem o todo.

Além do Museu Edo-Tóquio já citado, diversas outras localidades foram visitadas para servir de inspiração. O diretor de arte Yoji Takeshige (MIYAZAKI, 2001, p. 96) cita a pousada Dogo Onsen em Shikoku, o Templo Toshogu de Nikko, o Castelo Nijo e o Palácio de Casamentos Gajoen em Meguro. O esquema de cores também remete a referências culturais do país e abrange tons vibrantes de vermelho, verde, dourado e marrom, que ajudam a criar o aspecto estético que caracteriza a obra. “Ao incorporar designs tradicionais em histórias modernas e encaixá-los em peças de mosaicos coloridos, acho que o mundo do cinema ganhará um novo poder de convencimento”, comenta Takeshige (Studio Ghibli, 2014, p. 114), referindo-se a mistura proposital do antigo com o moderno e de como esse aspecto ajuda a dar vida ao universo da obra.

A estudiosa Laura Plata aponta também a coincidência entre *A Viagem de Chihiro* e o teatro Nô, tanto por causa da apresentação de um espaço geográfico nos moldes do palco do teatro clássico japonês (*figura 44*), como pela forte noção de sagrado (PLATA, 2011, p. 199). Uma forma artística com vigoroso vínculo espiritual e imagens que Miyazaki retoma como uma via de acesso ao legado nacional japonês. Assim, a arquitetura é, mais uma vez, o canal a imagens mentais que são transferidas do reino experiencial do arquiteto para o mundo mental do observador.

Figura 44: Palco de teatro Nô



Fotografia de Christian Bauer Fonte: (Wikimedia,2005)



Fonte: (MIYAZAKI, 2001, p. 92)

Espaço Interno

Os espaços internos desenvolvidos pelo Studio Ghibli para o universo de Chihiro são tão ou mais ricos que suas composições externas. O interior da Casa de Banho tem uma atmosfera opulenta e lúdica, diversa da que se apresenta nos banhos públicos reais. Ela parece destacar mais o aspecto de local de entretenimento do que de funcionalidade. Ao avançar na história percebem-se novos fragmentos do espaço, os quais levam o espectador a camadas de leituras mais profundas da obra.

A organização interna da construção é complexa. À medida que o espaço é percorrido no filme, seus vários andares reafirmam a verticalidade e a notável hierarquização social do prédio (*figura 46*). A sala da caldeira se encontra na camada inferior, juntamente com outras funções de apoio aos banhos, como a cozinha. No piso da entrada está o nível dos hóspedes, e, no topo, a residência e o escritório da bruxa Yubaba. Os andares são numerados de uma maneira especial por meio de kanjis, onde o subsolo em que Kamaji trabalha é o 「地」, que significa “terra/térreo” e os andares dos clientes e superiores são referenciados pelo kanji 「天」, que significa, literalmente, “céu”. (Ghibli Fandom, 2015). Novamente, como visto no Castelo no Céu, Miyazaki utiliza seu idioma materno para permitir uma multiplicidade de leitura da obra.

Em contraste com o andar dos banhos, a Sala das Caldeiras de Kamaji (nome que significa “homem velho das caldeiras”) apresenta, apesar da grandiosidade das máquinas a vapor, a simplicidade e a modéstia de funcionários de baixo escalão. O animador e amigo de Miyazaki, Hideaki Anno, sugere que Kamaji seja a auto representação do diretor no filme. Uma vez que já havia sido proposto que o espaço caótico da Casa de Banho seria, na verdade, o próprio Studio Ghibli, sem o trabalho constante de Kamaji/ Miyazaki, a Casa de Banho iria entrar em colapso (NAPIER, 2018, p. 197).

Já no topo do prédio, está Yubaba (significa “bruxa da água quente”) em uma ambientação ampla e luxuosa, formada por uma arquitetura adornada, composta em grande parte por elementos de referência estrangeira. A opulência e o aspecto grotesco do personagem carregam a crítica do diretor quanto ao consumismo e aos valores "ocidentais". Sua moradia ocupa o andar inteiro, contendo cômodos decorados em estilo tradicionalmente europeu, como a biblioteca, a cozinha, o banheiro e o quarto do bebê, Boh. Inspirado no conto japonês *Kintarou*, o bebê gigante de Yubaba novamente evidencia a analogia crítica ao Japão moderno, dessa vez ao modo de criação das crianças.

Confinado em seu quarto, Boh é completamente protegido das mazelas do mundo exterior, distraído em um ambiente repleto de brinquedos, onde pode comer e fazer o que quiser. Miyazaki explica a ambiguidade proposital desenvolvida para essa parte da obra:

Eu descrevi o mundo de Yubaba apenas como pseudo-ocidental, de modo que pareceria vagamente familiar, mas não claramente identificável como um sonho ou realidade. E, ao mesmo tempo, fiz isso porque o design tradicional japonês é uma cornucópia de imagens diferentes e porque muitas pessoas simplesmente se esqueceram da riqueza e da singularidade do espaço étnico japonês. (MIYAZAKI, 2014, p. 199)

Figura 46: Seção de estudo da Casa de Banho

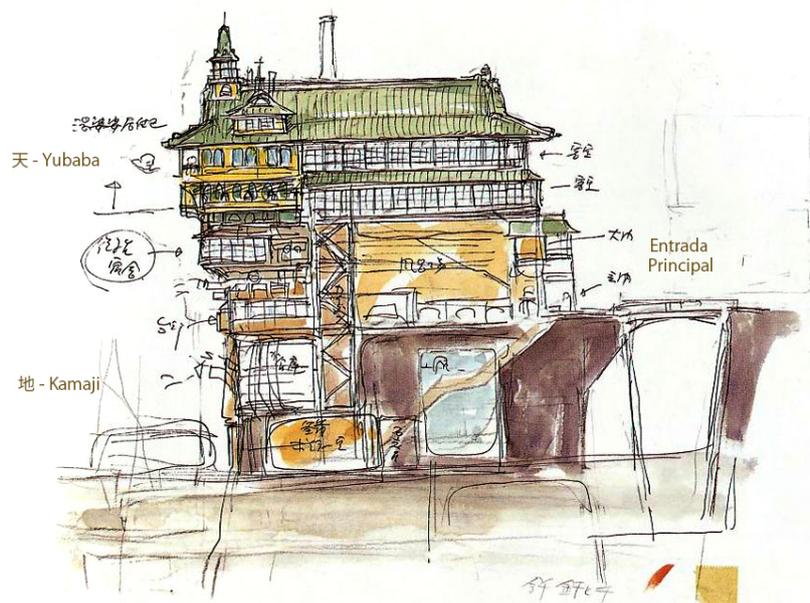




Figura 47: Interior da Casa de Banho. Fonte: (A Viagem de Chihiro, 2001)



Figura 48: A banheira principal. Fonte: (A Viagem de Chihiro, 2001)

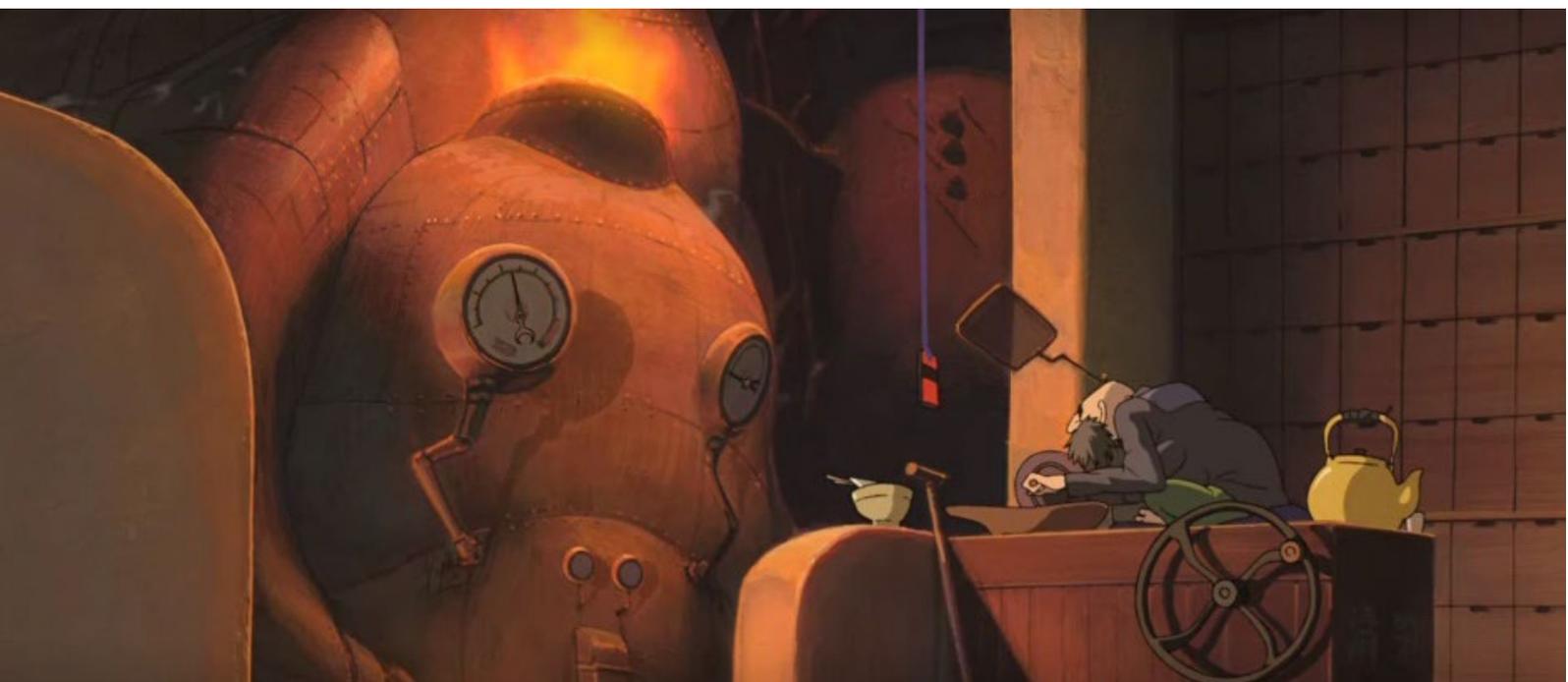


Figura 49: A caldeira de Kamaji. Fonte: (A Viagem de Chihiro, 2001)



Figura 50: Hotel Gajoen Tóquio. Fonte: (AMU-ZEN, 2019)

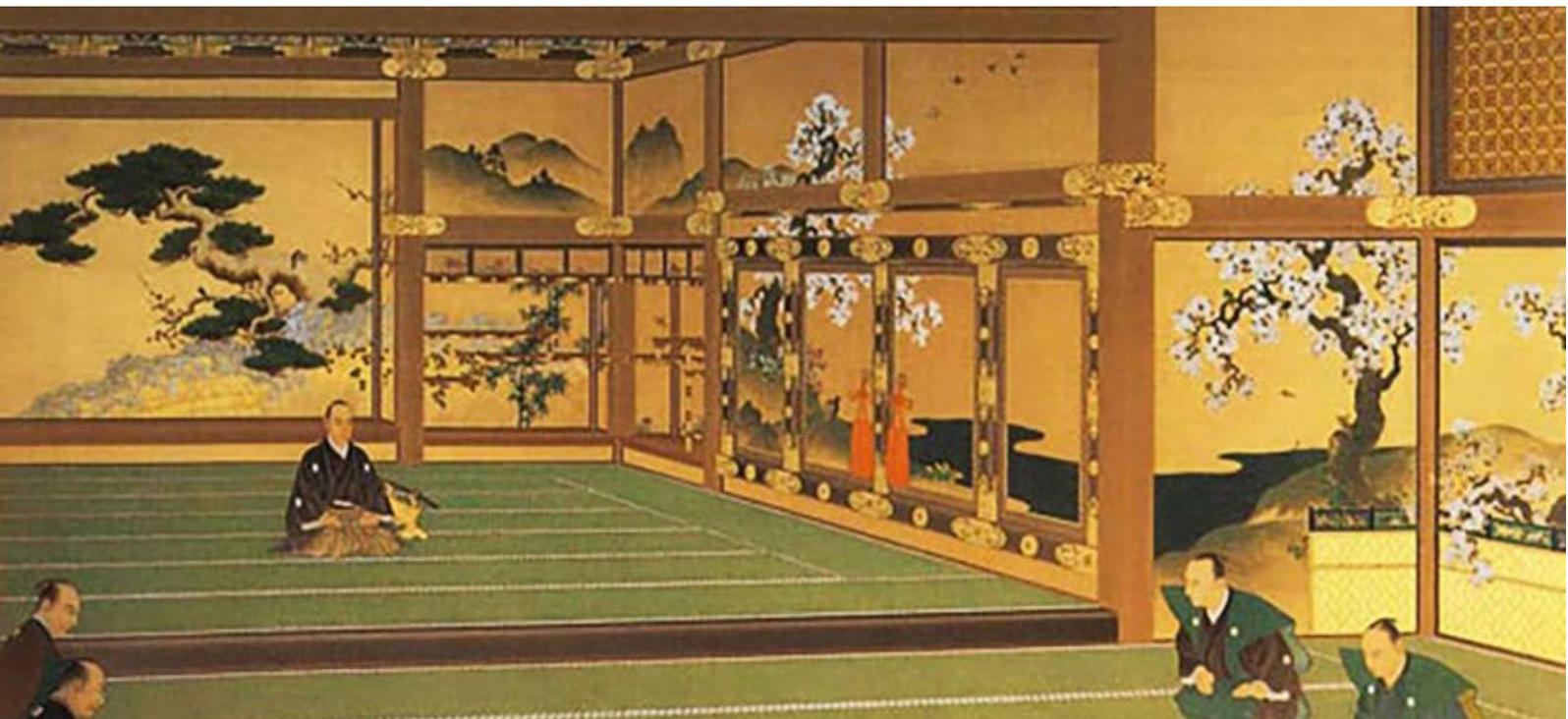


Figura 51: Taisehokan – Pintura do Castelo Nijō. Autor 「堀田丹陵」 Tanryō Murata Fonte: (Wikimedia,1867)

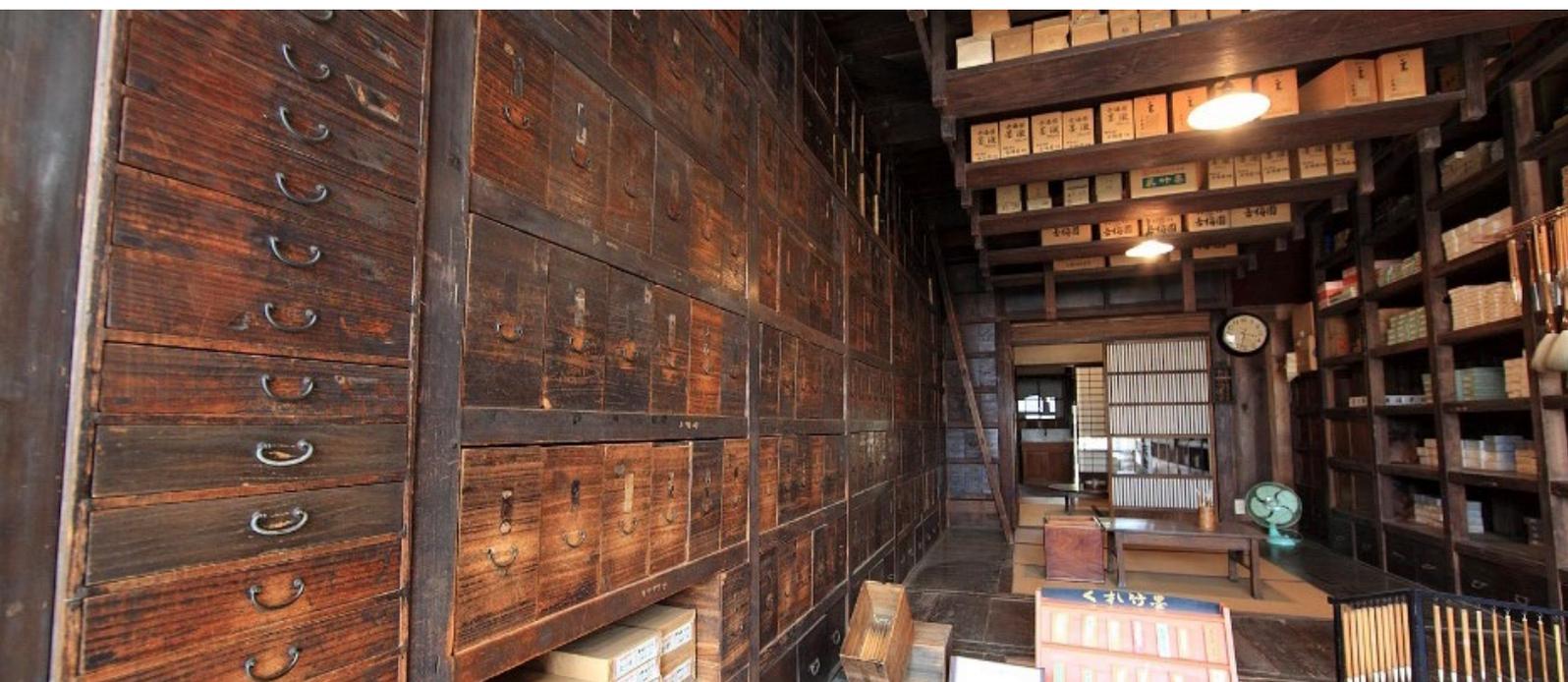


Figura 52: Interior da Loja Takei Sanshodo. Fotografia de Juuyoh Tanaka. Fonte: (Wikimedia, 2010)

[MIX] NOVAS ALEGORIAS

O design da Casa de Banho foi planejado para atender múltiplas funções na obra: 1) dar credibilidade e sustentar a fantasia para parecer crível. Margaret Talbot (2006, p. 6) aponta: "Mesmo as criaturas mais bizarras de Miyazaki têm um realismo enervante". 2) sustentar a narrativa e transmitir a evolução do personagem também através do espaço como será exemplificado adiante. 3) refletir o próprio Japão e seu sistema social hierárquico, que tanto desagrada ao diretor.

A evolução do personagem através do espaço

Ao retirar a Casa de Banho de um contexto funcional, aprisionador, sua significação passa a ser construída com a narrativa e demais elementos do cenário e suas circunstâncias. Miyazaki faz essas recontextualizações de modo arbitrário, colocando-as como uma representação da sociedade e também como cenário de provação do amadurecimento do personagem. Mathews concorda que o filme usa várias vezes a relação de Chihiro com o espaço para transmitir o crescimento e a desenvoltura do personagem. (MATHEWS apud FAHMI, 2017, p. 35).

A transformação de Sen/Chihiro transparece por meio de sua interação física com o espaço e com aqueles que habitam e usam a Casa de Banho. Duas sequências narrativas (C e D) foram separadas para esta análise e estão contidas nos anexos (p. 182) ao final do trabalho. A primeira se inicia com Chihiro, insegura e desajeitada, tentando cruzar a ponte e chegar aos aposentos da bruxa Yubaba. Além da ponte, a escada é um elemento que se encontra de forma concreta e direta com o corpo. Se pontes convidam a atravessar, escadas indicam subidas e descidas. É evidente nesse trecho o poder de imagens arquitetônicas na articulação do espaço, criando o ritmo dramático e coreográfico básico de qualquer filme. (PALLASMAA, 2001, p. 32)

Já o anexo D se refere ao confronto de Chihiro com o espírito Sem Rosto. Nesta segunda sequência a protagonista já apresenta um domínio total do espaço, como quem anda em sua própria casa. O confronto dos dois foi o mais perto que Miyazaki chegou de destruir a Casa de Banho, um de seus planos originais.

Ao final do filme, ele transporta uma Chihiro, já fortalecida, de volta ao local pela última vez. Nesta nova versão, nem Yubaba, nem a Casa de Banho a amedrontam mais. O reconhecimento de todos naquele ambiente também é uma conquista do personagem que, inicialmente, havia sido rejeitado por ser humana, metáfora que parece esboçar um paralelo com questões xenófobas existentes na sociedade asiática. Assim, o filme também apresenta um paralelo sobre a passagem da infância ou de grandes transformações de vida da protagonista, que amadureceu e foi transformada pelo trabalho e pelas novas relações do mundo em que se encontra.

Figura 53: O túnel de entrada no início e ao final do filme



Fonte: (A Viagem de Chihiro, 2001)

Os planos do início e do fim são correlatos e criam uma circularidade que determina uma obra cíclica, o que é reforçado

pelas repetições de cenas de deslocamentos ao longo de toda a narrativa (*Figura 53*). Miyazaki promove um retorno às essências, modelando qualidades e sentimentos com base em suas experiências de vida, para criar espaços com qualidades formais, estéticas e sensoriais.

Uma poderosa experiência de arquitetura, da mesma forma, chama a atenção para fora de si mesma. O valor artístico da grande arquitetura não está em sua existência material, mas nas imagens e emoções que ela evoca no observador. Um grande edifício nos faz sentir a gravidade, o tempo e - em última análise - a nós mesmos, de uma forma fortalecida e significativa. (PALLASMAA, 2001, p. 36) ⁴⁶

Chihiro, que parecia destoar do rol de protagonistas femininas heroicas de Hayao Miyazaki, ao final da obra comprova ser digna do posto e um exemplo para meninas de 10 anos ou para os adultos que temem seguir buscando o caráter de juventude que reside na mudança. Nesse ponto, pode-se entender que o diretor mantém sua fé no potencial das novas gerações para o resgate das gerações mais velhas aferradas a valores em questionamento, sendo a arquitetura um dos esteios utilizados por ele na animação para transmitir essa mensagem ou, ao menos, sugerir-la.

Anima

De acordo com Mircea Eliade, acredita-se na antologia arcaica que a renovação do mundo tomou lugar através da repetição e imitação de um arquétipo (Eliade, 1971, p. 34).

Se nós aceitamos essa premissa, a nostalgia de Miyazaki com o Japão tradicional deveria ser interpretada não como um chamado a retornar ao passado nativista, mas como a esperança do diretor por uma renovação do povo japonês, amaldiçoado pelo colapso da economia da bolha. (ELIADE apud OLIVEIRA, 2016, p. 156)

No trabalho de Oliveira (2016), *A Viagem de Chihiro* é analisada por meio do conceito da metáfora. Nas incursões da autora,

⁴⁶ "A powerful experience of architecture likewise, turns our attention outside itself. The artistic value of great architecture is not in its material existence but the images and emotions that it evokes in the observer. Behind every moving image of architecture there is an image of real life. A great building makes us experience gravity, time and - ultimately - ourselves, in a strengthened and meaningful way."

observa-se que o diretor reflete o Japão recente por meio de “pontes” com o passado. As reflexões do diretor são conexas a outros aspectos anteriores, presentes em sua carreira, como uma valorização do papel feminino e da riqueza natural sob uma perspectiva animista. Para Pallasmaa, seja essa perspectiva, seja o alinhamento da metáfora à arquitetura, vão ao encontro de uma forma de pensamento artístico inevitavelmente fenomenológico:

Todos os artistas, inclusive diretores de cinema, são fenomenólogos no sentido de que apresentam as coisas como se fossem objetos de observação humana pela primeira vez. A arquitetura remitologiza o espaço e devolve sua essência panteísta e animista. (PALLASMAA, 2001, p. 21).

Oliveira explica que o alinhamento de tal perspectiva animista, no caso de Miyazaki, advém da forte influência xintoísta (uma filosofia espiritualista em sua essência) na cultura japonesa, um dos traços presentes no filme e que ele imprime continuamente nos filmes de sua segunda fase. Um ideal que ecoa ainda mais na maneira que o diretor utiliza para veicular sua mensagem, uma vez que a própria palavra “animação” tem origem do latim, *animatio*, que significa, ser animado, que é uma forma derivada da palavra *anima*, traduzida como espírito ou alma.⁴⁷ Assim, Miyazaki encontrou, no cinema de animação, uma plataforma para exercer a espiritualidade xinto, capaz de lhe dar o espaço e a liberdade para tecer sua história: uma aventura fantástica, que carrega consigo um mosaico cultural e crítico sobre o Japão dos anos 2.000.

Nostalgia ou galinhas

A partir da Vila dos Espíritos e da Casa de Banho encontra-se um microcosmo de crítica à sociedade japonesa que estaria perdendo suas tradições sob a forte influência ocidental e a dinâmica capitalista, mas também, a possibilidade de resgate da cultura por meio desses mesmos valores nipônicos. Nesse espaço

⁴⁷ Animação – Cinema de Animação e Artes Digitais (ufmg.br)

híbrido encontram-se seres de todas as formas e tamanhos imagináveis, que complementam a natureza ambígua do local.

A passagem de Chihiro pelo túnel misterioso leva ao mundo mágico que lança, ao mesmo tempo, ao passado e ao presente. As duas marcações temporais são processadas simultaneamente, despertando sentimentos excitantes e inquietantes sobre o local. Pode-se argumentar que a trama da história foi programada por Miyazaki para obter tal resultado a partir da apropriação da audiência do espaço e do tempo apresentados na fita. Decorre desse ponto, igualmente, a noção de que a arquitetura do reino espiritual ultrapassa um papel coadjuvante de diversos modos nos dois filmes, conectando a narrativa a um momento histórico e a um viés estilístico que une estética ocidental e asiática.

Nesta era sem fronteiras, o homem que não tem onde fincar raízes será menosprezado. Um lugar é passado e também uma história. Um homem sem história, ou um povo que esqueceu seu passado, não terá escolha senão desaparecer, como um raio de luz, ou botar ovos infinitamente como uma galinha e consumi-los. (MIYAZAKI, 2006, p. 16.).⁴⁸

Pontes culturais

“O mundo de *A viagem de Chihiro* é igual ao mundo moderno em que vivemos, vasto e vago.” (Miyazaki, 2014, p. 221). Se o filme funciona como uma alegoria crítica do próprio Japão de hoje, Miyazaki parece ter sido bem-sucedido em não apenas resgatar o passado como também lançar-se sobre o futuro. Susan Napier conclui que: a moral da história é que, como Chihiro, o Japão deve aprender que os mundos passado e presente podem coexistir, mas devem se adaptar e mudar. A nova visão de Chihiro incorporou e aceita amigos e inimigos, um resultado do amadurecimento do diretor, onde uma visão de moderação e um estilo de vida equilibrado sem dúvida atraíram Miyazaki. (NAPIER, 2018, p. 210-211).

⁴⁸ “In this borderless age, a man who doesn’t have a place to put down his roots will be looked down upon. A place is the past and also a history. A without history, or a people that forgot its past will have no choice but to disappear like a shimmer of light or to lay eggs endlessly as hen and consumed.”

Ismail Xavier reforça que a leitura alegórica se dá por meio de códigos pertencentes a um grupo, funcionando como artefato cultural. Assim, dificilmente, a obra será lida em toda a sua complexidade por aqueles que não estão inseridos no mesmo contexto social, cultural e linguístico do diretor. Entretanto, devido à rápida dinâmica econômica e de comunicação global dos dias atuais, a mensagem de Miyazaki conseguiu alcançar e obter sucesso também com o público estrangeiro.

Novamente, a tese de Oliveira apresenta uma resposta para tal aproximação entre Ocidente e Oriente nas produções do diretor pela identificação de metáforas. Segundo a autora, a obra possui um conteúdo rico, onde realidades culturais distintas conseguem encontrar representatividade e são capazes de preencher vazios semânticos. “A niponicidade de Miyazaki não é absoluta ou objetiva. Também transcende as fronteiras temporal e territorial em direção à inclusividade mais do que à exclusão, compartilhamento mais do que singularidade.” (OLIVEIRA, 2016, p. 190). Desta forma, as múltiplas facetas — balneário, fábrica ou castelo — do mesmo espaço, ajudam a construir diferentes níveis de leitura no imaginário do espectador.

A Casa de Banho é uma parte fundamental da obra e de representação de tais ideais. Xavier descreve a ideia do “Espaço Alegórico” capaz de representar a nação (2005, p. 374). Este espaço aqui representado faz parte de uma ficção moderna que problematiza seu próprio status em face do mundo real. Ao mesmo tempo, essa edificação fala sobre o mundo por meio de analogias intrínsecas, contando uma narrativa mística e se colocando em um diálogo com toda a história da arquitetura (*figura 54*). Assim o projeto que é capaz de conectar a fantasia ao mundo real é vivido. Como diria Pallasmaa, prédios são capazes de falar simultaneamente do mundo, da vida e da própria disciplina da arquitetura. “Ao concretizar o presente, eles evocam nossa consciência do passado, bem como nossa confiança no futuro.” (PALLASMAA, 2013, p. 125).

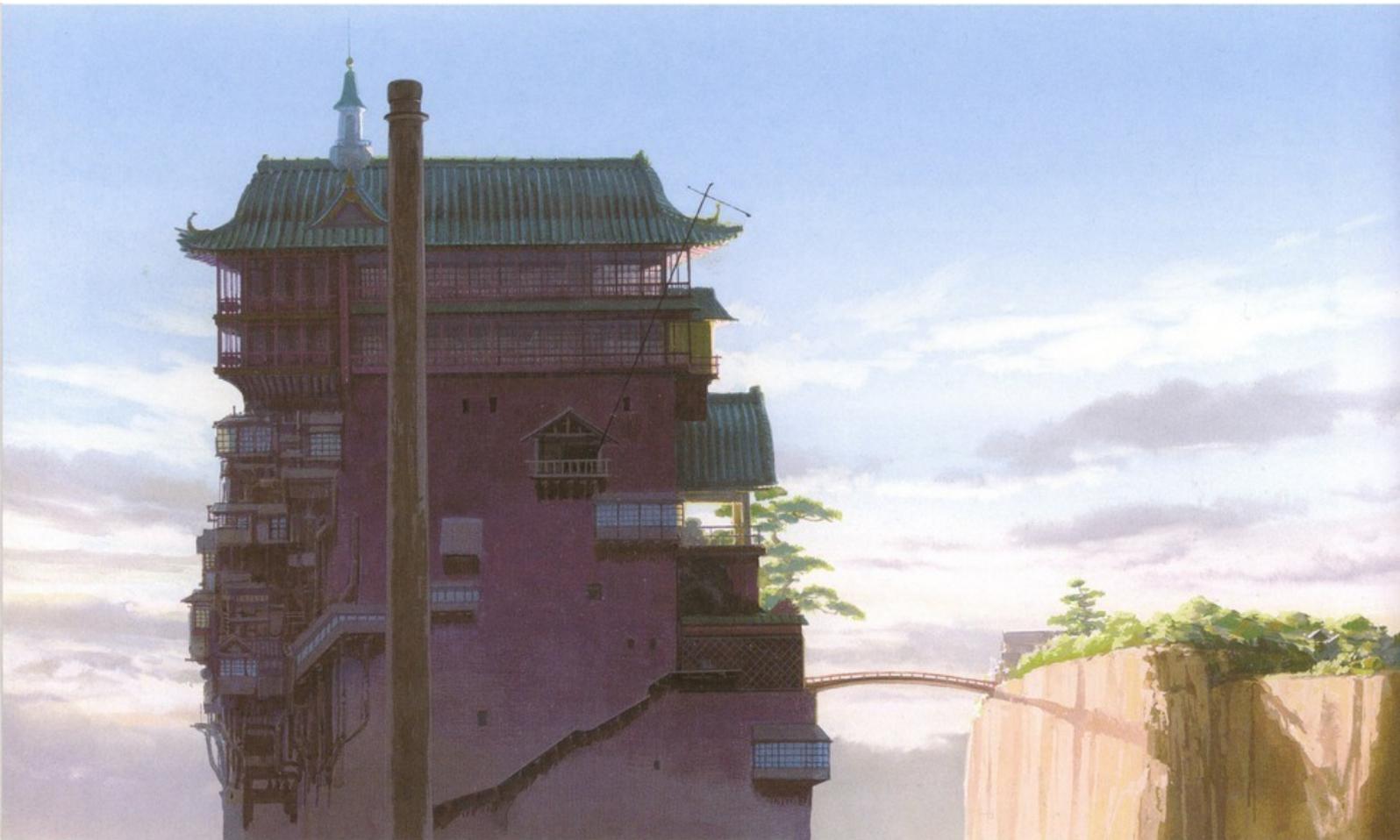


Figura 54: A Casa de Banho ao amanhecer

Fonte: (MIYAZAKI, 2001, p. 174)

PÓS-PRODUÇÃO

Este estudo buscou evidenciar o papel dos elementos de arquitetura nas ambientações dos filmes *O Castelo no Céu* e *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki, seus aspectos alegóricos e o modo como o diretor se valeu deles a fim de compor suas produções.

As animações se mostram ricas em composição, detalhamento, referências, e personagens variados que simulam aspectos do mundo real pela presença de elementos inseridos em cena. Nesse sentido, os ambientes e os elementos de Arquitetura se mostraram como componentes cruciais dos filmes, cuja retirada poderia distorcer de maneira drástica tanto os enredos, como os aspectos alegóricos que as produções embutem e suscitam nos espectadores.

As arquiteturas expostas nas obras são fictícias, mas o formato empregado e o resultado obtido nas animações dessas obras demonstram o interesse que o diretor Hayao Miyazaki e o Studio Ghibli têm em possibilitar que a audiência desses filmes tenha a chance de se questionar sobre o que mais o espaço e as construções nele alocadas podem expressar, avançando para uma visão menos cartesiana e mais abstrata, lúdica ou mesmo simbólica desses ambientes.

Como resultado desse olhar, algumas categorias interpretativas, aqui abarcadas pelo título a seguir, ficaram evidenciadas nos dois filmes principais, mas também nas outras produções. Por elas, é possível agrupar os achados que subsidiam as conclusões finais da pesquisa.

METAMORFOSE ARQUITETÔNICA

Seja no mundo real, seja no mundo animado, Miyazaki externa um impulso típico de um construtor de espaços de vivências. A arquitetura de Miyazaki dá suporte e embasa a narrativa, mas ele também procura transformar a arquitetura em algo que vai além

de um mero espaço de passagem, permitindo o resgate de sentimentos nostálgicos em seu espectador. Ao mesmo tempo, utiliza essa arquitetura para lançar mão de críticas sobre o presente e seus temores em relação ao futuro. O desenvolvimento dos cenários e suas edificações têm uma função primordial e insubstituível nos dois filmes que aqui foram analisados. Essa percepção não se estabelece como uma verdade uniforme para toda a filmografia do diretor, mas como um possível ângulo de interpretação e quesito de análise desse *auteur*.

Tanto nos dois longas-metragens aqui estudados, quanto em outras obras do Studio Ghibli, não há uma sujeição a um padrão estabelecido pelos filmes animados infantis clássicos, principalmente pela abordagem de tópicos sociais, psicológicos, filosóficos, políticos, culturais e econômicos, que são inseridos nas fitas. Essas aproximações estão impressas nas ambientações das criações.

Especificamente sobre o campo da arquitetura, este estudo compôs uma linha de estruturação da filmografia do autor, baseada em alguns agrupamentos temáticos e observações quanto às representações do Studio Ghibli para esses tipos. Foram excluídas outras temáticas recorrentes de Miyazaki, mas que costumam se manifestar majoritariamente por diferentes artifícios cinematográficos, como, por exemplo, o empoderamento feminino, que foi, no entanto, brevemente abordado na análise do filme *A Viagem de Chihiro*.

Tecnologia, natureza e conflitos

Para Miyazaki, tecnologia e natureza são temas inseparáveis e costumam resultar em conflitos. Foi possível traçar a raiz dessa ideia a seus traumas de guerra aqui citados. Dentre suas criações cinematográficas, pode ser enquadrada neste grupo *Nausicaã do Vale do Vento*, que demonstra o avanço urbano desenfreado praticado pelo ser humano, levando à desertificação e à poluição do meio ambiente. O Vale representa a esperança em soluções

sustentáveis, como a referência a torres eólicas e arquitetura vernácula, em contraste com povoados que sobrevivem do domínio de outros territórios e da guerra. A temática também foi destacada na obra *O Castelo no Céu* e as dualidades representadas na Ravina dos Mineradores e em Laputa.

Na mesma direção, Miyazaki retoma essa forma de ambientação crítica em *Princesa Mononoke*, por meio de um drama histórico onde a poluição da produção de ferro na aldeia gera degeneração, embates e a ira da floresta. O desfecho do grande conflito final entre homens e natureza fica explícito pela queda do grande Shishigami, que leva consigo toda a aldeia dos homens, restando à floresta renascer e, aos homens, se reconstruírem, na busca por uma convivência harmoniosa.

Em outra peça de sua filmografia, a união de seus embates morais interiores e um de seus interesses arquitetônicos resultou em seu castelo mais peculiar, *O Castelo Animado*. A casa do mago Howl é ao mesmo tempo um castelo, transporte, escudo e esconderijo, envolto pelo caos de uma grande guerra. Esse projeto retrata uma metamorfose, onde seu aspecto visual muda juntamente com o desenvolvimento da trama e das personagens.

Se para Pallasmaa “um edifício útil aborda nossa razão, enquanto um edifício em ruínas desperta nossa imaginação e fantasias inconscientes.” (2001, p. 27), para o diretor japonês as “ruínas” da vivência humana se manifestam em vários formatos e estes são capazes de instigar seu espectador. Nelas estão ocultas agressões ao meio ambiente e críticas a períodos da história humana, como a Revolução Industrial, a bolha econômica japonesa e as práticas Metabolistas, e também a Guerra no Iraque.

Aí, a fantasia e a realidade cruzam os caminhos, pois apesar de seres saídos de uma narrativa não-familiar ao Ocidente desfilarem pela tela, as metáforas de agressão e desrespeito à natureza deixam claro que é algo real também para nós. A fantasia é o instrumento para pensar o cotidiano contemporâneo. (OLIVEIRA, 2016, p. 165)

Consequentemente, por meio de suas diversas representações de espaços em decadência ao longo de sua carreira, a arqueologia imaginária de Miyazaki realmente busca promover a autocrítica no espectador, mas também ilustrar os sonhos e ambições de uma convivência pacífica do homem com a natureza pelo uso responsável da tecnologia.

Nostalgia

Como regra geral, há algo que parece nostálgico nas obras de Miyazaki e em outras obras do Studio Ghibli. Sejam as paisagens, as cidades, as casas, as pessoas ou mesmo peças de memorabilia, remetem a algum lugar para o público que assiste. Destacou-se aqui a Costa Adriática de *Porco Rosso*, com seus hidraviões, o Hotel Adriano e a arquitetura de cidades italianas imaginárias, que parecem congeladas no tempo; assim como a arquitetura de Letreiro do Distrito de Restaurantes em *A Viagem de Chihiro*, ou o quintal na cidade natal de Jirô Horikoshi, a floresta de Karuizawa, onde o escritor Tatsuo Hori morreu, e as ruas do Japão após o Grande Sismo de Kanto, vivenciadas em *Vidas ao Vento*.

Sobre a superfície do planeta, o tempo se cristaliza em ruínas que são testemunhas fragmentárias e sem vida das experiências passadas. Na região do pensamento, as alegorias fariam o mesmo, cristalizando em fragmentos a ação do tempo sobre a cultura, enfatizando aquilo que permanece incompleto. A alegoria não vê nosso próprio tempo, ou mesmo nosso futuro, como um telos,⁴⁹ mas nos lembra de nossa condição futura, nós, cujos traços fatalmente serão fragmentos entre outros de uma coleção de fósseis culturais disponíveis para leituras alegóricas efetuadas a distância. (XAVIER, 2005, p. 357)

Resgatar o passado, para aprender com ele, mas não ficar estagnado nele. Assim pode ser sintetizada a ideia do diretor sobre “olhar para trás”. Se no tópico anterior, *Tecnologia, natureza e conflitos*, as ruínas adquiriam o sentido de resquícios de conflitos, neste aqui, são marcas de um tempo que não se pode mais retomar, mas não deve ser apagado. No uso de fragmentos

⁴⁹ N.B.: Finalidade; meta; ponto ou estado de caráter atrativo ou concludente para o qual se move uma realidade; finalidade, objetivo, alvo, destino.

arquitetônicos do passado, Miyazaki acaba por suscitar, eventualmente, uma reflexão alegórica, como no caso do personagem de Chihiro e uma leitura da sociedade japonesa. “A memória, Miyazaki nos avisa, é frequentemente descuidada, permitindo que os valores espirituais desapareçam sob o brilho e o neon do consumismo” (CAVALLARO, 2006, p. 179). Não seria esta uma crítica também aplicável aos valores arquitetônicos arcaicos, que vêm sendo ofuscados pelo brilho de grandes edifícios espelhados do mundo contemporâneo?

Fujimori aponta que a nostalgia é um sentimento essencial para a sobrevivência da mente humana, por estar atrelada a um senso de estabilidade, do que já é conhecido. “Os edifícios são considerados vasos práticos para proteger a vida das pessoas da chuva, do vento e de inimigos estrangeiros, mas, mais do que isso, são ‘vasos de memória das pessoas’”. (FUJIMORI apud Studio Ghibli, 2014, p. 18). Miyazaki transmite, em seus cenários, o mundo que observou ao longo de sua vida, ressaltando o valor e as lições das vicissitudes da experiência humana. Resgatou-se aqui o ideal do *mono no aware*, onde é necessário e inevitável aceitar a transitoriedade das coisas e a beleza inerente das reconstruções.

A questão do lar

Projetar casas está entre as atribuições as mais básicas dos arquitetos, mas ainda assim, não menos complexas. A casa é resultante de um grupo de atributos diversos, que inclui questões sociais, econômicas, culturais e técnicas. Ela, a casa, pode se apresentar de diversas formas, cabanas, castelos, palácios, ocas, cortiços, etc. Entretanto, existe também o conceito de *lar* que, não sendo um sinônimo, pode se somar à noção de *casa*. Para Jorge Miguel:

O lar é uma condição complexa que integra memórias, imagens, passado e presente, sendo um complexo de ritos pessoais e rotinas quotidianas que constitui o reflexo de seus habitantes, aí incluídos seus sonhos, esperanças e dramas. (MIGUEL, 2002)

No universo de Miyazaki tal definição se transporta facilmente ao mundo mágico de Mei e Satsuki que, ao se mudarem para uma nova casa, aos poucos passam a sentir o novo ambiente e a vivenciá-la como lar. A imagem da casa avança além de sua estrutura física ou material e passa a se transformar na topografia íntima de seus habitantes. Para Fujimori, as casas normais são embarcações inconscientes. Ele afirma:

Sua casa é a base de sua identidade. Ao sentir que estamos ligados à história e às raízes do passado, o ser humano está a fazer um trabalho de confirmação da sua identidade, e penso que o edifício é a melhor pista.⁵⁰ (FUJIMORI apud Studio Ghibli, 2014, p. 18)

O conflito da mudança de lar é tratado no filme *O Serviço de entregas da Kiki*, onde essa transição é ligada a um íntimo processo de amadurecimento e transformação do personagem. Assim como suscita a temática urbanística das diferenças de um ambiente interiorano em comparação a uma cidade grande. Outro carinhoso exemplo de lar é a casa de Sosuke, na película *Ponyo*, onde a peixinha dourada é abrigada da tempestade em meio à fuga de seu pai. A representação da casinha na colina traduz um aspecto infantil e serve de apoio e segurança para os protagonistas, em meio ao caos.

Nessa categoria surge uma curiosa observação da palavra lar, como um desdobramento do termo lareira. “A lareira primitiva que faz do seu fogo o elemento inseparável da cabana rústica. O fogo que reúne ao seu redor todos os integrantes de um laço familiar.” (MIGUEL, 2002). Não por acaso, as arquiteturas criadas pelo diretor costumam retratar algo assim: fogueiras, fornos, chaminés. Miyazaki e Fujimori discutem essa ideia, assumindo o fogo como uma parte primordial da casa e uma evidência da presença humana. (Studio Ghibli. 2014, p. 183). Esses pequenos

⁵⁰ 「自分の家は、アイデンティティの拠り所になっている。過去の歴史やルーツに自分がつながっていると感じることで、人間はアイデンティティを確認する作業をしていて、その一番の手がかりになるのが建物だと思います。」

indícios e detalhes se somam e ajudam a moldar espaços vividos, que ativam as memórias e o inconsciente.

Vivenciar o espaço

Em todas as obras citadas, as representações arquitetônicas de Hayao Miyazaki ecoam, visualmente, contextos históricos, socioculturais e psicológicos. Elas são capazes de se metamorfosear em uma série inusitada de símbolos mentais e associações sentimentais, ganhando vida própria e um papel de destaque na narrativa. Os agrupamentos aqui propostos alinham alguns possíveis vieses de interpretação do espaço cinematográfico. O amplo quadro de referência de Miyazaki, que abarca uma mistura entre Ocidente e Oriente, é primordial para que seu trabalho tenha alcançado apelo e popularidade global.

Esta pesquisa avançou, com o uso da alegoria como chave de leitura, uma interpretação adicional acerca das formas arquitetônicas nos filmes do diretor, e dos seus significados mais enraizados. Em outras palavras, a arquitetura com teor alegórico refere-se a algo precedente a ela, relacionando-se a referências exteriores à própria obra cinematográfica.

Embora situadas num mundo em mudança cada vez mais circunscrito pelas dinâmicas de um mercado globalizado, as alegorias mantêm seu interesse dramático como totalidades operativas de referência para obras ficcionais interessadas na produção de afirmações abrangentes sobre nosso momento histórico. (XAVIER, 2005, p. 375)

Ainda que os filmes tenham seus significados refeitos a cada nova geração de espectadores, pessoas de diferentes idades, condições econômicas ou sociais, são capazes de abstrair de suas produções a importância do equilíbrio. Ninguém é completamente bom ou mau, assim como a busca pela recuperação do passado deve fazer parte do futuro. Seus cenários também não almejam a perfeição, mas a realidade das possibilidades humanas. Nesse sentido, a arquitetura se mostra um instrumento rico para registrar a capacidade da mente humana de atuar e ler o espaço, seja no mundo real, fictício ou alegórico.

[CONCLUSÃO] ARQUITETURA ANIMADA

As teorias de Juhani Pallasmaa, Romullo Baratto e Fabio Allon exploram a conexão entre a Arquitetura e o Cinema e a contribuição recíproca existente entre essas duas atividades. Nos exemplos analisados da obra de Hayao Miyazaki, o espaço fílmico funciona como veículo para explorações das fronteiras entre o espaço real e o fictício. Enquanto a arquitetura empresta ao cinema a possibilidade de um referencial concreto capaz de representar camadas mais profundas de significados, o cinema permite que a arquitetura consiga alcançar um público variado, e criar, também novas compreensões sobre o contexto contemporâneo. Lembrando Fabio Allon:

Mostrando o caos ou o paraíso, os cineastas podem alertar a sociedade para os caminhos perigosos aos quais ela se direciona ou simplesmente lembrá-la de ideais a serem resgatados, fazendo-a refletir sobre seus próprios valores - e a arquitetura, estando diretamente ligada à evolução da humanidade, serve como pilar para metáforas e antecipações futuristas ou resgates históricos, repensando a sua existência e questionando seus rumos. (ALLON, 2005, p. 188-189)

Por isto, minhas conclusões se somam à linha de estudos que abrange a relação do cinema e da arquitetura e indicam alguns caminhos para novas indagações, também em outros campos do conhecimento que se interessam pela obra do diretor. Em especial, daqueles curiosos pela apropriação, uso e transmissão da riqueza e importância dos detalhes, mas, essencialmente, do potencial da arquitetura no mundo cinematográfico e como produtora de sentidos.

Em medida menor, mas não menos importante, espero que as percepções aqui expostas indiquem como o cinema pode ser um instrumento capaz de promover a arquitetura. O exercício do arquiteto não deve perder de vista a oportunidade de propiciar experiências e sensações no desenvolvimento de suas obras. Ainda que a arquitetura material não possa ser desvinculada de seu funcionalismo pragmático, ela pode e deve se manter instigante à imaginação humana.

As ilustrações de Hayao Miyazaki, sugestivas do que o mundo pode se tornar, possuem elementos com força de impacto e são capazes de provocar incômodo e esperança. Elas formam pontes metafóricas entre uma fantasia arquitetônica e a realidade contemporânea. Como Oliveira (2016, p. 233) aponta no caso de *A Viagem de Chihiro*, existe um espaço onde a fantasia tradicional é permeada por novos conteúdos, capazes de suscitar leituras metafóricas que vão buscar no mito uma contemporaneidade de uma forma mais “subversiva”. Mesmo que outras produções do diretor não possuam uma direção tão inquietante, ou até mesmo subversiva, isto não anula a identificação de linguagens figurativas, como notado na obra *O Castelo do Céu*, por meio do conceito de alegoria.

Ismail Xavier (2005, p. 378) relembra que a figura alegórica ressurgiu nos dias atuais como ingrediente do “espírito do tempo”, uma prática de representação capaz de evidenciar as ambiguidades vinculadas à identidade e aos interesses nacionais.

Sejam conscientes ou inconscientes, as alegorias identificadas nas artes de Miyazaki se manifestam como um recurso capaz de ajudar a levar suas crenças e ensinamentos adiante, complementando a resposta a uma das questões que coloquei nesta pesquisa: por que as arquiteturas de Miyazaki seriam memoráveis? No caso das representações arquitetônicas, a alegoria atua na fronteira da expansão da arquitetura: se veem na tela representações de fragmentos de espaços arquitetônicos, mas o todo é criado em nossa mente, cabendo a cada espectador assimilá-lo a seu modo e dar-lhe sua interpretação.

Este trabalho apresentou conexões entre o universo imaginário e o ímpeto construtor de Miyazaki, que transparece em seus filmes e transborda para o mundo real. Suas ideias e ideais foram executados em edifícios de tipologias diversas, como dois estúdios, um museu e uma creche. Já em suas animações, encontrei uma prática alternativa da arquitetura, onde o desenho não é uma ferramenta para a construção de um edifício, mas para

criticar e articular o mundo real à fantasia. Nestes espaços, materiais e imateriais, Miyazaki experimenta dar vida a algumas soluções ou críticas em relação ao mundo que observa.

No entendimento de Pallasmaa (2001, p. 22), a arte tem o poder de criar imagens e emoções tão verdadeiras quanto as situações reais, ou até mesmo de encontrarmos nela a nós mesmos e o nosso próprio estar no mundo. Também quanto à importância da memória, dos outros sentidos humanos e da essencialidade das coisas, este autor, Fujimori e Miyazaki pensam de modo semelhante. Para eles, a arte é capaz de articular a fronteira entre a mente e o mundo.

Assim, pude concluir que, realmente, a arquitetura presente nos filmes de Miyazaki não é apenas animada no sentido técnico, mas também de modo metafísico, para refletir espaços mentais que remetem às ideias, experiências e expectativas sobre o futuro da humanidade.

Quando eu olho para a realidade, fico desesperado e nem um pouco otimista. Não podemos ilustrar ou mostrar uma imagem específica do futuro; no entanto, acredito que podemos pelo menos fazer as pessoas sentirem algum tipo de esperança. Não posso prever, mas acho que deve ser pelo menos um sinal. O Sr. Miyazaki provavelmente também deseja captar esse sinal e, se ele pode fazer algo preditivo, não é essa a base de seu ato criativo? (FUJIMORI apud Studio Ghibli, 2014, p. 28)

「現実を見ていると絶望だらけで、楽観は全然していません。具体的に未来のイメージを描写して見せることはできませんが、それでも、何か希望の光みたいなものを感じさせるくらいのことはできるんじゃないかと思っています。予想はできないけれど、せめて予兆くらいになればいいと思っています。宮崎さんもおそらく、そうした予兆をとらえたい、何か予兆的なことをできればということが創作行為の根底にあるんじゃないでしょうか。」(藤森 照信)

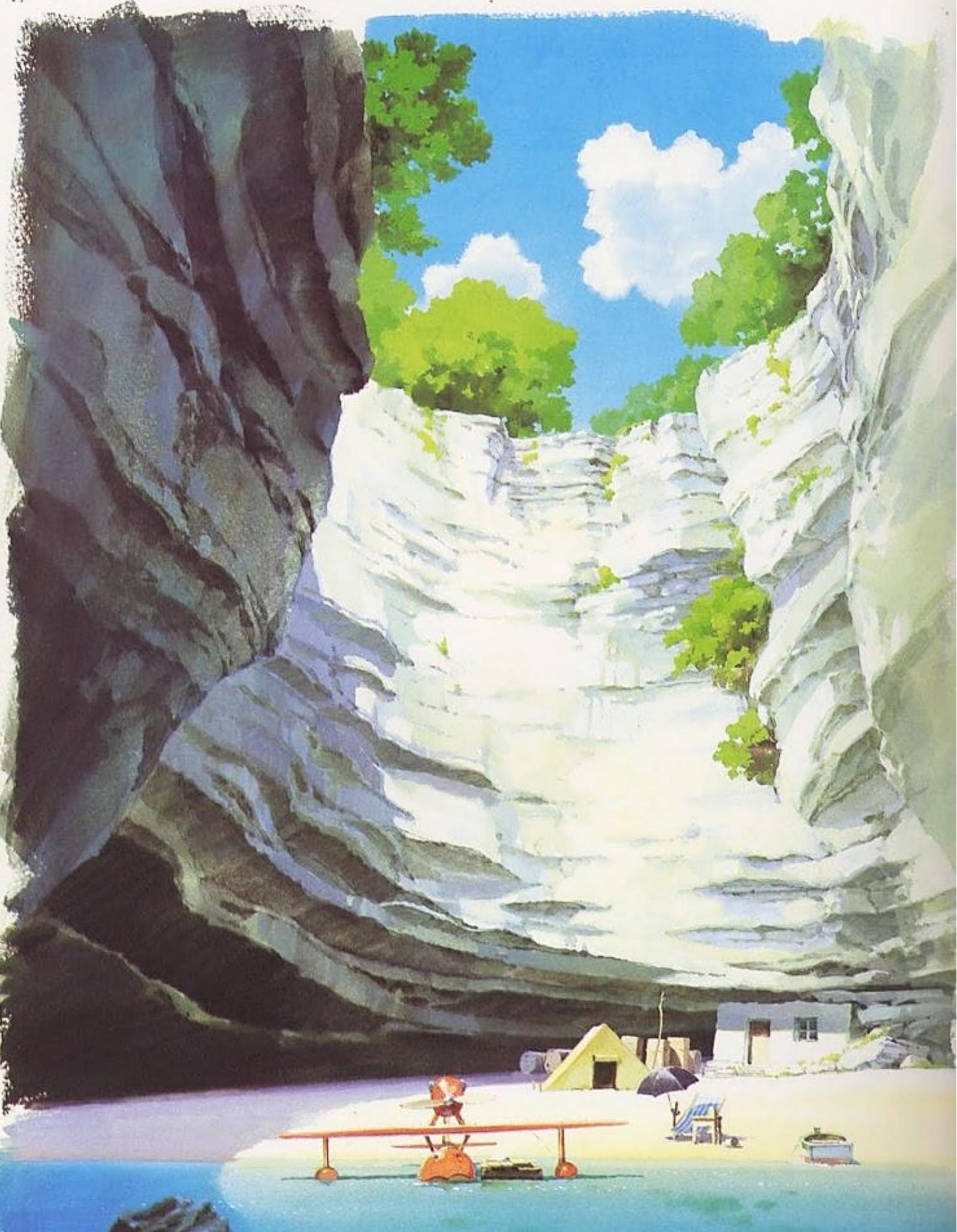


Figura 55: Esconderijo de Marco em Porco Rosso

Fonte: (Character Design References, 2020)

FONTES PRIMÁRIAS

MIYAZAKI, Hayao. *Interview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Traduzida por R. Toyama. Animage. Mai. 2001b. Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>>. Acesso em: 08 dec. 2020.

_____. *Starting Point*. 1ªed. VIZ Media LLC. São Francisco, EUA. 1996. 500 p.

_____. *The art of Castle in the Sky*. VIZ Media LLC. São Francisco, EUA. 1986. 256 p.

_____. *The art of Howl's Moving Castle*. VIZ Media LLC. São Francisco, EUA. 2004. 256 p.

_____. *The art of My Neighbor Totoro*. VIZ Media LLC. São Francisco, EUA. 1988. 176 p.

_____. *The art of Spirited Away*. VIZ Media LLC. São Francisco, EUA. 2001. 240 p.

_____. *This is the Kind of Museum I Want to Make!*. Ghibli Museum, Mitaka. 2002. Disponível em <<http://www.ghibli-museum.jp/en/kind/>> Acesso em 9 dec. 2019

_____. *Turning point*. 2ªed. VIZ Media LLC. São Francisco, EUA. 2014. 452 p.

SEKAI Waga Kokoro no Tabi: Hayao Miyazaki. Direção de Akira Kasai. Japão: NHK, Studio Ghibli, 1999. TV (45 min.)

Studio Ghibli. Exposição 3D de edifícios Ghibli. *Edo-Tokyo: museu arquitetônico a céu aberto*. Tóquio, Japão, 2014 (catálogo de exposição).

_____. *Q&A. 2020*. Disponível em <<http://www.ghibli.jp/qa/#more>>. Acesso em: 18 set. 2020.

A VIAGEM de Chihiro, A. Direção: Hayao Miyazaki. Roteiro original: Hayao Miyazaki. Produtor: Toshio Suzuki, Tóquio: Studio Ghibli, 2001. 1 DVD (125 min), NTSC, color. Título original: Sen to Chihiro no kamikakushi

O CASTELO no céu. Direção: Hayao Miyazaki. Roteiro original: Hayao Miyazaki. Produtor: Isao Takahata, Tóquio: Studio Ghibli, 1986. 1 DVD (124 min), NTSC, color. Título original: Tenkū no Shiro Rapyuta

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACADEMIC. *Rhondda Valley*. 2010. Disponível em <https://universalium.academic.com/64370/Rhondda_Valley>. Acesso em: 30 nov. 2021.
- AKIMOTO, Daisuke. Laputa: Castle in the Sky in the Cold War. *Electronic journal of contemporary japanese studies*. Volume 14, Issue 2. 2014. Disponível em <<https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/akimoto1.html>> Acesso em: 04 set. 2020.
- ALLON DOS SANTOS, Fábio. *Arquiteturas Fílmicas*. Curitiba: Encrenca, 2016. 206 p.
- AMU-ZEN. *Hina Matsuri Hotel Gajoen Tokyo*. 2019. Disponível em <<https://amu-zen.com/hina-matsuri-2019-at-hotel-gajoen-tokyo/>>. Acesso em: 01 dec. 2021.
- AOKI, Takayuki. Palestra proferida na Japan House, São Paulo. 2017. *O processo de criação do Studio Ghibli*. Disponível em: <<https://bit.ly/2RpdXGS>>. Acesso em: 17 set. 2018.
- ARCHI/MAPS. *Floor plan of the Château de Versailles*. 2013. Disponível em <<https://tumblr.co/Z8KftxeI8KKD>>. Acesso em: 29 nov. 2021.
- BANNING, E. B. The Neolithic Period: Triumphs of Architecture, Agriculture, and Art. *Near Eastern Archaeology*, Vol. 61, N^o 4 (Dec., 1998), pp.188-237. The American School of Oriental Research. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3210656>>. Acesso em 01/05/2019
- BARATTO, Romullo. *121 Definições de Arquitetura*. ArchDaily Brasil. 2016. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/800699/121-definicoes-de-arquitetura>> Acesso em: 15 jan 2021
- BRANDÃO, Carlos. *A alegoria na Arquitetura*. José Alberto Tostes. dec. 2011. Disponível em: <<https://josealbertostes.blogspot.com/2011/12/alegoria-na-arquitetura-autor-carlos.html>> Acesso em: 04 dec. 2020.
- BOULLÉE, Étienne-Louis. *Cénotaphe de Newton*. 1784. Disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%C3%89tienne-Louis_Boull%C3%A9,_C%C3%A9notaphe_de_Newton_-_04_-_Coupe,_repr%C3%A9sentation_de_jour_avec_effet_int%C3%A9rieur_de_nuit.jpg>. Acesso em: 29 nov. 2021.
- BULHÕES, Marcelo. A questão do espaço na ficção midiática. *FAMECOS, mídia cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v.18, n.1. p. 253-264, 2011.

CAETANO, Daniele. O processo de produção imagético-retórico da alegoria. *Cadernos de Arquitetura e Urbanismo*, Belo Horizonte, v.14 n.15, p.71-88, dez. 2007. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/Arquiteturaeurbanismo/article/view/811>> Acesso em: 04 dec. 2020.

CARNEIRO, Raquel. *A "Disney" japonesa: o Studio Ghibli virou fenômeno cult mundial*. Veja. 2020. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/studio-ghibli-disney-japonesa/>> Acesso em: 04 mai. 2020.

CAVALLARO, Dani. *The anime art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Co Inc. Jefferson, EUA, 2006.

Character Design References. *Art of Castle in the Sky*. 2019. Disponível em: <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-castle-in-the-sky>>. Acesso em: 30 nov. 2021.

Character Design References. *Art of Porco Rosso*. 2020. Disponível em <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-porco-rosso>>. Acesso em: 30 nov. 2021.

Character Design References. *Art of Princess Mononoke*. 2021. Disponível em <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-princess-mononoke>>. Acesso em: 30 nov. 2021.

CIBERESTÉTICA. Los 12 edificios (9): La Villa Katsura. 2011. Disponível em <<http://ciberestetica.blogspot.com/2011/06/los-12-edificios-9-la-villa-katsura.html>>. Acesso em: 29 nov. 2021.

FAHMI, Marwa. Fantasy Chronotope in Two Animated Children's Films: Walt Disney's *Alice in Wonderland* (1951) and Hayao Miyazaki's *Spirited Away* (2001). *Studies in Literature and Language*. Canadá. v.14. n.1. p. 28-38. 2017

FERREIRA, Lilia. Arquitetura e alegoria. Um jogo de espelhos. In: *Seminário Internacional Políticas Da Memória, III*. 2010 Buenos Aires. Anais eletrônicos.... Buenos Aires. 2010. p.1-7 Disponível em: <http://conti.derhuman.jus.gov.ar/2010/10/mesa-42/vianna_mesa_42.pdf> Acesso em: 04 dec. 2020.

FERREIRA, Luciana. *A narrativa cinematográfica alegórica/simbólica no cinema de animação*. Orientador: Luiz Nazario. 2007. 216f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/VPQZ-75VJ2P>> Acesso em: 08 dec. 2020.

FONTENELLE, Romullo Baratto. *O indizível no cinema de Heinz Emigholz*. 2017. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/D.16.2018.tde-13062017-111942. Acesso em: 2021-10-12

Ghibli Fandom. *Bathroom*. 2015. Disponível em: <<https://ghibli.fandom.com/wiki/Bathroom>> Acesso em: 04 dec. 2020.

GhibliWiki. *Laputa: Castle in the Sky (FAQ)*. 2011. Disponível em: <[http://www.nausicaa.net/wiki/Laputa:_Castle_in_the_Sky_\(FAQ\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Laputa:_Castle_in_the_Sky_(FAQ))>. Acesso em: 28 ago. 2021.

Go Tokyo. *Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum*. 2019. Disponível em: <<https://www.gotokyo.org/en/spot/417/index.html>>. Acesso em: 01 dec. 2021

Google Street View. *Studio Ghibli*. 2019. Disponível em <<https://www.google.com/maps/place/Studio+Ghibli/@35.7031969,139.5269643,17z/data=!3m2!4b1!5s0x6018ef7e3595a35d:0x9a5378d0260bc9d9!4m5!3m4!1s0x6018ef7e342c2ea9:0x14303adc6ad9f49a!8m2!3d35.703171!4d139.5292424>>. Acesso em: 22 ago. 2021

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. *III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO*, 2005, Covilhã. Anais eletrônicos. Estéticas e Tecnologias da Imagem -Volume I", Covilhã, Universidade da Beira Anterior, 2005. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110829-actas_vol_1.pdf>. Acesso em: 10/04/2017.> Acesso em: 19 jan. 2020.

Global Industrial and Social Progress Research Institute. *サツキとメイの家*. 2005. Disponível em: <<http://www.expo2005.or.jp/jp/C0/C3/C3.9/C3.9.4/C3.9.4.101/index.html>> Acesso em 04 abr. 2021.

HARALAMBIDOU, Penelope. *The Allegorical Architectural Project as a Critical Method. Critical Architecture*. September 12, 2007. Disponível em: <https://www.academia.edu/1189899/The_allegorical_project_architecture_as_figurative_theory> Acesso em: 05 ago. 2021.

IMDB. *Castle in the Sky*. 2021. Disponível em <<https://www.imdb.com/title/tt0092067/mediaviewer/rm3283202048/>>. Acesso em: 30 nov. 2021.

JAPAN-GUIDE. *Shima Onsen*. 2021. Disponível em: <<https://www.japan-guide.com/e/e7435.html>>. Acesso em: 01 dec. 2021.

JAPAN-GUIDE. *Shinkyō Bridge*. 2020. Disponível em: <<https://www.japan-guide.com/e/e3814.html>>. Acesso em: 01 dec. 2021.

JOHNSON, Michael S. *Nausicaä of the Valley of the Wind (manga)*. Nausicaa.net. 2013. Disponível em <[http://www.nausicaa.net/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind_\(manga\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind_(manga))> Acesso em 8 dec. 2019

- JUNIOR, Maddi. RICHTER, Lorena. *Os filmes de animação de Hayao Miyazaki e o conceito de imaginação em C.G.Jung*. Rio de Janeiro, 2015.
- KATO, Shuichi. *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.
- KAWABATA, Tai. *Chuta Ito: A builder of dreams*. 2003. Disponível em <<https://www.japantimes.co.jp/culture/2003/04/23/arts/a-builder-of-dreams/>> Acesso em 03 set. 2021
- LAWSON. *ジブリの立体建造物展*. 2017. Disponível em <<https://1-tike.com/event/ghibli-tatemono/>>. Acesso em: 17 set. 2018.
- LIOI, Anthony. The City Ascends: Laputa: Castle in the Sky as Critical Ecotopia. *Anime and Utopia*. Volume 5, Issue 2. 2010. Disponível em <<https://imagetextjournal.com/the-city-ascends-laputa-castle-in-the-sky-as-critical-ecotopia/>> Acesso em 8 ago. 2020
- LEWIS, C.S. *Of Other Worlds: Essays and Stories*. 1ªed. First Harvest, 1975.
- MATSUDA, Massumi. MECHER, Leonardo. MIYAZONO, Tomoko. Studio Ghibli: O comércio cultural entre Japão, EUA e Brasil. In: *Congresso internacional UNINTER de conhecimento, inovação e sustentabilidade*, 1. 2015
- MCNEIL, Peter. Myths of Modernism: Japanese Architecture, Interior Design and the West, c.1920-1940. *Journal of Design History*, Volume 5, Issue 4, 1992, p. 281-294.
- MES, Tom. *Hayao Miyazaki*. Midnight Eye. jan. 2002. Seção Interviews. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em: 2 dec. 2020.
- MIGUEL, Jorge Marão Carnielo. *Casa e lar: a essência da arquitetura*. Arqtextos, São Paulo, ano 03, n. 029.11, Vitruvius, out. 2002 <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arqtextos/03.029/746>>.
- MILLER, Michelle. *Clássicos da Arquitetura: Mausoléu para Newton / Etienne-Louis Boullée*. 22 Ago 2016. ArchDaily Brasil. (Trad. Souza, Eduardo). ISSN 0719-8906. Disponível em: . <<https://www.archdaily.com.br/br/793749/classicos-da-arquitetura-mausoleu-para-newton-etienne-louis-boullée>> Acesso em: 3 out. 2021
- MITRY, Jean. "Sergei Eisenstein". *Encyclopedia Britannica*, 25 Mar. 2021. Disponível em <<https://www.britannica.com/biography/Sergey-Eisenstein>. Accessed 23 October 2021.> Acesso em: 19 jan. 2021.

- MODLAR. *Teahouse Tetsu – Exterior*. 2009. Disponível em: <<https://www.modlar.com/photos/138/teahouse-tetsu-exterior/>>. Acesso em: 29 nov. 2021.
- NAPIER, Susan. *Miyazakiworld: A Life in Art*. NEW HAVEN; LONDON: Yale University Press, 2018. 305 p.
- NEVER-Ending Man: Hayao Miyazaki. [Documentário] Diretor: Kaku Arakawa. Japão: NHK World TV, 2016. (70 min.)
- OKANO, Michiko. *Ma: Entre-Espaço Da Comunicação No Japão - Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente*. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- OLIVEIRA, Janete. *Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki*. 2016. Tese (Doutorado em Letras) – Departamento de Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC Rio, Rio de Janeiro.
- Oricon. 面白かったアニメ映画、宮崎作品が人気. 2008. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20080506094052/http://life.oricon.co.jp/news/080502.html>> Acesso em 02 ago. 2021.
- OSCARS. *John Lasseter honors Hayao Miyazaki at the 2014 Governors Awards*. 2014a. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=93-gRTUrHa8&t=6s>>. Acesso em: 28 set. 2018
- OSCARS. *Hayao Miyazaki: Childhood Interests*. Los Angeles, 2014b. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=S8zGPcHWoVg&list=PL5_5d-bDmlq_FLufSvQ2luU2qCCOnjsfK&index=10> Acesso em 3 dec. 2019
- OSMOND, Andrew. *Just don't go to Cardiff*. The Guardian 2003. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2003/sep/17/1>>. Acesso em: 16 ago. 2021.
- PALLASMAA, Juhani. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. 2ª edição. Building Information Limited, 2001.
- _____. *A Imagem Corporificada: imaginação e imaginário na arquitetura*. Porto Alegre: Bookman, 2013. 152 p.
- _____. *The Geometry of Feeling: A look at the phenomenology of architecture*. 1996. Pp.448-453. Disponível em: <<https://parametricplaces14.files.wordpress.com/2014/04/geometry-of-feeling1.pdf>>. Acesso em: 3 dez. 2019.
- PRATA, Laura. *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica*. 2011. Tese (Doutorado em Letras) – Facultad de Filosofía y Letras da Universidad Autónoma de Madrid, Espanha.

REMYINGTON, Julia. *Hayao Miyazaki's Vision: The Architecture of Studio Ghibli in the Pursuit of Contemporary Utopia*. 2020.

Disponível em:

<https://issuu.com/juliaremyington/docs/special_study_for_issuu>. Acesso em: 18 set. 2020.

ROMA LUXURY. *Vila Adriana*. 2021. Disponível em

<<http://www.romaluxury.com/listing/villa-adriana/>>. Acesso em: 30 nov. 2021.

SAVVY TOKYO. *Museum Map*. 2019. Disponível em

<<https://savvytokyo.scdn3.secure.raxcdn.com/app/uploads/2019/07/Museum-Map.jpg>>. Acesso em: 29 nov. 2021.

Studio Ghibli. 風立ちぬ. 2020. Disponível em

<<https://www.ghibli.jp/gallery/kazetachinu046.jpg>>. Acesso em: 29 nov. 2021.

Studio Ghibli. 千と千尋の神隠し. 2020a. Disponível em:

<<https://www.ghibli.jp/works/chihiro/#frame&gid=1&pid=32221211>>. Acesso em: 29 nov. 2021.

SUNADA Mami. *The Kingdom of Dreams and Madness*. [s.l.]: Toho, 2013. Disponível em:

<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Kingdom_of_Dreams_and_Madness&oldid=911728242>. Acesso em: 12 dez. 2019.

TALBOT, Margaret. The Auteur of Anime. *The Asia-Pacific Journal*. Japan Focus Volume 4. Vol. 3. Mar, 2006.

TASKER, Yvonne. *Fifty Contemporary Film Directors*. 2ª ed.

Abingdon-on-Thames: Routledge. 2011.

Tenkū 天空. In: Jisho Japanese-English dictionary. 2021.

Disponível em:

<https://jisho.org/word/%E5%A4%A9%E7%A9%BA>>. Acesso em: 11 ago. 2021.

THE AGE. *Japanese Walt Disney*. 2005. Disponível em <

<https://www.theage.com.au/entertainment/movies/japanese-walt-disney-20050918-ge0vp9.html>> Acesso em: 28 jun. 2019

TODD, Dennis. Laputa, the Whore of Babylon, and the Idols of Science. *Studies in Philology*. Vol. 75, No. 1, pp. 93-120 (28 pages). 1978.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. 5ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Sobre Contos de Fadas*. In: *Árvore e Folha*. Tradução de Reinaldo José Lopes. 1ªed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. São Paulo: Papyrus, 1992. p. 9-66. (Coleção Ofício de arte e forma)

VIDLER, Anthony. *The Architectural Uncanny Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge, Massachusetts, EUA. MIT Press, 1992.

WIKIMEDIA. لیبنز اغچ تاروگیز . 2017. Disponível em <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:لیبنز_اغچ_تاروگیز.jpg>. Acesso em: 30 nov. 2021.

WIKIMEDIA. 三鷹之森吉卜力美術館. 2014. Disponível em <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:三鷹之森吉卜力美術館_\(16202559242\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:三鷹之森吉卜力美術館_(16202559242).jpg)>. Acesso em: 29 nov. 2021.

WIKIMEDIA. *Blue Mosque*. 2017. Disponível em <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caerphilly_Castle_2018.jpg?uselang=pt>. Acesso em: 30 nov. 2021.

WIKIMEDIA. *Caerphilly Castle* 2018. 2018. Disponível em <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blue_Mosque_\(The_Sultan_Ahmed_Mosque\)_8396648956_cropped.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blue_Mosque_(The_Sultan_Ahmed_Mosque)_8396648956_cropped.jpg)>. Acesso em: 30 nov. 2021.

WIKIMEDIA. *Hidatorii*. 2007. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hidatorii.jpg>>. Acesso em: 01 dec. 2021.

WIKIMEDIA. *A Grande Onda de Kanagawa*. 1826 e 1833. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Great_Wave_off_Kanagawa2.jpg>. Acesso em: 30 nov. 2021.

WIKIMEDIA. *Interior of a Takei Sanshodo*. 2010. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interior_of_Takei_Sanshodo.jpg>. Acesso em: 01 dec. 2021.

WIKIMEDIA. *Lily Bell Street in Kanda Jinbocho*. 1931. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hidatorii.jpg>>. Acesso em: 01 dec. 2021.

WIKIMEDIA. *No Stage* 2005. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:No_stage.jpg>. Acesso em: 01 dec. 2021.

WIKIMEDIA. *Shiratani Unsui Gorge*. 2012. Disponível em <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shiratani_Unsui_Gorge_17.jpg>. Acesso em: 29 nov. 2021.

WIKIMEDIA. *Taiseshokan*. 1867. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:No_stage.jpg>. Acesso em: 01 dec. 2021.

WIKIMEDIA. *The Tower of Babel (Vienna)*. 1563. Disponível em <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_El

der_-_The_Tower_of_Babel_(Vienna)_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg>. Acesso em: 30 nov. 2021.

WIKIPEDIA. 看板建築. 2020a. Disponível em <
<https://ja.wikipedia.org/wiki/看板建築> > Acesso em: 10 de fev. 2020

WIKIPEDIA. *Heike Monogatari*. 2019. Disponível em <
https://pt.wikipedia.org/wiki/Heike_Monogatari> Acesso em: 10 de out. 2021

WIKIPEDIA. *Metabolism*. 2021a. Disponível em <
[https://en.wikipedia.org/wiki/Metabolism_\(architecture\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Metabolism_(architecture)) >
Acesso em: 10 de fev. 2020

WIKIPEDIA. *Muromachi period*. 2020b. Disponível em <
https://en.wikipedia.org/wiki/Muromachi_period > Acesso em:
10 de fev. 2020

WIKIPEDIA. *Período Taishō*. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020c. Disponível em: <
https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Per%C3%ADodo_Taish%C5%8D&oldid=58753400 >. Acesso em: 08 dec. 2020.

WIKIPEDIA. *Sodoma e Gomorra*. 2021b. Disponível em: <
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Steampunk>>. Acesso em: 4 set. 2021.

WIKIPEDIA. *Steampunk*. 2021c. Disponível em: <
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Steampunk>>. Acesso em: 28 ago. 2021.

ZELDIN, Theodore. *Uma história íntima da humanidade*. 2ªed. Rio de Janeiro: Record, 1999.

XAVIER, Ismail. *A alegoria histórica*. In: Teoria Contemporânea do cinema. 2005. p.357

APÊNDICES

Sinopse: Neste filme o famoso ladrão Lupin III, após o roubo de um cassino, se envolve em um grande crime no pequeno país de Cagliostro ao tentar salvar a jovem Clarice, que estava em apuros. Caberá a Lupin e seus parceiros salvarem a princesa Clarice de um casamento forçado com um conde terrível que esconde segredos no grande Castelo de Cagliostro. Além disso, o carismático ladrão terá que investigar as coisas enquanto escapa de antigos inimigos.

Arquitetura: O primeiro filme dirigido por Miyazaki apresenta muitos dos aspectos que o diretor iria, depois, levar para o Studio Ghibli, com destaque para a arquitetura com inspiração em cenários e paisagens europeias. O pequeno país de Cagliostro parece ter sido inspirado em países como Mônaco e Liechtenstein, assim como o Castelo de Cagliostro pode ser associado ao Castelo de Neuschwanstein. Os mais diversos locais de Lupin são retratados, meticulosamente, já demonstrando o preciosismo do diretor com as ambientações e referências histórico-geográficas. Ainda que não contenha a estética que mais tarde caracterizaria os filmes de Miyazaki, a obra se encaixa na primeira fase da carreira do diretor, que é marcada por uma representação romântica e fantástica da Europa sob um olhar oriental. Miyazaki utiliza o domínio do design de suas ambientações para enriquecer as cenas de ação em alta velocidade, consideradas o ponto alto da trama. Outras marcas do diretor podem ser percebidas nessa obra, sua paixão por aviação e castelos e um uso enfático de cores. Dessa forma, o diretor cria seu próprio país dos sonhos para uma fantasia cômica que se assemelha aos grandes clássicos de filmes de espionagem como James Bond e outros exemplares dos anos 60.



Old Fuji Noburo Prize (1985).

Música: Joe Hisashi

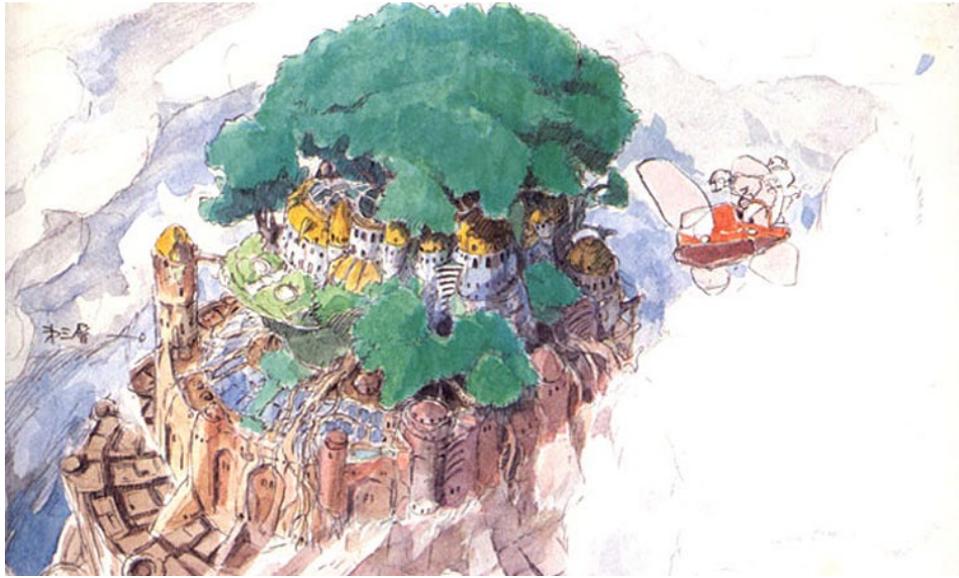
Baseado na obra literária: Nausicaã do Vale do Vento (1982) de Hayao Miyazaki

Sinopse: O filme se passa em um tempo fictício, mil anos após a destruição da civilização industrial. O chamado Mar Podre – um pântano tóxico – se alastrou pela Terra ameaçando a sobrevivência humana. Insetos monstruosos da floresta, conhecidos como Ohmu, eventualmente atacam povoados próximos. Então, essas vilas buscam destruir a floresta, tentando garantir sua própria segurança. Enquanto isso, a princesa Nausicaã do Vale do Vento sobrevoa e investiga a natureza em busca de uma solução pacífica para que todos possam coexistir.

Arquitetura: O design das ambientações do universo de Nausicaã foi pensado de forma minuciosa para transmitir a mensagem ambientalista do diretor, onde seus principais cenários são o Vale do Vento e o Mar Morto. Miyazaki se inspirou na história humana de uso e aproveitamento da força do vento, como barcos a vela ou moinhos de ventos. No filme, é por meio do design de seus veículos de transporte e do Vale de Nausicaã que entendemos a importância da energia eólica como fonte de energia e trabalho. Trata-se de uma comunidade que acredita no cuidado de seu povo, tanto quanto no cuidado da floresta. A arquitetura do Vale pode ser associada a construções medievais, de torres e castelos em pedra, onde a organização do espaço se assemelha ao modelo feudal. As formas podem ser associadas à região da Capadócia na Turquia ou a Djenné em Mali. Já a floresta foi inspirada em uma região ao sul da Ucrânia, na costa do Mar Negro, onde o mar recuou e criou uma terra pantanosa, de solo estéril. Miyazaki propõe, assim, uma arquitetura mimética, que compõe sua metáfora visual sobre o desrespeito à natureza que observa, revelando uma relação complexa entre o ser humano e a natureza.



CASTELO NO CÉU — 天空の城ラピュタ⁵¹



Ano de produção: 1984 ~ 1986

Lançamento: 2 de agosto de 1986

Duração: 124 min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Isao Takahata

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Hirokata Takahashi

Diretor de Arte: Toshio Nozaki; Nizô Yamamoto

Distribuição: Toei

Orçamento: ¥ 500.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 1.160.000.000

Bilheteria Mundial: US\$ 6.040.021

Premiações: 9º Animage Anime Grand Prix; Mainichi Film Award (1986);

Música: Joe Hisashi

Inspirado na obra literária: Vinte mil léguas submarinas (1872) de Julio Verne e As viagens de Gulliver de Jonathan Swift.

⁵¹ Esta síntese reproduz parte do texto da dissertação e tem a finalidade de não deixar lacunas na listagem de longas-metragens do diretor.

Sinopse: Tudo começa com o dirigível, onde a jovem Sheeta está como refém, sendo atacado por piratas, e ela aproveita a oportunidade para fugir de seu sequestrador, Coronel Muska, terminando por cair do veículo. A jovem é salva pelo poder de seu colar mágico e pelo órfão Pazu, que trabalhava no local. Agora os dois terão que escapar da perseguição de militares e da gangue de piratas aéreos, que buscam o poder do cristal mágico. Sheeta e Pazu unem forças para sobreviver e buscar a mística cidade flutuante de Laputa.

Arquitetura: A primeira obra oficial do Studio Ghibli, O Castelo no Céu, traz uma emocionante aventura com estilo steampunk, onde os jovens Pazu e Sheeta vão em busca da cidade no céu, Laputa. A ambientação do filme foi inspirada em uma viagem de Miyazaki ao País de Gales, onde presenciou uma greve de um grupo de mineradores. Ele ficou admirado com espírito de união e de comunidade e decidiu que gostaria de retratar aquilo em uma de suas obras. Uma das ambientações do filme é justamente a vila dos mineradores, que se aloja em uma enorme fenda geográfica, tendo um ar fabril, em referência à Revolução Industrial. Neste mundo, o campo a cidade não estão em conflito, são calmos e equilibrados. As máquinas e construções estão presentes em todos os lados e foram retratadas de modo a parecerem ter sido fábricas à mão, como as pontes, os trilhos dos trens e as pequenas casas dos trabalhadores. Em contraste com o nível terrestre, a cidade utópica de Laputa está elevada aos céus, seu nome foi retirado da ilha voadora do reino de Laputa, na obra as viagens de Gulliver, de Jonathan Swift. A forma do castelo voador pode ser associada a uma série de referências, como a pintura da “Torre de Babel”, de Pieter Bruegel. Miyazaki absorve a obra de Bruegel e a mescla com outros elementos, como as cúpulas de mesquitas e ruínas romanas, simbolizando o apogeu do que um dia fora aquela civilização, assim como o império de Laputa. Uma aventura em um mundo extraordinário, que é protagonizada por um jovem rapaz comum, trazendo o debate da relação homem, natureza e tecnologia.



MEU VIZINHO TOTORO — となりのトトロ



Ano de produção: 1 de abril de 1987

Lançamento: 16 de abril de 1988

Duração: 86min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toru Hara

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Hisao Shirai

Diretor de Arte: Kazuo Oga

Distribuição: Toho

Orçamento: ≈ ¥ 1.200.000.000 *

Bilheteria no Japão: ≈ ¥ 1.170.000.000*

Bilheteria Mundial: US\$30.550.920

Premiações: Animage Anime Grand Prix; he Mainichi Film

Award; Kinema Junpo Award **Música:** Joe Hisashi

Baseado na obra literária: -

* O orçamento e bilheteria divulgados pelo Studio Ghibli foram relativos aos dois filmes produzidos simultaneamente: Meu Vizinho Totoro e o Túmulo dos Vagalumes (dirigido por Isao Takahata)

Sinopse: Situado no interior do Japão do início dos anos 1955, o filme conta a história das duas irmãs, Satsuki (10 anos) e Mei (4 anos), que se mudam para o campo com o pai, para poder ficar mais perto da mãe, que está internada por problemas de saúde. Lá, elas descobrem que a floresta vizinha é habitada por criaturas

mágicas, a quem decidem chamar de Totoro. Juntos, eles viverão divertidas aventuras na floresta. O filme cria um universo fantástico de criaturas sobrenaturais que coexistem com a modernidade, sem deixar de ser crível.

Arquitetura: Um dos questionamentos que motivou a obra do diretor foi “Por que não tentar fazer um filme divertido e maravilhoso ambientado no Japão?”. Os principais modelos das ambientações foram a cidade de Tokorozawa e a natureza de Sayama, na fronteira entre a província de Saitama e Tóquio, onde Miyazaki costumava passear. Na busca por resgatar a essência do espírito japonês, um dos temas de Totoro passou a ser o de expressar o encanto da natureza ao nosso redor, as florestas, as noites, o clima, todos em constante mudança. Eles se tornaram peças centrais e foram desenhadas de forma meticulosa para resgatar esse sentimento. Ainda que a história tenha sido pensada para uma década específica, parece se passar em um período moderno e nostálgico ao mesmo tempo. O protagonismo arquitetônico do filme se dá pela nova casa das irmãs, aparentemente abandonada, que ganha vida conforme vai sendo descoberta e limpa. O conceito inicial da equipe foi o de criar um local onde eles pensassem “Eu quero morar lá”, que é um tipo de sentimento enraizado na mente humana. A casa faz referência à arquitetura eclética do início do período Showa, com uma mistura nipônica e ocidental. A parte da frente da casa, com telhado pontiagudo, é de inspiração gótica, enquanto a lateral, com esquadrias *shoji* de correr, é tradicionalmente japonesa. Neste modelo juntam-se diferentes partes para se obter o todo, como se a casa ainda não estivesse completa. Cabe à casa transmitir um ar de mistério e assombração inicial, o que é completamente transformado ao ser habitada pela família. Não há dúvida de que o universo de Totoro busca trazer felicidade e inspiração para que o público se aventure a explorar o mundo em que habita e a natureza que o cerca.



O SERVIÇOS DE ENTREGAS DA KIKI

魔女の宅急便



Ano de produção: 1987

Lançamento: 29 de julho de 1989

Duração: 103min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Hayao Miyazaki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Shigeo Sugimura

Diretor de Arte: Hiroshi Ôno

Distribuição: Toei

Orçamento: ≈ ¥ 800.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 4.300.000.000

Bilheteria Mundial: US\$ 10.151.019

Premiações: 12º Anime Grand Prix; 44º Mainichi Film Award;
13º Japan Academy Prize

Música: Joe Hisashi

Baseado na obra literária: Serviços de entrega Kiki (1985) de
Eiko Kadonodo

Sinopse: Baseado na obra literária homônima, *O Serviços de entregas da Kiki* acompanha a saga da jovem bruxa Kiki, que aos 13 anos deve sair de casa como parte de seu treinamento de

feiticeira. A jovem e seu gato Jiji mudam-se do interior para Koriko, uma cidade. Lá ela vai começar seu serviço de entregas e terá de lutar para conquistar a confiança dos moradores locais. O filme trata dos conflitos da adolescência, as dificuldades na busca por independência e a importância das amizades.

Arquitetura: Ainda que baseado em um livro japonês, *Serviços de entregas da Kiki* se passa em uma ambientação europeia, baseada na imagem mental que o diretor e o estúdio têm daquele continente. Em abril de 1988, a equipe responsável pelos cenários visitou Estocolmo, Suécia e a cidade de Visby em Gotlândia. Ainda assim, Koriko, a cidade do filme tornou-se uma miscelânea de referências: Visby, Nápoles, Paris, Londres e até mesmo São Francisco, nos Estados Unidos. Algumas construções exemplificam isso, como a padaria em estilo alemão, a praça do relógio que se assemelha às praças italianas, como a Piazza San Marco em Veneza e o bondinho norte-americano de São Francisco. É como se de um lado estivesse a Costa do Mediterrâneo e do outro lado o Mar Báltico. Já a casa dos pais de Kiki foi baseada na ideia inglesa das cidades jardins, uma casa interiorana, coberta pela natureza. Inteiramente desenhado à mão, o filme mantém o padrão artístico Ghibli, com destaque para as perspectivas aéreas que apresentam especial esmero de Miyazaki na criação do filme e de suas ambientações. Olhando estas, há tanto a mistura dos estilos, quanto de diferentes épocas que podem ser notadas em vários detalhes. Os objetos ajudam a criar um espaço mágico, que parece ao mesmo tempo real e fantástico, com dirigíveis, carros e tvs antigas. Uma Europa idealizada, que foge às exigências do mundo real.



PORCO ROSSO — 紅の豚

“Eu prefiro ser um porco a um fascista.”



Ano de produção: 1990

Lançamento: 18 julho de 1992

Duração: 94min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Atsushi Okui

Diretor de Arte: Kazu Hisamura

Distribuição: Toho

Orçamento: ≈ ¥ 1.000.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 5.400.000.000

Bilheteria Mundial: US\$ 1.354.960

Premiações: 5º Prêmio Nikkan de Filmes Esportivos; Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy 1993.

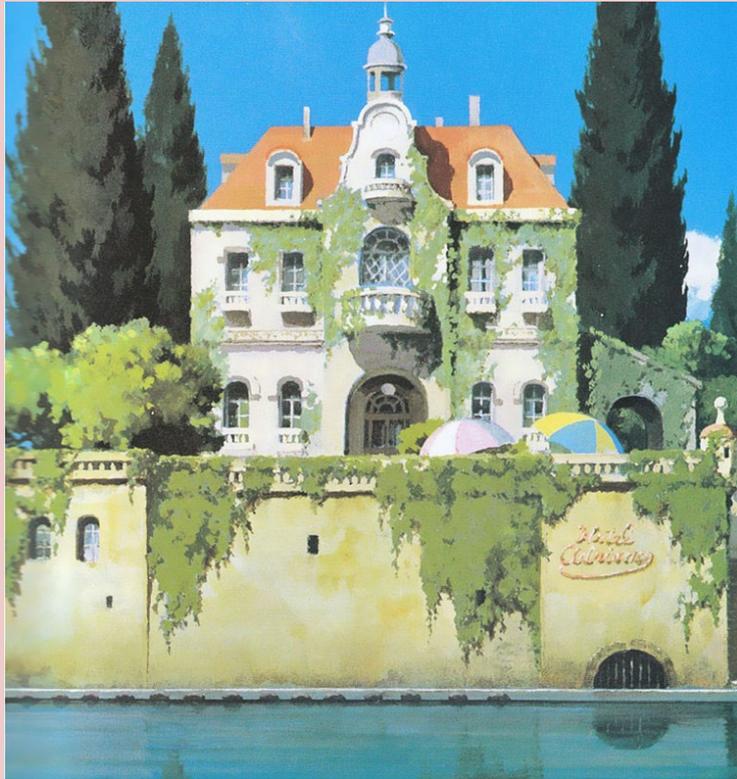
Música: Joe Hisashi

Baseado na obra literária: A Era do Hidroavião (1990) de Hayao Miyazaki

Sinopse: Uma comédia adulta, Porco Rosso se passa nos anos 1930, durante a depressão econômica e o regime fascista, em uma Itália fantasiosa, repleta de piratas aéreos e um curioso piloto veterano na forma de porco. Neste mundo, onde aviadores tomam conta dos céus, Marco, ou Porco Rosso, ganha a vida

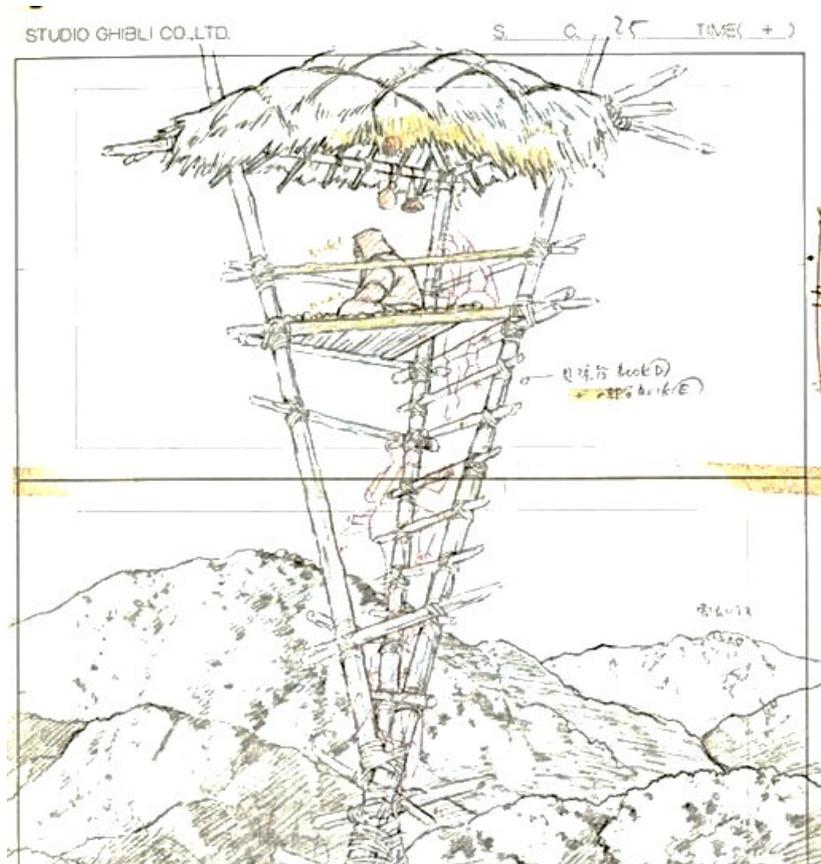
voando para serviços privados, como resgatar pessoas sequestradas por piratas aéreos. Além de seus trabalhos, Marco terá de enfrentar Donald Curtis, seu antigo rival no ar e em conquistar mulheres. Nessa obra, Miyazaki apresenta de forma descontraída sua paixão por aviação, sem deixar de lado suas críticas sociais à guerra.

Arquitetura: Porco Rosso apresenta um cenário histórico e geográfico claramente definido, se passando em uma representação da Costa Adriática. A cidade do filme foi modelada a partir da cidade de Dubrovnik, Croácia, mas também apresenta referência a várias outras cidades italianas como Veneza, Milão, Lago de Como e Lago Maggiore. O Hotel Adriano é um hotel que flutua no Mar Adriático, residência de Madame Gina e um destino popular para pilotos de hidroaviões. O hotel contém um jardim ornamentado, um gazebo, doca para os aviões e seu café e bar, onde os hóspedes relaxam ao som das apresentações de Gina. Já o emblemático esconderijo do herói foi inspirado na praia Stiniva também na Croácia. Outro conceito interessante que pode ser atrelado tanto a Porco Rosso, como a outras obras de Miyazaki, é *wakon yosai*. Criado no período Meiji, reúne o saber ocidental ao espírito japonês com o objetivo de assimilar os novos conhecimentos estrangeiros, mas sem diminuir o valor da identidade japonesa. Aqui, Miyazaki apresenta uma interpretação lúdica da Europa de suas viagens e sonhos. Cores fortes e vibrantes, ele declarou que queria criar uma cidade que provocasse a vontade de visitar e um céu que fizesse querer voar. O espaço reflete a leveza e a alegria da narrativa, que traduz, ao mesmo tempo, sentimentos escapistas e nostálgicos do diretor. Ainda que a guerra seja parte da temática, ela não é a motivadora dos conflitos na obra.



PRINCESA MONONOKE — もののけ姫

“Em tempos antigos, a terra era coberta por florestas... Onde, em épocas distantes, viviam os espíritos dos deuses.”



Ano de produção: 1994

Lançamento: 12 de julho de 1997

Duração: 133min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Atsushi Okui

Diretor de Arte: Satoshi Kuroda; Kazuo Oga; Yôji Takeshige;
Naoya Tanaka; Nizô Yamamoto

Distribuição: Toho

Orçamento: ¥ 2.100.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 14.200.000.000

Bilheteria Mundial: US\$ 169.785.704

Premiações: 21º Japan Academy Awards; 27º Saturn Awards;
52º Mainichi Film Awards...

Música: Joe Hisashi

Sinopse: Princesa Mononoke se passa no final do período Muromachi do Japão e segue a jornada do último príncipe de uma tribo, Ashitaka, que é amaldiçoado ao lutar com um espírito animal maligno. Em busca de sua cura, ele deixa sua vila e acaba se envolvendo em um grande conflito de outro clã. Nessas terras Ashitaka vai conhecer uma princesa criada por lobos e se envolver na guerra entre os espíritos guardiões da floresta e os humanos que consomem seus recursos. Uma incisiva crítica ambiental do diretor Miyazaki que se ambienta em um passado mítico japonês.

Arquitetura: Em *Princesa Mononoke*, a natureza é a principal ambientação e protagonista. É uma grande obra filmográfica, tendo ultrapassado 140.000 desenhos em seus 133 minutos. Para a criação da imagem da Floresta dos Deuses, Miyazaki realizou uma visita à ilha Yakushima em 1995 com parte da equipe do estúdio. Além disso, Kazuo Oga, um dos diretores de arte, foi às montanhas Shirakami em busca de referências para o design da vila Emishi, a qual Ashitaka pertence. Outra referência cultural significativa é a aldeia de Lady Eboshi, que está vinculada ao processo japonês de mineração e produção de ferro conhecido como *Tatara*. Trata-se de técnica anciã, com seus mistérios e rituais, incluindo os edifícios. Miyazaki mergulha em um Japão histórico distante, em um resgate do passado e suas tradições. A representação do espaço arquitetônico simboliza também uma barreira física e filosófica da intransponibilidade entre o mundo humano e o mundo espiritual.



A VIAGEM DE CHIHIRO — 千と千尋の神隠し⁵²



Ano de produção: 1999

Lançamento: 20 de julho de 2001

Duração: 125min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Atsushi Okui

Diretor de Arte: Yôji Takeshige

Distribuição: Toho

Orçamento: ¥ 2.000.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 31.680.000.000

Bilheteria Mundial: US\$ 355,475,245

Premiações: 75^a Cerimônia do Oscar; 32^o Japan Academy Prize; 52^o Festival Internacional do Cinema de Berlim, ...

Música: Joe Hisashi

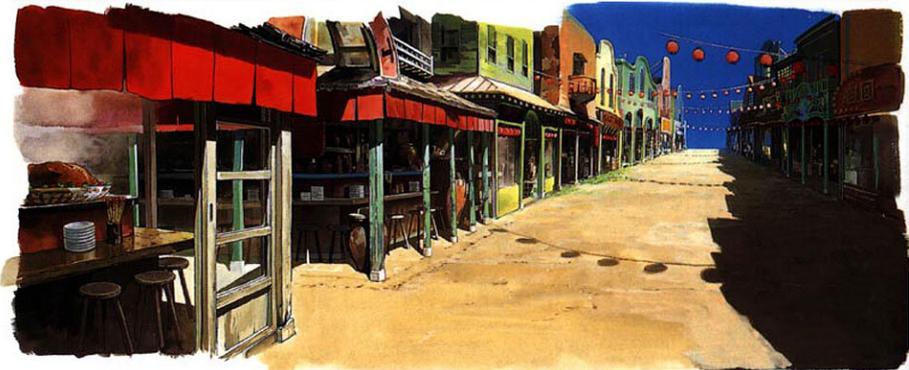
Inspirado na obra literária: A misteriosa cidade além da neblina (1975) de Sachiko Kashiwaba

Sinopse: O filme conta a história da mimada Chihiro, uma menina japonesa com cerca de 10 anos, que está de mudança com sua família. Durante a mudança, seu pai perde a estrada para a cidade, e a família, ao atravessar um túnel misterioso, chega ao mundo dos espíritos. Lá os pais de Chihiro são transformados em porcos e caberá a ela tentar salvá-los trabalhando da Casa de

⁵² Esta síntese reproduz parte do texto da dissertação e tem a finalidade de não deixar lacunas na listagem de longas-metragens do diretor.

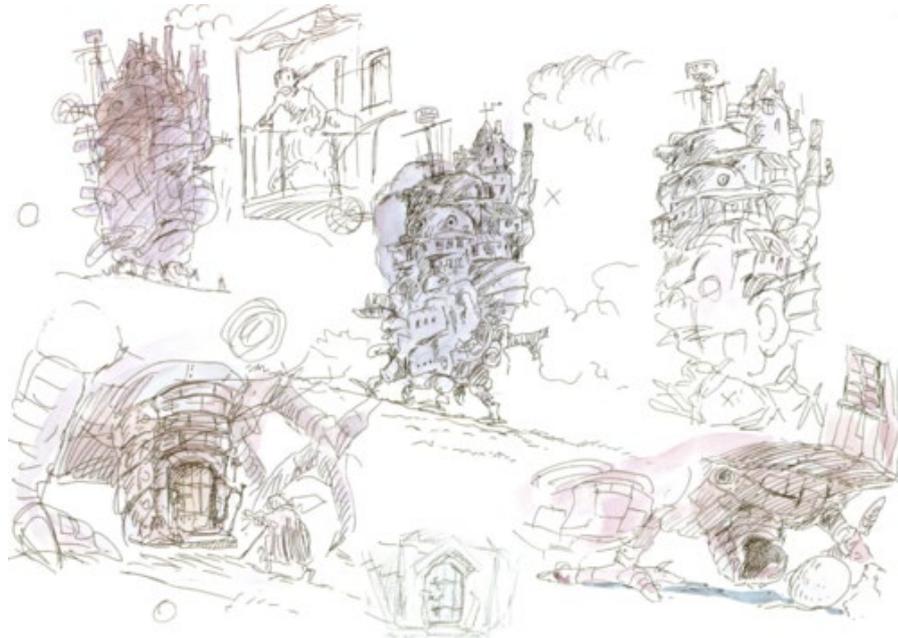
Banho da feiticeira Yubaba. O filme conta uma história sobre amadurecimento e traz críticas à ganância e ao descuido do ser humano com o meio ambiente.

Arquitetura: A história da pequena Chihiro juntou diversos desejos de Miyazaki, em o que talvez seja sua construção cinematográfica mais complexa, apresentando um mundo repleto de espíritos, lendas e simbologias da cultura japonesa, complementado por uma grande e caótica casa de banho, inspirada no próprio estúdio. O Reino dos Espíritos possui características semelhantes ao mundo humano e está diretamente conectado a ele. A ambientação de *A viagem de Chihiro* vai se referir a, pelo menos, três épocas diferentes: o presente, a era da bolha econômica dos anos 1980 e, por meio do cenário, o Período Taishō. Estes elementos ajudam a compor a atmosfera do filme e promovem um sentimento de nostalgia, retomando o Japão da primeira metade do século XX. A Vila dos Espíritos composta por vários pequenos restaurantes, que abrem após o pôr do sol para receber os espíritos que vão à Casa de Banho teve sua ambientação inspirada no Museu Arquitetônico ao Ar Livre de Edo-Tokyo. No museu encontram-se exemplares de diferentes períodos da história de Tóquio. O estilo particular em que Hayao se embasa é conhecido como Arquitetura de Letreiro. Também apelidadas por Miyazaki de “Barracas no estilo faroeste”. A ideia de um espaço pseudo-ocidental também está presente na Casa Banho, com diversas referências asiáticas e interiores europeus, um aspecto que ajuda a criar uma atmosfera de incerteza entre um sonho e a realidade. Os designs japoneses tradicionais são um tesouro de imagens diversas. Neste filme, o diretor substitui suas construções europeias por uma gigantesca casa de banho, tipologia muito tradicional no Japão, um espaço culturalmente rico de significados. Miyazaki buscou incorporar designs tradicionais à uma história contemporânea, resgatando e ressignificando estes elementos.



O CASTELO ANIMADO

ハウルの動く城



Ano de produção: 2002

Lançamento: 5 de setembro de 2004

Duração: 119min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Atsushi Okui

Diretor de Arte: Yôji Takeshige; Noboru Yoshida

Distribuição: Toho

Orçamento: ¥ 2.400.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 19.600.000.000

Bilheteria Mundial: US\$236.214.446

Premiações: 3º Tokyo Anime Awards; 61º Festival de Filmes de Veneza; 71º New York Film Critics Association, ...

Música: Joe Hisashi

Baseado na obra literária: O Castelo Animado (1986) de Diana Wynne Jones

Sinopse: A história começa quando a jovem chapeleira Sophie é amaldiçoada pela Bruxa do Pântano, e acaba tendo que deixar

sua casa em busca de um jeito de quebrar o feitiço. Em sua jornada, Sophie, agora com 90 anos, ajuda um misterioso espantalho, que a leva ao Castelo Animado. Lá, ela se torna a nova faxineira do mago Howl, o demônio Calcifer e seu aprendiz Markl. A heroína terá que lidar com seus conflitos enquanto tenta desvendar os mistérios do coração de Howl. A temática romântica é complementada por uma crítica direta do diretor à guerra, temática secundária na obra literária.

Arquitetura: O filme é ambientado no final do século XIX, em um mundo que parece ter sido concebido por pintores europeus, onde magia e ciência coexistem. Supõe-se que Miyazaki teve a ideia de fazer o filme durante uma visita ao mercado de Natal de Estrasburgo. A equipe do estúdio chegou a visitar posteriormente a região da Alsácia em busca de referências para a produção. Essas estão presentes materialmente nas cores e ambientações (ex.: edificações no modelo enxaimel alemão), e também de forma metafórica, ao resgatar uma região no mundo que foi palco de grandes conflitos entre França e Alemanha.

Neste filme, a evolução dos castelos de Miyazaki atinge sua maior metamorfose, agora em movimento. O Castelo Animado passeia por um lugar mágico, onde a vida tem um grande valor e os idosos têm um papel importante a desempenhar. Toshio Suzuki afirmou que Miyazaki, ao ler o romance de Jones, ficou intrigado com a imagem de um castelo se movendo ao redor do campo, porém o livro não apresentava a resposta de como este se locomovia. Solucionar essa questão tornou-se algo imprescindível para ele. O visual extravagante em estilo *steampunk* contou com uma estrutura final processada em 3D, composta por mais de 80 elementos, incluindo torres, uma língua ondulante, rodas dentadas e a solução de Miyazaki, pés de galinha. O Castelo Animado é tanto ambientação, quanto personagem na história, sendo personificado e transformado ao longo narrativa, assim como Sophie e Howl.



PONYO: UMA AMIZADE QUE VEIO DO MAR

崖の上のポニョ



Ano de produção: maio de 2006

Lançamento: 19 de julho de 2008

Duração: 101min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Atsushi Okui

Diretor de Arte: Noboru Yoshida

Distribuição: Toho

Orçamento: ¥ 3.400.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 15.500.000.000

Bilheteria Mundial: US\$ 204.826.668

Premiações: 32º Japan Academy Prize; 8º Tokyo Anime Awards; Bolonha Future Film Festival 2013, ...

Música: Joe Hisashi

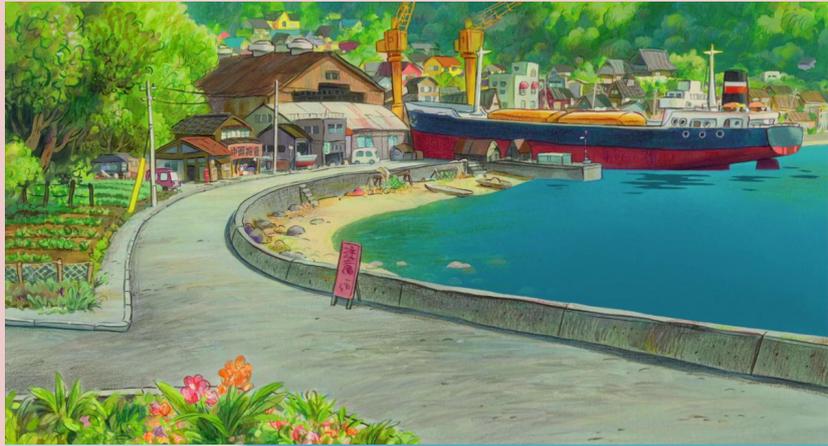
Inspirado na obra literária: A Pequena Sereia (1837) de Hans Christian Andersen

Sinopse: Trata-se de uma animação voltada para o público infantil, que começa quando um peixinho dourado mágico foge de seu pai no oceano em busca da superfície. Em sua fuga, ela fica presa em um jarro e é resgatada pelo pequeno Sosuke, que a

batiza de Ponyo. Com sua magia, Ponyo se transforma em uma menina e passa a ser amiga de Sosuke. Juntos, eles buscarão descobrir como realizar o sonho dela de permanecer humana. Caberá aos dois uma jornada que pode salvar, ou afundar, o mundo em uma gigante inundação do oceano.

Arquitetura: O mundo mágico de Ponyo se situa em uma pequena cidade litorânea, inspirada em uma viagem de Miyazaki a cidade portuária de Fukuyama, na prefeitura de Hiroshima, em frente ao Mar Interior de Seto. Nesta história, o espaço é composto pela cidade, o universo de Sosuke, que é invadido pela natureza repleta de magia, assim como Ponyo. Miyazaki moderniza e recria o clássico conto de fadas de A Pequena de Sereia em um mundo quase catastrófico e ao mesmo tempo extraordinário. As ambientações foram completamente estilizadas pelo Studio Ghibli, buscando se aproximar do público infantil, em uma atmosfera diferente dos trabalhos anteriores de Miyazaki. Para trazer um ar mais lúdico, todo o filme foi feito com desenhos feitos à mão “como o desenho de uma criança com giz de cera” (FUJIMORI apud MIYAZAKI, 2014, p. 86). Isto inclui não apenas os cenários, como as personagens e o mar, este tão presente na obra que ganha uma personalidade própria, muito além de um mero plano de fundo. A própria casa de Sosuke é atípica, posicionada isoladamente, em um penhasco com vista para o mar.

O mundo de Ponyo é alegre e a escolha artística seguiu essa direção, transmitindo isso por meio de ambientações repletas de cores, onde quase não há sombras. A equipe de arte optou até mesmo por diminuir o número de telhados pretos, tão habituais hoje em dia no Japão, para manter a mesma linguagem. Ideia estendida ao asilo, que Miyazaki não queria que se parecesse a um hospital. Embora seja um centro de cuidados para idosos, usam-se cores vivas e as flores desabrocham à sua volta, assim como a escola. Ao simplificar suas cores e linhas, Ponyo traduz o olhar de uma criança em um ambiente ao mesmo tempo cotidiano e fantástico.



VIDAS AO VENTO — 風立ちぬ



Ano de produção: julho 2011

Lançamento: 20 de julho de 2013

Duração: 126min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Cinematografia: Atsushi Okui

Diretor de Arte: Yôji Takeshige

Distribuição: Toho

Orçamento: US\$30.000.000

Bilheteria no Japão: ¥ 12.020.000.000

Bilheteria Mundial: US\$136.533.257

Premiações: 37º Japan Academy Prize; Festival de Filmes de Nova Iorque 2013; Festival de Filmes de Toronto 2013, ...

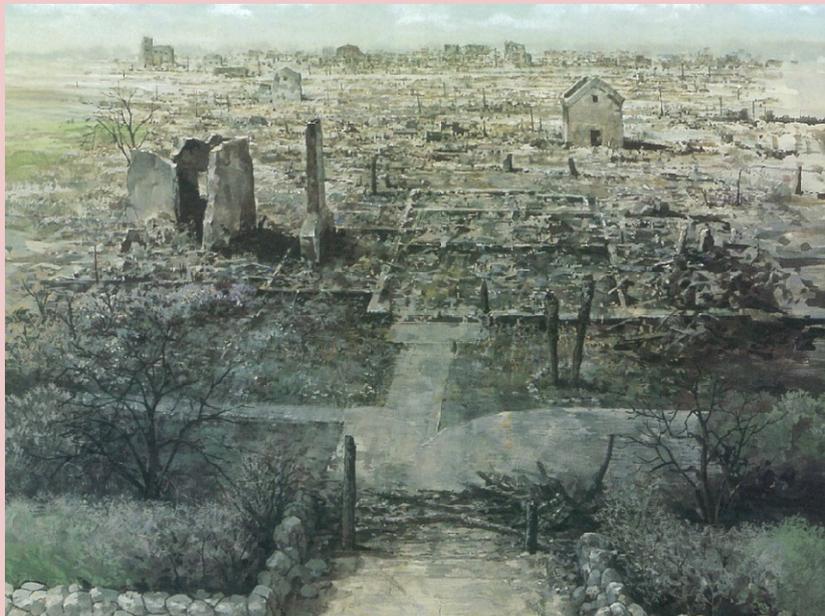
Música: Joe Hisashi

Baseado na obra literária: Vidas ao Vento (1936-1937) de Hori Tatsuo

Sinopse: Vidas ao Vento é um filme biográfico fictício com forte aspecto histórico onde o diretor retrata a vida do engenheiro Jiro Horikoshi - responsável pela criação dos aviões e Mitsubishi A5M fighter e do Mitsubishi A6M Zero - e grandes eventos do passado do Japão, como o Grande Terremoto de Kanto em 1923, a Grande Depressão, a epidemia de tuberculose e o mergulho do Japão na Segunda Guerra Mundial. Na obra, o jovem Jiro sonhava em ser

piloto de avião, porém, sua miopia tornou a ideia inviável e, ao descobrir o famoso engenheiro de aeronaves italiano, Giovanni Battista Caproni, Jiro reformula seu sonho. O desenvolvimento profissional do personagem vai ocorrer em paralelo ao seu romance por Naoko Satomi, uma jovem que conhece no trem.

Arquitetura: No filme, as ambientações são reflexos de uma ampla pesquisa referencial do Studio Ghibli sobre a arquitetura nipônica do fim do período Taishō e início do período Showa. Diferente de outros filmes de Miyazaki, a ambientação desta obra não é fantástica, com exceção dos sonhos do protagonista, a fita busca representar ambientações reais, como a cidade de Tóquio, antes e depois do terremoto em 1923, e outros locais como a Prefeitura de Nagano e o Sanatório de Fujimi Kogen. A abertura do filme se passa no quintal da cidade natal de Jiro, enquanto a cena final do filme se passa na floresta de Karuizawa, onde Tatsuo Hori, autor da obra literária, morreu. Miyazaki buscou o contraste de um período em que a natureza ainda não havia sido poluída, mas as cidades eram precárias em termos de urbanização, não possuíam asfaltamento, além de terem um sistema caótico de placas e postes de madeira espalhados à deriva. Assim, está presente no espaço fílmico parte de um legado significativo japonês, que carrega consigo uma mistura de nostalgia e melancolia tanto do protagonista, como de Miyazaki.



COMO VOCÊS VIVEM?

君たちはどう生きるか

Ano de produção: iniciado em julho de 2016

Lançamento: indefinido

Duração: previsão 125min

Diretor: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

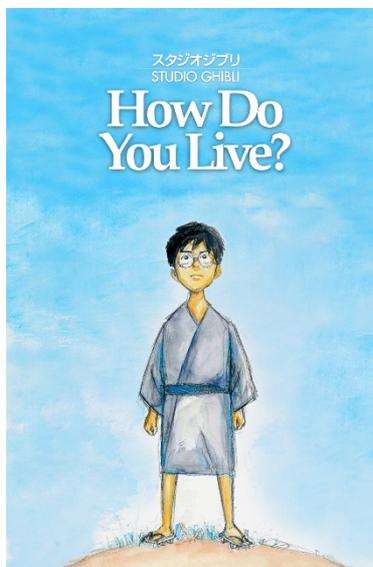
Roteiro: Hayao Miyazaki

Estúdio: Studio Ghibli

Distribuição: Toho

Música: Joe Hisashi e Masashi Hamauzu

Baseado na obra literária: Como vocês vivem? (1937) de Yoshino Genzaburo



Sinopse: O filme “Como vocês vivem?” foi anunciado oficialmente pelo Studio Ghibli em 24 de fevereiro de 2017 e ainda está em desenvolvimento (2021). O filme é baseado no romance de 1937 de mesmo nome escrito por Genzaburo Yoshino, e gira em torno de um garoto de 15 anos e seu tio, em uma reflexão sobre a vida. Assim como outras animações do diretor, sabe-se que o filme será uma adaptação com elementos de fantasia e está sendo inteiramente desenhado à mão. O produtor Toshio Suzuki também revelou que a grande motivação para este novo trabalho de Miyazaki teria sido deixar uma mensagem para seu neto. No dia 25 de março de 2021, Suzuki afirmou que “cerca de metade dos 125 minutos do filme agora já foram animados”⁵³ e segundo ele, o filme ainda deve levar mais 3 anos para ser lançado.

⁵³ https://ghibli.fandom.com/wiki/How_Do_You_Live%3F

ANEXOS

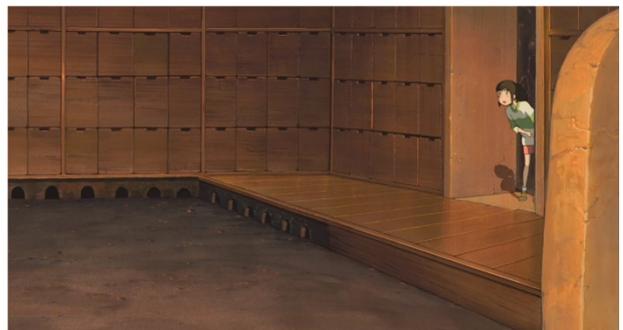
[SEQUÊNCIA A] Ordem dos planos: de cima para baixo, da esquerda para a direita.

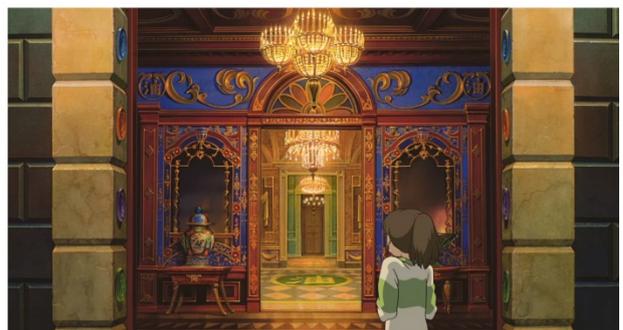


[SEQUÊNCIA B] Ordem dos planos: de cima para baixo, da esquerda para a direita.



[SEQUÊNCIA C] Ordem dos planos: de cima para baixo, da esquerda para a direita.





[SEQUÊNCIA D] Ordem dos planos: de cima para baixo, da esquerda para a direita.



This is the Kind of Museum I Want to Make!

A museum that is interesting and which relaxes the soul
A museum where much can be discovered
A museum based on a clear and consistent philosophy
A museum where those seeking enjoyment can enjoy,
those seeking to ponder can ponder, and those seeking to feel can feel
A museum that makes you feel more enriched
when you leave than when you entered!

To make such a museum, the building must be...
Put together as if it were a film
Not arrogant, magnificent, flamboyant, or suffocating
Quality space where people can feel at home,
especially when it's not crowded
A building that has a warm feel and touch
A building where the breeze and sunlight can freely flow through

The museum must be run in such a way that...
Small children are treated as if they were grown-ups
Visitors with disabilities are accommodated as much as possible
The staff can be confident and proud of their work
Visitors are not controlled with predetermined courses and fixed directions
It is suffused with ideas and new challenges
so that the exhibits do not get dusty or old,
and that investments are made to realize that goal

The displays will be...
Not only for the benefit of people who are already fans of Studio Ghibli
Not a procession of artwork from past Ghibli films
as if it were "a museum of the past"
A place where visitors can enjoy by just looking,
can understand the artists' spirits,
and can gain new insights into animation

Original works and pictures will be made to be exhibited at the museum
A project room and an exhibit room will be made, showing movement and life
(Original short films will be produced to be released in the museum!)

Ghibli's past films will be probed for understanding at a deeper level

The café will be...
An important place for relaxation and enjoyment
A place that doesn't underestimate the difficulties of running a museum café

A good café with a style all its own
where running a café is taken seriously and done right

The museum shop will be...
Well-prepared and well-presented
for the sake of the visitors and running the museum
Not a bargain shop that attaches importance
only to the amount of sales
A shop that continues to strive to be a better shop
Where original items made only for the museum are found

The museum's relation to the park is...
Not just about caring for the plants and surrounding greenery
but also planning for how things can improve ten years into the
future
Seeking a way of being and running the museum
so that the surrounding park will become even lush and better,
which will in turn make the museum better as well!

This is what I expect the museum to be,
and therefore I will find a way to do it

This is the kind of museum I don't want to make!
A pretentious museum
An arrogant museum
A museum that treats its contents
as if they were more important than people
A museum that displays uninteresting works as if they were
significant

Hayao Miyazaki

Executive Director

Ghibli Museum, Mitaka

