

Construção do imaginário



estudo e projeto baseados no filme A viagem de Chihiro

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO | USP | 2021

Construção do imaginário: Estudo e projeto baseados no filme *A viagem de Chihiro*.

Trabalho Final de Graduação apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

Aluna: Cristiane Emi Shinzato
Orientador: Giorgio Giorgi Júnior

São Paulo, março de 2021

Resumo

Este trabalho começou com a ideia de me aprofundar num espaço imaginário, e foi no mundo da animação que encontrei um caminho. Baseado no filme "A Viagem de Chihiro" de Hayao Miyazaki (2001), escolhi o cenário principal do filme: a Casa de Banho, como espaço a ser estudado. Por isso a pesquisa sobre animação, cinema, cenografia e as próprias casas de banho.

Sabendo o quão importante pode ser o espaço para contar uma história, a direção de arte e a cenografia aparecem como um ponto importante no trabalho, no qual usei suas metodologias como parte do processo de projeto e também para analisar o filme quanto à história, personagens, cores, espacialidade etc.

Como complemento à pesquisa também procurei entender sobre as casas de banho no Japão: funcionalidade, questões culturais e sociais que envolvem este tipo de estabelecimento. Para assim, projetar um espaço imaginário de modo que ele possa ser verossímil.

Ao final, este Trabalho Final de Graduação (TFG) mostrará o projeto de uma casa de banho que segue o mesmo contexto do filme, como uma história que estivesse acontecendo em paralelo a história de Chihiro.

Palavras Chave: cinema, animação, casa de banho, projeto.

Construction of Imaginary: Study and project based on the film *Spirited Away*.

Final Graduation Work presented to the College of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo.

Student: Cristiane Emi Shinzato
Advisor: Giorgio Giorgi Júnior

São Paulo, March 2021

Abstract

This work started with the idea of going deeper into an imaginary space, and it was in the world of animation that I found a way. Based on Hayao Miyazaki's (2001) "*Spirited Away*", I chose the main setting of the film: the Bath House, as a space to be studied. That is why research on animation, cinema, scenography and the Bath Houses themselves.

Knowing how important space can be to tell a story, art direction and scenography appear as an important point in the work, in which I used their methodologies as part of the design process and also to analyze the film for the story, characters, colors, spatiality etc.

As a complement to the research I also tried to understand about Bath Houses in Japan: functionality, cultural and social issues that involve this type of establishment. Finally, I will design an imaginary space so that it can be credible.

At the end, this Final Graduation Work (TFG) will present the design of a Bath House that follows the same context as the film, as a story that was happening in parallel to Chihiro's story.

Keywords: cinema, animation, Bath House, project.

Índice

Introdução

- 08 **Introdução**
- 12 **O que é direção de arte?**
- 14 História
- 16 Personagem + Figurino
- 18 Cor e composição
- 22 **O que é cenografia?**
- 24 Espaços
- 30 **O que é animação?**
- 32 Cores
- 33 Posicionamento de câmera
- 34 **O Studio Ghibli**
- 36 Influências sob o Japão
- 38 A cultura japonesa
- 40 Kotodama e a identidade
- 41 Os protagonistas infantis
- 42 Xintoísmo

Análise do filme

- 46 **Síntese - A viagem de Chihiro**
- 48 Personagens
- 66 Simbologias
- 68 Referências

Casas de banho

- 78 **As casas de banho**
- 80 Os tipos de banho
- 82 Localização
- 84 Medidas de construção
- 85 Método Inaka-ma

Projeto

- 90 Partido
- 92 Localização
- 96 Implantação
- 100 Plantas
- 104 Estrutura
- 108 Cortes
- 114 Imagens
- 130 Conclusão
- 130 Agradecimento
- 132 Bibliografia

Introdução

A ideia surgiu a partir de um exercício realizado na matéria de Arquitetura e Cinema, no qual fazíamos um projeto baseado num filme. Os filmes do Studio Ghibli participaram da minha infância e A Viagem de Chihiro era um dos meus favoritos. Por isso, decidi escolhê-lo para estudar e projetar uma casa de banho, no qual se manteria o contexto do filme em que existem espíritos que vão a essas casas para se purificar. Entretanto, o filme é repleto de simbologias e só com o que aprendi na faculdade de Arquitetura e Urbanismo, não me pareceu suficiente, já que estava lidando com um produto cinematográfico.

Por isso, estudei sobre a direção de arte, cenografia e animação, nas quais entendi suas funções e diferenças. Usei as metodologias de projeto para analisar o filme e me auxiliar durante o processo do trabalho, isto me ajudou a perceber melhor os personagens, a história e o espaço. Assim como a desenvolver melhor uma nova história a partir do filme em questão. Conforme dito anteriormente, para um diretor da arte, tudo se inicia num texto, que precisa ser estudado e imaginado. É a partir das palavras, que o diretor constrói o universo e o materializa. Para mim, o filme me deixava com muitas dúvidas, ele era o meu texto. Precisei estudá-lo, para só então entender os porquês da história, personagens, localizações, etc.

Todo esse estudo me ajudou a entrar no universo criado pelo Hayao Miyazaki (co-fundador do Studio Ghibli), para conseguir projetar essa casa de modo a parecer verossímil com esta realidade. Como complemento, foi preciso pesquisar sobre as casas de banho, o significado do banho e como eram suas construções. Por fim, foi possível imaginar e projetar uma casa de banho que dialogue com o filme.



Croqui da casa de banho feita para o filme A viagem de Chihiro. É possível ver os fundos da casa, nos andares mais altos estão os quartos de Yubaba, no meio os quartos dos funcionários. Também é possível ver o trem e a torre para queima do carvão.

O que é

DIREÇÃO DE ARTE?

A Direção de Arte é uma função que reúne atributos de arquiteto, artista plástico, designer, técnico, além de conhecimentos básicos em história da arte e do cinema. Realiza um papel essencial para a construção do universo visual junto ao diretor e a direção de Fotografia, formando uma tríplice criativa. ⁶

De acordo com David Bordwell, teórico e historiador do cinema americano, o espaço cenográfico de um filme é construído por três fatores: o espaço fotografado da tomada, espaço montado e espaço sonoro. A direção de arte se justifica para concretizar uma produção teatral, um roteiro audiovisual, etc., projetos que, até então, são potências virtuais de sentido. ³

A Direção de Arte é composta por subgrupos, como: cenografia; objetos; figurino; maquiagem e efeitos. Embora cada equipe possua autonomia na realização de suas tarefas, conceitualmente estão alinhados à proposta visual do diretor de Arte. Ou seja, o diretor tem a visão geral da concepção do projeto, se comparado ao cenógrafo brasileiro que se atém mais a construção física do espetáculo/filme. Entretanto, em produções de baixo orçamento, frequentemente, o diretor de Arte acaba assumindo várias funções dentro de seu departamento, às vezes, sendo até o próprio cenógrafo. ⁶

A necessidade da conexão entre múltiplas atividades teve sua origem no teatro. Os diretores de arte podiam ser engenheiros, arquitetos, construtores, artistas, pintores, escultores, inventores, cientistas e visionários. Muitos atores também agiam como diretores da arte, embora não fossem assim denominados, e se envolviam em todos os aspectos da criação e do fazer da direção de arte. Essa multiplicidade de ideias e visões de mundo conseguiam transformar a história do papel para o mundo real. A complexidade, a colaboração, a criação de cada um, individual e conjuntamente, determinava o perfil do projeto. ³

A direção de arte é o principal agente de toda a organização artística de um projeto visual para um espetáculo cênico, um filme ou outro produto audiovisual. Ao responder pela concepção visual, é ela quem vai fornecer a linguagem plástica de um projeto. Ela se apropria de códigos e procedimentos de diversas linguagens, como a pintura, a fotografia, o desenho, gerando um projeto e uma "criação". ³

Uma direção bem elaborada evidencia conteúdos latentes nos roteiros originais colocando questões para o público, procurando afinidades entre elementos semelhantes, usando conceitos de semiótica facilmente identificáveis, ajudando a materializar o argumento. A direção de arte estabelece um vínculo entre os espectadores e o produto final. ³

A direção de arte no cinema

No espaço fílmico, a representação de lugares, imagens e signos é muito mais realista, mesmo sendo criada em estúdio ou digitalmente, e deixa-se de ser apenas uma sugestão como era feito na cenografia teatral, pelo artifício de mudança de luzes, objetos ou do fundo. ³

Durante a filmagem, as formas, volumes, massas, profundidade, texturas e outros aspectos constituintes da criação de um cenário perdem suas características inerente e se convertem em pura visualidade do filme montado e projetado, participando nesse momento apenas como elemento intrinsecamente fotográfico. ³

De acordo com Thales Junqueira, jornalista e diretor de arte, em sua participação no livro *A direção de arte no cinema brasileiro*:

"O cinema é um exercício radicalmente coletivo. Muitas subjetividades depositam imensa energia criativa durante todo o processo. Quando estou fazendo um filme, posso contar com muitas parcerias: cenógrafos, produtores de arte e objetos, contrarregras, pintores, escultores, serralheiros, cenotécnicos, técnicos em envelhecimento, figurinistas, costureiras, aderecistas, maquiadores, efeitoistas, artistas gráficos. Cada pessoa que entra no processo traz seus próprios repertórios, suas visões de mundo. O ponto

de partida é memória e imaginação. A direção de arte orchestra sua equipe, aponta os caminhos, mas todos ajudam a responder comigo cada uma daquelas perguntas que um filme evoca."

As escolhas na direção de arte, seja com relação à arquitetura, à paisagem, às cores, texturas ou à organização dos objetos e pontos de ação do espaço, provocam o ator e a câmera a ir por ali ou por aqui, pegar esse ponto de vista ou aquele, mexer no vaso ou sentar na cadeira. O projeto é a construção da cena na nossa cabeça, pensa-se no 3D para chegar na imagem 2D (audiovisual), pretendendo atingir a emoção daquele que assistirá. O objetivo do diretor de arte é instigar o espectador. ³

Desse modo, os conceitos da direção de arte e da cenografia serão usados como ferramentas para a análise e construção de um espaço cinematográfico. Neste capítulo serão estudadas: (1) História; (2) Personagens, (3) Cor e composição e (4) Cenografia. Tais tópicos não funcionam de maneira individual, são interligados e ocorrem simultaneamente.

História

Todo projeto começa com um texto, cuja história será realçada e revelada pelos cenários e figurinos. O espaço e os objetos auxiliam os personagens ao evidenciar sua localização, o tempo, seu contexto social, suas características. O primeiro passo para a criação desse espaço para Pamela Howard (2015) é se isolar de qualquer referência geográfica, de modo a criar um mapa imaginário da paisagem da peça. Nesse método a cenógrafa entra no mundo criado pelo autor. Com esse primeiro espaço imaginado, a autora e cenógrafa começa a pesquisa.

Este mapa imaginado define alguns parâmetros que podem auxiliar nas decisões futuras, como: onde será localizada (se for uma peça pensada no mundo real), qual a paisagem, como serão os espaços internos. O mapa não ajuda apenas o cenógrafo, ele guia os atores e colaboradores a imaginarem de onde seus personagens vieram, para onde estão indo, dando um senso de lógica e propósito para sua interpretação.¹

Outro ponto importante a ser abordado, são as histórias ocultas, que quase não se revelam no texto, mas que deixam indagações sobre a personalidade dos personagens, situações vividas por eles e enriquecem mais o imaginário e o cenário. Assim, nem tudo precisa ser dito, o espaço cenográfico também pode dar indícios visuais sobre estas histórias.



A peça "Bagagem" apresentada pelo ator Márcio Ballas, retrata sua história como filho de imigrantes judeus egípcios. O ator resgata a história de sua família por lembranças de sua infância. O cenário apresenta poucos elementos, que são suficientes para contextualizar o ator e dar auxílio em sua encenação.

Personagem

Cada personagem tem papel fundamental para a história, seja no enredo principal ou secundário. No livro *O que é cenografia?* (2015) a autora explica que ao analisar um texto ela registra cada personagem, anota tudo o que eles dizem sobre si mesmo e tudo o que outros personagens dizem sobre ele. Este estudo serve para construir uma fotomontagem de cada elemento: como se enxergam e como os outros o enxergam, anota-se a indicação de estatura, aparência física, classe e posição social.

Retira-se do texto as informações que possibilitam imaginar a vida do personagem antes e depois da peça/filme, há uma reflexão sobre o que ele faz no tempo que não está participando ativamente da história. Estas informações aparecem de forma indireta, às vezes, apenas por comentários feitos por outros personagens ou em algum indício visual no figurino. ¹

É preciso entender como este personagem viveria, sua personalidade, história, jeitos, sua casa, rotina: como pensa? Como ele se veste, com o que trabalha? Quais são suas memórias? Como é sua casa? Bagunçada, vazia, mora com quantas pessoas? Com quem ele se parece? O que ele come, o que bebe, do que gosta? Qual o caminho que ele percorre todos os dias? ³

Na transformação do roteiro em imagens, cria-se uma unidade visual que complementa o filme, o qual atende aos contextos sociopolíticos, históricos e psicológicos em que a história acontece, a partir de signos que valorizam a apreensão do filme. Assim, o espectador identifica referências e se convence dessa realidade. ³

O estudo sobre os personagens também serve como auxílio para que haja identificação com os espectadores. Por isso, é importante a investigação sobre como as pessoas viviam, reconstruir suas características essenciais e acrescentá-las aos personagens fictícios de modo que possam trabalhar com a memória e identificação dos espectadores. ¹

Figurino

A caracterização de um personagem também envolve a comunicação visual que se quer passar, por meio da comunicação corporal ou do figurino. Perceber as características físicas do ator, capturar a maneira como alguém fica de pé, o ângulo da inclinação da cabeça, a flexibilidade com um figurino, esclarece para o observador quem são essas pessoas sem que elas precisem dizer. ¹

O figurino é uma arquitetura, é tudo que veste os corpos em cena, por meio das suas formas, estilos, cores e textura complementam a vasta rede de signos que são impressos num filme. Cada ator e cada atriz traz à cena a vivência da matéria. Então, o corpo, espaço e tempo se encontram. ³

O figurino ajuda a dar mais credibilidade a história, colaborando com a construção e caracterização dos personagens. A tônica do figurino é reflexo do trabalho do figurinista, que delineia a estética na construção de seus personagens. Os trajes do elenco, revelam o contexto sociopolítico e cultural do período em que os filmes foram produzidos. ³



Cena do filme *Mémoires de une Geisha*, ganhador do oscar de melhor figurino.

Fonte: Frame retirado do filme *Mémoires de une Geisha*.

Cor e Composição



Pintura A dança da vida, Edvard Munch

*“...O desenho é a sensação. A cor é raciocínio. A cor tem uma lógica tão rigorosa como a forma.”
Pamela Howard*

Na construção da unidade visual de um projeto, a cor é uma ferramenta importante, que opera na maneira como o espectador sente a cena. O manejo cromático auxilia na criação do clima de cada sequência do filme, construindo por uma poética própria. A cor pode ser luz ou pigmento. Elementos como textura, forma e objetos simbólicos também participam da construção da dramaticidade, da atmosfera de tensão e suspense, despertando à sensações ao espectador. ³

A composição cênica pode começar no papel como um rascunho em duas dimensões, mas precisa da tridimensionalidade para se firmar ideias. Por isso, frequentemente se usam maquetes que ajudam na conversão entre dimensões e deixam claro onde posicionar os elementos que constroem a imagem da peça. A tridimensionalidade ajuda o cenógrafo a definir junto à iluminação quais tonalidades de cores melhor se encaixam no espaço cenográfico. Em alguns casos, as cores podem ser utilizada para liberar a ressonância emocional da peça. ¹

O processo de composição acontece o tempo todo durante a definição do espaço. Por exemplo, que cores são predominantes nessa situação? Que cor escolher para criar uma atmosfera que condiz com a história? Como a cor pode variar com a iluminação natural? Pelas cores conseguimos trazer emoções diferentes.

As cores na cenografia servem como complemento a construção do espaço de da história. É possível criar alguns efeitos dependendo da escala de cores, por exemplo, a pintura a dança da vida, de Edvard Munch, pintor norueguês precursor do impressionismo e expressionismo alemão, é composta por cores altamente carregadas e emotivas para retratar o drama do sujeito. A gama de cores é muito limitada, produzindo uma atmosfera melancólica e singularmente nórdica. ¹

De acordo com Howard (2015) precisa-se escolher uma escala de cores, na qual se ajusta o tom e se define os extremos da escala, assim facilita a escolha de cores que serão harmônicas ou chocantes ao cenário. As cores direcionam o olhar do observador para o ponto focal e orientam o significado da composição mediante o posicionamento cuidadoso dentro de um espaço ou moldura.

A cor é um bom recurso para destacar objetos em uma composição, como também pode unificar o espaço. O uso imaginativo de uma cor é poderoso com apenas uma cor dominante nas paredes e no assoalho, podemos sugerir uma atmosfera, criar cenários e facilitar o entendimento da história. Passamos então a imaginar o que pode parecer bom e eficaz e assim verificamos se aquela intuição tem alguma validade em relação às necessidades da produção.¹

Dependendo de sua colocação e manipulação dentro da composição da imagem, a cor é uma ferramenta que modifica de maneira fluente e orgânica o espaço cênico. O uso delas nos personagens, podem ser entendidos como ícones coloridos em movimento através da tela cênica. Nos figurinos, a cor ainda é usada para demonstrar idade e status, tanto no palco como fora dele, além disso, é um fator importante na narração de uma história. Assim, as vestimentas ganham potencial como elemento cênico em movimento, o que é um grande recurso visual.¹

O destaque e a composição das cores também varia de acordo com a escala do lugar em que será montado o espaço cênico. Ao trabalhar em uma grande escala, é essencial saber como manipular a cor e compor o cenário para concentrar a atenção do público. Isso é importante se a peça acontece em um espaço livre ou que foi especialmente construído para o espetáculo, e os espectadores tem diversos pontos de vista ao longo da ação. A primeira coisa é considerar a forma de todo o espaço em todos os ângulos possíveis de serem visualizados pelo público, e observar os planos que podem ser explorados: o piso, as paredes, o telhado, as diagonais, as dimensões verticais e horizontais.¹

Para construir o espaço cenográfico e direcionar a visão do público, são também usados efeitos de som e luz. A criação de uma paisagem sonora com um bom projeto de iluminação pode demonstrar o quão pouco é necessário para proporcionar uma experiência rica e variada ao espectador. Desse modo, é possível explorar o máximo do potencial do espaço ao utilizar a trindade da cenografia: imagem, som e luz.¹



No filme "Her" (2013), as cores são usadas, discretamente, para evidenciar os sentimentos do protagonista. A paleta composta por cores vivas, se mantém em harmonia.

Fonte: Frame retirado do filme Her.

O que é

CENOGRRAFIA ?

Dentro da direção de arte, a cenografia entra com a função de estudar e projetar o espaço cênico. É o cenógrafo quem faz toda a ambientação do estúdio, projeta plantas e cortes, indica uma possível intervenção no local e constrói pela dramatização do espaço.

No teatro grego, a cena era constituída por uma parede ou às vezes até grandes painéis que separavam a cena dos bastidores. Assim, o cenário passou a ser reconhecido, eram criadas novas formas e estilos decorativos como grandes painéis pintados à mão que passaram a complementar não somente a cena, mas à fazerem parte da própria encenação. O cenário ganhou importância já que auxiliava no desenvolvimento da ação teatral, e conseqüentemente da cenografia. ⁵

A linguagem da cenografia é a linguagem da arte e do espaço, fala de volumes, cores, escalas e materiais; não como conceitos abstratos, mas como caminhos práticos para decifrar o código dramático. De modo ativo, os cenógrafos se sentem envolvidos e estimulados com as possibilidades desconhecidas.¹

A cenografia é uma arte que integra todos os participantes, como o diretor, atores, figurinistas, sonoplastia, produtores, etc, para conceber o espetáculo. É necessário equilíbrio entre todas as áreas do espetáculo, e quanto mais equilíbrio houver, certamente maiores serão as chances de um espetáculo ser bem-sucedido. ²

“cenografia é um desenho de papel dinâmico que acontece no palco, orquestrando o ambiente sensorial e visual da performance”

Dorita Hanah

O espaço



Fonte: <https://broadwayincincinnati.com/news/2017/08/08/a-look-into-the-scenic-design-for-wicked/>. Acesso em 26 de Janeiro de 2021.

Maquete realizada para o musical Wicked, feita pelo cenógrafo Eugene Lee e o Studio Edward Pierce. A maquete auxilia o cenógrafo a pensar nas mudanças do espaço cenográfico e nos possíveis posicionamentos dos atores e objetos.

De acordo com José Anchieta, cenógrafo e figurinista brasileiro, “Todo o espaço é cenografia: a sala ou o banheiro da sua casa, um banco sob uma árvore num jardim, o vagão de um trem, uma ponte, etc.” O que modifica um espaço comum de um cenográfico é o significado dramático ou cênico que o mesmo representa. ²

Tudo pode ser fonte de inspiração, dependendo apenas do olhar apurado do artista. Por isso a importância de se educar o olhar, prestando atenção ao andar pela cidade, reparar nas coisas e nas pessoas; perceber num dia chuvoso ou de sol, como a luz funciona; ou então andar na mata e prestar atenção nas sombras, nos raios de sol que atravessam a vegetação; afinal tudo pode virar repertório se tivermos a sensibilidade de olhar, ouvir, tocar. Tudo pode ser fonte de inspiração. ²

Quando se começa um projeto novo, também se realiza uma pesquisa criativa. De acordo com o livro *O que é cenografia?* (2015), a autora enfatiza o desenvolvimento de um estudo, no qual os cenógrafos estão sempre atentos a curiosidades culturais, interligações entre assuntos aparentemente distintos, visitam museus, exposições etc; para contextualizar a história. O intuito é enriquecer o enredo e criar uma identificação com espectador.

Com a pesquisa feita, o próximo passo é desenhar imagens que se relacionam com momentos específicos do texto. Nesse estágio é importante estar livre para introduzir ideias diferentes em cada desenho, de modo a capturar a exatidão do momento visual, de criar um roteiro cenográfico. Essa é a hora de testar cores, técnicas, figurinos, mobiliários, etc. É um processo livre e sem restrições, no qual se faz uma conexão entre a palavra e a visão, por desenhos, colagens, maquete, etc. ¹

Todo cenário precisa de projeto, quanto mais soluções o projeto encontrar, menos problemas haverá na execução e na montagem da cenografia. De acordo com J.C. Serroni, é preciso que o cenógrafo entenda o básico de resistência dos materiais, de cálculo, geometria, física, eletricidade, até hidráulica e química, para dar conta do desenvolvimento do projeto, que se traduz em pranchas, em maquete e até protótipos. ²

Antes da construção, são feitos testes com maquetes, a intenção é conhecer o espaço e ver as possibilidades de construção nele. Nesse estudo, é imprescindível considerar o corpo humano, por isso é preciso o uso de figuras tridimensionais em escala, assim como tudo nesse cenário em teste precisa de cor e textura, para que se aproxime o máximo do que será construído. ¹

Após a leitura do roteiro e a partir das pesquisas de referências, iniciam-se as buscas pelas locações. Existe a possibilidade de serem locações preexistentes ou em estúdios. As filmagens em locações revelam uma preocupação com a “verdade”, inclusive na relação do elenco com o espaço. Mas cenários construídos em estúdio também podem ser absolutamente convincentes. A ambientação de um cenário é uma configuração de elementos, através de arranjos que envolvem escolhas diversas: de cores, texturas, objetos, efeitos, figuração.³

Dentro do espaço escolhido, todos os objetos e mobiliários precisam ser bem pensados, já que contam histórias. O ambiente é um conjunto de mensagens que contribuem para a construção de uma personalidade e de uma situação, ajuda o espectador a entender quem são aquelas pessoas e onde vivem. Assim como os figurinos, esses objetos inanimados falam sobre a profissão, condições de vida, clima e etc, expressos por tecidos, padrões e decorações, iluminando o contexto histórico e sociológico do drama.^{1 3}

Além de contar a história, todo elemento no espaço cenográfico deve ser útil ao espetáculo e ao ator. Nada pode ser gratuito. Alguns questionamentos são válidos: qual a função da cenografia para o projeto? A quem ela servirá? Os elementos colocados gratuitamente, sem função, certamente desviarão o olhar do público e poderão dificultar a movimentação do ator.²

A cenografia imita a realidade. Nem toda direção de arte precisa apresentar um cenário verossímil, pode-se desejar que este seja também tenha um significado, reflexão. A direção de arte pode também construir um espaço que permita o questionamento através da estruturação de determinada visualidade.^{2 3}

Por isso, nem tudo segue as mesmas dimensões da realidade, para melhor se ajustar a uma movimentação do ator, ou se tornar proporcional ao palco o mobiliário sofre ajustes em suas proporções e alturas para que isso ajude na representação. Usualmente se mantém as proporções do mobiliário e se modifica a escala, para compensar visualmente e iludir o espectador se utilizam do artifício da cor.¹

O espaço cenográfico deve amparar o ator. O importante não é uma porta que está no cenário, mas sim o momento em que alguém está passando por ela. Por isso, muitos espaços tem poucos elementos de modo a não atrapalhar a movimentação. Usualmente, os elementos são colocados ao redor do espaço de movimentação, nas paredes de fundo, cenografias aéreas, elementos móveis que entram e com rapidez devolviam o espaço para a cena e para o ator. Isso também deve-se ao fato de que sempre se procura a síntese. Não devemos atravancar o palco com muitos elementos, que podem emperrar a ação.²

Nem tudo precisa ser materializado, o espaço do palco pode ser cenografia, a luz pode ser cenografia, um efeito sonoro pode ser cenografia, a movimentação dos atores no palco pode ser cenografia. Interessa que essas formas tenham significados que criem o espaço dramático.²



Espaço cenográfico da série de TV, “Vai que cola”. O cenário giratório vai se movimentado conforme a movimentação dos atores.

Fonte: <https://alinefranhdesign.wordpress.com/2014/11/11/vai-que-cola-e-seu-incrivei-palco-giratorio/>. Acesso em 15 de Janeiro de 2021.

“Cenografia é a arte da mentira. Quanto melhor você mentir, melhor ela será.”

José Anchieta

Espaço enquadrado

No começo do cinema, o público compreendia e aceitava os códigos da arte teatral. Desse modo, as primeiras representações cinematográficas nada mais eram do que um teatro filmado, uma vez que a câmera, devido ao seu peso e volume, ocupava sempre a mesma posição estática enquadrando a cena num plano aberto. A cenografia, obedecia às convenções teatrais, por isso era feita com painéis pintados em perspectiva, tinham um fundo fixo e constante. ³

Com o avanço tecnológico que possibilitou a movimentação da câmera e o uso de cenografia natural, as locações passam a fazer parte dos projetos cenográficos. A cenografia deixa de ser estática e passa a recorrer a arquitetos para construir uma cidade, uma casa ou um castelo. A mobilidade do equipamento permitiu a execução de cenografias de grandes dimensões. Os cenários de um filme servem não somente para emoldurar o movimento dos atores, mas também o da câmera, já que é através de seu arsenal de

trabalho que se estabelece a disposição visual dos espaços. A habilidade em isolar ou aumentar um detalhe, a mobilidade, precisão, até a indiscriminação de certa tomada constituem a perspectiva fílmica. Tal característica requer controle e exatidão na composição da visualidade de um filme. ³

Os espaços criados buscam pela verossimilhança, credibilidade, estabelecem emoção, servem suporte à narrativa, comunicam o tempo e espaço, etc. A composição visual criada nos espaços, constrói também uma atmosfera fílmica, categoria filosófica que envolve todos os campos da produção fílmica (fotografia, arte, som e montagem). No cinema, a atmosfera é o que dá o tom à representação. De acordo com Inês Gil, professora e doutora em ciência estética e tecnologia de artes, temos duas grandes categorias de atmosfera: a dramática e a fílmica. ³

A primeira é a atmosfera dramática, essa é a atmosfera encontrada especialmente em alguns gêneros (drama, terror) e para se concretizar nas telas do cinema depende de uma série de fatores e sua interrelação (a direção, a fotografia, a iluminação, a cenografia, a performance dos atores), fundamentalmente da *mise en scène*. ⁴

A segunda categoria de atmosfera é associada aos elementos plásticos porque diz respeito à forma da imagem fílmica, e aos elementos que constituem o espaço plástico. A atmosfera fílmica se diferencia da dramática por ter sua ênfase nos aspectos visuais e por poder ser constituída de forma independente, sem a presença de todos os elementos citados anteriormente. ⁴

O que é

ANIMAÇÃO?

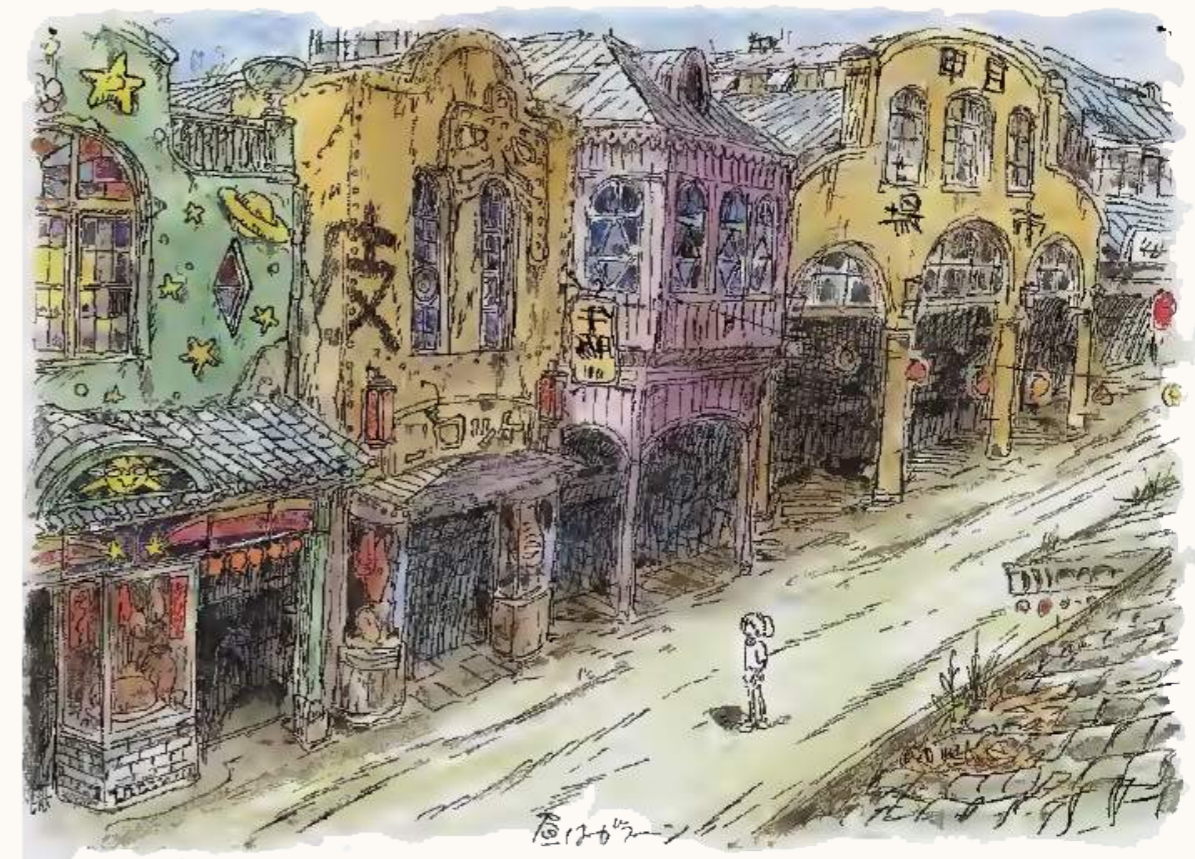
A palavra animação deriva da palavra “anima”, traduzido como espírito ou alma. Assim, o processo de animar é dar vida ou movimento a algo, mas não significa apenas fazer desenhos estáticos, é necessário também iludir o olhar do espectador na passagem de um desenho para o seguinte. Para conseguir criar esta ilusão, são necessárias inúmeras sequências para finalizar uma ação de um personagem; por isso existem grandes equipes de produção e desenho por trás de cada filme.

Dentro da equipe, o diretor de arte é o responsável por todos os aspectos relacionados a uma animação, coordenando a execução de todas as etapas, como: a técnica a ser utilizada na produção, a composição, os cenários e a edição final do material. Entretanto, o visual final do filme depende da habilidade de uma boa equipe composta de designers, artistas, e animadores, são eles que traduzem ideias em desenhos. Um longa-metragem é o esforço de uma equipe de até sessenta artistas.⁷

O primeiro passo para a produção de uma animação é o Desenvolvimento Visual, onde todas as maneiras diferentes de traduzir uma história em recursos visuais estão sendo explorados. Isso inclui a busca por um estilo para se adequar à história, estudos sobre: plano de fundo, personagens, cor, composição e edição.⁷

A fim de criar uma mesma linguagem em todo o filme, é feito um livreto contendo regras básicas dos estilos para serem usadas pelos diferentes departamentos: Layout, plano de fundo, animação, efeitos, cor etc. Esta é uma etapa importante para que todos da equipe possam seguir a mesma linguagem. A equipe tem que aprender tudo sobre o novo visual e se acostumar com ele.⁷

Geralmente há um treinamento de algumas semanas para permitir que os diferentes artistas pratiquem e criem algumas peças de teste. As vezes novas técnicas têm que ser desenvolvidas, especialmente para combinações de 2D e 3D. Ao mesmo tempo, o diretor de arte desenvolve um conceito de cor para uma primeira sequência de desenhos entrar em produção.⁷



Croqui de estudo sobre a iluminação e cenário na cidade fantasma. O desenho representa a visão da cidade durante o dia (imagem de cima) e a diferença com a iluminação e a presença de espíritos durante a noite (imagem abaixo).

Imagem adaptada de MIYAZAKI, Hayao. The art of spirited away. Hong Kong: Viz, 2002. 198p.

Cores

A cor deve ser usada para criar humores específicos. A cultura desempenha um papel significativo; países mais próximos do equador são mais coloridos em todos os sentidos do que países nas partes do norte. Certas cores frias acalmam as emoções, enquanto cores quentes criam agressão nas emoções. Assim as cores podem ser usadas em diferentes combinações para criar ambientes diversos. ⁷

A cor nas animações corresponde com eventos específicos na história, e assim como há uma "curva de emoção / ação", deve haver uma "curva de humor da cor". As paletas de cores mudam a ação ou situação no filme, por exemplo, uma cena de amor precisa de cores diferentes de uma cena de suspense. No final do filme, a cor é especialmente importante para construir o clímax. ⁷

As sequências precisam ser projetadas em "Capítulos de cores" e "transições de cores". Normalmente, as transições são projetadas para serem suaves; em contraposição as cores contrastantes próximas umas das outras (de uma sequência para a próxima e mesmo de cena em cena) ajudam a indicar mudanças dramáticas na história que podem ocorrer e também ajudam a criar uma resposta emocional apropriada. ⁷

As regras se aplicam as opções de cores de personagens; em vilões da Disney existem contrastes nítidos e muito preto com vermelho ou roxo. Heróis são mais pé no chão com cores mais amigáveis que se misturam com cinzas. Personagens de quadrinhos geralmente são inventados de cores puras e frescas. ⁷

Posicionamento de câmera

Em filmes, é o cinegrafista que decide sobre a posição da câmera e o tamanho da imagem, seguindo as ideias de o diretor. Na animação é o artista de layout que planeja o uso da câmera. Este estágio é visualmente o momento mais importante do filme, porque neste ponto o storyboard está sendo traduzido para linguagem do filme. ⁷

Normalmente, o storyboard é usado para contar a história, a divisão em tomadas diferentes, perspectivas, a escolha do número de personagens em uma cena, a localização exata após um andar plano, a direção da luz, adereços, efeitos. Normalmente é o trabalho do diretor de arte desenhar esboços da melhor escolha de câmera/ângulo. Por isso é tão importante saber tudo sobre enquadramento, quando usá-lo e porquê. Não é acidental ter uma câmera posicionada num ponto mais baixo para um resultado final. ⁷

Para facilitar a escolha dos enquadramentos são usadas plantas baixas para trabalhar toda a sequência de diálogos. A posição da câmera e o movimento de cena em cena é muito fácil de planejar dessa forma. A planta baixa mostra de onde vem a luz e o que é importante para a continuidade durante a sequência. ⁷

STUDIO GHIBLI

O estúdio

O Studio Ghibli foi fundado em 1985, é um estúdio de animação japonês, sediado em Koganei, Tóquio. O estúdio já produziu 21 longas de animação, O Castelo no Céu (1986) foi o primeiro filme e o mais recente é As Memórias de Marnie (2014).⁸

O Studio Ghibli foi fundado por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma, logo após o sucesso de Nausicaä do Vale do Vento, no ano anterior. O estúdio lançou seu primeiro filme, O Castelo no Céu, no ano seguinte. O logotipo da empresa é o Totoro (figura abaixo), o personagem do filme Meu Amigo Totoro, lançado em 1988. Todos os filmes do estúdio foram dirigidos por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, com exceção de seis produções.⁸



O personagem Totoro é o símbolo do Studio Ghibli.
Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki. Acesso em 27 de Janeiro de 2021.

Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki é um animador, cineasta, roteirista, escritor e artista de mangá japonês. É co-fundador do Studio Ghibli, uma companhia de cinema e animação, a qual conquistou reconhecimento e aclamação internacional pela qualidade de seus vários longas-metragens de animação.⁸

Os trabalhos de Miyazaki são caracterizados pela recorrência de diversos temas, como a relação da humanidade com a natureza e tecnologia, a integridade de padrões de vida naturais e tradicionais, a importância da arte e perícia e a dificuldade de manter uma ética pacifista em um mundo violento.⁸



Foto de Hayao Miyazaki

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki. Acesso em 27 de Janeiro de 2021.

influências sob o Japão



Fonte: Frame retirado do filme A Viagem de Chihiro.

Chihiro a caminho da nova casa. O carro está repleto de sacolas, enquanto a menina segue chateada por estar se mudando e deixando seus amigos da escola.

É notável o uso da arquitetura com influências europeias em vários filmes do Studio Ghibli. Para a produção destes desenhos, a equipe de Miyazaki realizava viagens de pesquisa pela Europa, o resultado destas pesquisas aparece em filmes e séries como *Heidi, a Girl of the Alps* (1974) e *A Dog of Flanders* (1975).¹²

Para Miyazaki, o Japão moderno é influenciado pela cultura europeia e americana, as quais ele entende que foram bem absorvidas à cultura asiática, chegando até a substituir alguns de seus hábitos e tradições. Esta questão sobre a substituição de valores culturais aparece nos filmes sutilmente: pelas comparações entre as paisagens traiçoeiras e tradicionais japonesas em contraposição com as paisagens idílicas europeias à moda antiga, a qual os japoneses se deslumbraram. A crítica de Miyazaki desta identidade nacional perdida é tão sutil que quase passa despercebida.⁹

Outra amostra da influência externa no Japão é vista nos hábitos consumistas. No filme *A viagem de Chihiro* (2001), Chihiro e os pais viajam para sua nova casa em seu carro europeu (marcado com o distintivo da Audi) com o banco de trás cheio de sacolas de lojas e adereços (uma bolsa de livraria Kinokuniya, uma sacola de compras da Miffycharacter e um ramo murcho de flores de ervilha-doce, originárias da Europa). Esta cena é um indicativo da leitura negativa de Miyazaki do Japão, repleto de sinais de consumismo e letargia.⁹

A cultura japonesa

O entendimento do filme varia de acordo com o contato e conhecimento sobre a cultura japonesa. Miyazaki utiliza muitas referências específicas da cultura nacional e regional, que dificilmente são reconhecidas por aqueles que vivem fora do país. Esse é um dos pontos que fez o filme fazer tanto sucesso, com seu “caráter japonês”, mesmo possuindo alguns ambientes ostensivamente em um contexto europeu.

Apesar da influência do Ocidente na cultura japonesa, o Japão é uma sociedade que conseguiu ainda manter alguns de seus costumes, práticas, hábitos alimentares, vestimentas e etiqueta mesmo com a globalização. Para entender todas as camadas do filme é preciso conhecer sobre a mitologia japonesa. Há uma infinidade de costumes associados que ajudam a explicar a motivação dos personagens e elementos dos filmes.¹²

Na mitologia japonesa existe uma lenda famosa sobre os deuses fundadores do Japão, Izanami e Izanagi. Um dia Izanami vai ao mundo dos mortos e não consegue mais sair de lá após comer uma comida daquele mundo. Ao comer algo de um outro mundo o indivíduo se prende no mesmo, assim como ocorreu com Chihiro que precisou comer algo daquele mundo para conseguir se fixar nele.¹⁹

A relação com a comida é importante para a cultura japonesa. No filme, em vários momentos Chihiro recusa comer, apenas na cena em que come um onigiri ela percebe a importância da alimentação e como estava faminta. Também mostra como a abundância de comida pode ser um problema, já que as pessoas passam a desvalorizar e tratar com desdém, como na cena em que os pais comem iguais porcos ou quando kaonashi come tanto até virar um monstro.¹⁹

A produção de filmes com referências da cultura regional japonesa e repletas de lições de moral também pode estar associada ao fato de que tanto Takahata, co-fundador do Studio Ghibli, quanto Miyazaki eram membros proeminentes dos sindicatos dos trabalhadores nos estúdios Toei e tinham compromisso com a justiça social.¹²

O compromisso assumido por ambos os fundadores do Studio aparecem nas histórias, pois frequentemente os personagens aparecem trabalhando em conjunto por um objetivo comum e sempre dando o melhor de si, alguns exemplos são: o coletivo de mulheres trabalhadoras em *Princesa Mononoke* e os mineiros galeses em *Laputa: Castelo no Céu*. Isso também aparece no filme, quando Chihiro dá o seu melhor e recebe ajuda de outros personagens para conseguir sair do mundo dos espíritos.¹²

Por que o Japão?

O design tradicional japonês tem um rico recurso para a imaginação. De acordo com Miyazaki, existe um vasto repertório cultural composto por: ritos, designs, e histórias sobre deuses. Além disso, trazer mais elementos japoneses para história também significa criar raízes para as crianças japonesas com seu próprio país. Transformar a cultura japonesa em algo vívido e colorido dá novas compreensões sobre o que aquilo significa para os residentes da ilha.¹⁰

A estética do filme teve um papel vital para o sucesso. A viagem de Chihiro não foi vendida por uma imagem essencialista ou pura de identidade nacional, mas evidenciava um amplo espectro de identidades hibridizadas: com estilos mistos de arquitetura, decoração e trajes japoneses e ocidentais; na sua caracterização e até na sua comercialização. Por esse motivo, mesmo em seu mercado doméstico, o filme era dependente de uma identidade mais supranacional.⁹



Representação dos deuses Izanami e Izanagi.

Fonte: <https://mythology.wikia.org/wiki/Izanagi>. Acesso em 27 de Janeiro de 2021.

kotodama e a identidade

Um dos temas principais do filme é o kotodama (koto=linguagem, dama= espírito), poder das palavras, que faz parte da crença xintoísta. Certas palavras (norito) têm poderes espirituais especiais, pois representam a força e poder das pessoas. Também se acredita que os espíritos residem nas palavras. Para o xintoísmo, o kotodama é responsável pelas maldições e pelas bênçãos proferida pelas pessoas. As palavras puras e sagradas tem o poder de criar (ou cocriar) o mundo a nossa volta.¹⁴

No filme, Yubaba (a bruxa) sela o contrato de Chihiro pegando alguns Kanjis de seu nome, 荻野千尋 (Ogino Chihiro), deixando apenas um kanji solitário, 千 (Sen), como o novo nome da menina. A posse do nome por Yubaba significa que a identidade de Chihiro desaparecerá e sua alma se dissipará.¹²

Dessa forma, Chihiro precisa salvar seus pais ao mesmo tempo em que ela tenta ao máximo não esquecer seu nome verdadeiro e sua identidade. Entretanto, mesmo com a ajuda de Haku, com o passar do tempo, ela lentamente perde de vista sua identidade e sua missão.¹²

Além dela, existem outras evidências de crises de identidade nos personagens. Haku também não consegue lembrar de si mesmo. Assim como Kaonashi, que está em busca por um lugar ao qual pertencer. No final o filme retrata algo muito pior do que entrar no mundo dos mortos, mas, metafisicamente, perder sua identidade, sua alma.^{9, 12}

Os protagonistas infantis

Nas produções do Studio Ghibli, é muito comum encontrar crianças ou jovens adultos como protagonistas. Frequentemente estes personagens são mulheres fortes que apresentam claramente seus defeitos mas possuem qualidades redentoras. O propósito na escolha destes personagens jovens é que eles são mais abertos ao mundo fantástico retratados nos filmes. As crianças são espirituosas, engenhosas e são mais propensas a enfrentar um perigo porque ainda não desenvolveram as faculdades para reconhecer a ameaça.^{12, 8}

Elas também são uma força libertadora que permite que tudo seja possível dentro dos filmes de Ghibli. Ter uma criança como protagonista dá a elas uma maior identificação com o filme, mas também funciona como um avatar para a realização dos desejos adultos, oferecendo possibilidades de um retorno à juventude. A criança tem um ponto de vista privilegiado que um adulto não consegue ver.¹²

A racionalidade e a lógica dos adultos os cegam de ver o fantástico e espiritual. Os filmes do Studio frequentemente evocam a noção de mundos que existem dentro do nosso. A coexistência dos mundos espirituais e mortais é mais visível em Princesa Mononoke (1999), que retrata uma época em que os dois mundos estão cada vez mais separados um do outro. Os filmes de Ghibli normalmente mostram personagens do mundo real entrando no fantástico.¹²

Na viagem de Chihiro, Miyazaki desenha o mundo na visão da jovem. As maravilhas e absurdos que Chihiro enfrenta são facilmente aceitas por ela já que ela vê tudo pela perspectiva da criança. Nesse caminho ela aprende o que é seguro e o que é perigoso, baseado nas circunstâncias e se adaptando a elas. Também aprende a não ser preconceituosa ao avaliar os outros personagens apenas pela aparência.¹²

Xintoísmo

O xintoísmo é a crença tradicional japonesa desde o século XII e foi incentivada como crença nacional durante a centralização do poder na Era Meij. A intenção era que o governo intervisse na religião para eliminar as características chinesas vindas do budismo e fortalecer a união do imperador e das ilhas japonesas.

Esta religião indígena japonesa está intimamente ligada às preocupações ambientais. Até a ocupação dos Estados Unidos em 1945, o xintoísmo fazia parte dos assuntos de estado, ligando diretamente o imperador aos deuses. Os filmes do Studio não se referem explicitamente ao Xintó, mas aos seus costumes que estão consagrados na cultura japonesa.¹²

Xintoísmo é, no fundo, uma religião animista que vê deuses e espíritos em tudo, resultando em um respeito pela harmonia humana com o ambiente natural. Jinja (santuários) e seus torii (portões sagrados) podem ser vistos em muitos filmes Ghibli, assim como os costumes Xintos retratados incluem prestar respeito em santuários ou deixar oferendas. Nesta religião, todas as coisas, animadas ou inanimadas possuem um Deus (Kami).¹²

Outro ponto do Xintoísmo que é frequentemente tratado nas produções do Studio Ghibli é a relação entre humanos com a natureza. A religião acredita que nosso ambiente é uma coleção viva de seres interconectados que devem ser respeitados. Em suas produções, frequentemente, é retratado como a ignorância dos humanos afeta a natureza. É interessante a maneira como essa noção é explorada de diferentes ângulos e com diferentes conclusões.¹²

Na viagem de Chihiro, há muitas perspectivas folclóricas e do Xintoísmo embutidas na vocabulário cultural deste filme. Miyazaki conhece e se inspirou nos costumes desta tradição para criar a história do filme. Existem referências, por exemplo, aos rituais do solstício quando os moradores convocam todos os kamis locais e convidá-los a tomar banho em seus banheiros.¹⁴

Este ritual é a inspiração para o local da casa de banho no filme, e faz referência ao xintoísmo com personagens que são os kamis. Desse modo, Miyazaki afirma alguns valores culturais básicos japoneses que pode ser uma fonte de confiança/identificação e renovação dos

valores tradicionais japoneses para os espectadores contemporâneos.¹⁴

Outra referência a tradição xintoísmo está no título japonês do filme, **Sen to Chihiro no Kamikakushi**, indica explicitamente essa relação com a religião. A última frase no título, *kami-kakushi*, significa literalmente “algo escondido por um kami”. Existe a expressão em japonês *kami-kakushi ni au* (a experiência *kami-kakushi*), que se refere à designação popular de incidentes quando alguém está inexplicavelmente desaparecido há algum tempo.¹⁴

Se e quando essa pessoa retornar - e se essa pessoa se lembra ou não de ter partido - as pessoas dizem que ela foi “escondida por um Deus”. Assim como os pais de Chihiro, que foram aprisionados por Yubaba e não se lembram de ter partido; entretanto, ao voltar para o carro, a família o encontra inexplicavelmente coberto de folhas e poeira.¹⁴

Análise do filme

A viagem de Chihiro

Enredo

Chihiro é uma garota de 10 anos que está se mudando com seus pais. No meio do caminho para a nova cidade, eles encontram um túnel. Curiosos, decidem atravessá-lo, chegando a um parque temático abandonado. Embora o lugar pareça deserto, os pais famintos de Chihiro aproveitam a comida disponível nos quiosques, mesmo sem ter permissão para comê-la.

Enquanto isso, Chihiro vai explorar a cidade. Ela encontra com Haku, o garoto lhe diz para partir antes do anoitecer. Ao se reencontrar com seus pais, ela fica surpresa ao ver que eles se transformaram em porcos. Esse é o início da jornada de Chihiro por um mundo cheio de espíritos e criaturas sobrenaturais.

Para a protagonista sobreviver num novo mundo, ela fecha um contrato com a dona da casa de banhos da região, Yubaba. Chihiro amadurece nesse tempo em que trabalha na casa até encontrar uma solução para trazer seus pais de volta a forma humana.

As entrelinhas

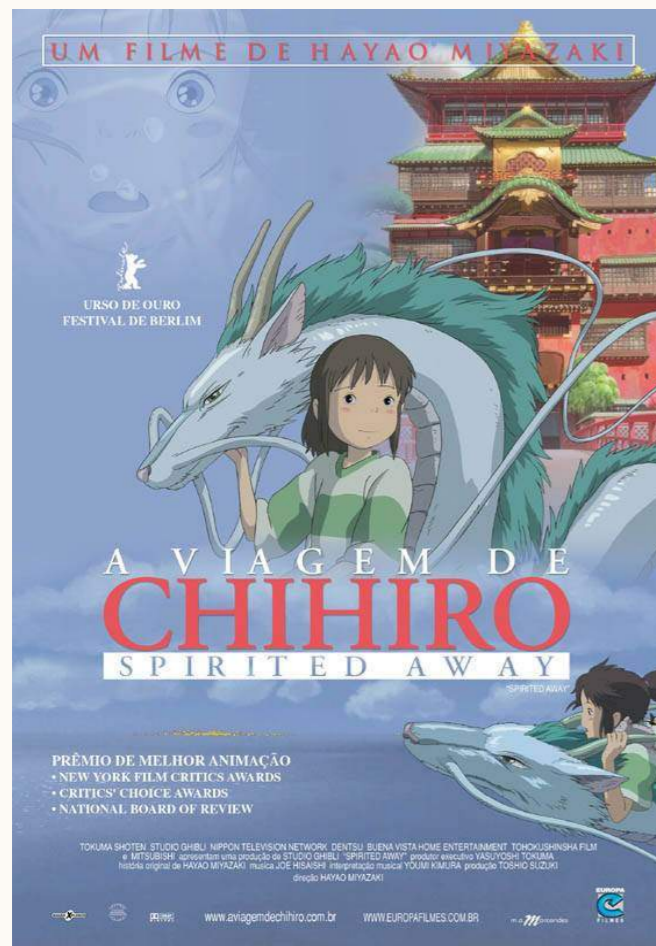
De acordo com Hayao Miyazaki, diretor do filme, A viagem de Chihiro é sobre uma aventura no qual a protagonista vai experienciar o mundo. O filme possui várias críticas em suas entrelinhas, que precisam de um olhar atento para que sejam percebidas.

Uma delas é a relação desrespeitosa dos humanos com a natureza, isso é mostrado sutilmente na estrada com todos os elementos espirituais amontoados nas laterais. Aquele era um caminho para um lugar sagrado que foi destruído para dar lugar a um parque temático.^{10,19}

Outra questão abordada no filme é sobre o auto conhecimento e o crescimento de Chihiro. A menina começa o filme como uma criança apática, sem modos e sem saber como se portar no mundo e sob as responsabilidades vindas da casa de banho e as ameaças desse novo mundo, ela consegue amadurecer e ter auto confiança.¹²

Ao ser contratada por Yubaba, Chihiro perde parte do nome. Essa cena reflete sobre a importância das palavras, kotodama. As palavras têm o poder de criar o mundo a nossa volta. O ato de Yubaba em roubar parte dos nomes de seus funcionários, reforça essa referência, já que as nossas palavras são nossas vontades, nossas forças, nós mesmos.^{10,19}

Por fim, nos filmes de Miyazaki, há sempre um 'slogan' de como a vida vale a pena, ou alguma visão positiva sobre a mesma. A moral do filme estudado é que nós só estamos vivos graças aos outros. Chihiro só consegue trabalhar, comer, e sair viva da do mundo dos espíritos pela ajuda de todos os outros personagens.¹⁹



Capa do filme: A viagem de Chihiro. (2001)

Personagens

Chihiro Ogino



A história descreve a jornada e transição de Chihiro desde uma criança mal-humorada até se tornar uma jovem que age com genuína sinceridade para os outros e para o mundo. O diretor do filme coloca a menina no reino do fantástico, onde ela é colocada à prova, e por meio d ela ganha consciência sobre a vida que possuía, se torna mais flexível e paciente. Cultiva um coração puro e alegre que ajuda seu amigo Haku a se recordar de sua verdadeira identidade. Chihiro deixa de ser individualista. ^{10,14}

O filme aborda os momentos de transição de Chihiro, no início do filme a menina estava aborrecida com a mudança de casa, escola e de amigos. Com o decorrer da trama, Chihiro vai amadurecendo e ganha consciência da suas responsabilidades em relação a si mesmo e a seus familiares. ^{13,16}

Miyazaki faz um trocadilho com o nome da protagonista. Em japonês, os kanjis, podem ser lidos de diferentes formas dependendo dos outros caracteres que os acompanham. O nome Chihiro, é composto pelos kanjis das palavras chi=“mil” e hiro= “procurar, inquirir, sondar”, então Chihiro pode significar “olhando profundamente” ou “indagando por muitas coisas”.

Quando a menina aceita trabalhar para Yubaba, a bruxa sela o contrato se apossando de alguns ideogramas do nome, a garota passa a se chamar Sen (“mil”, em japonês) — ou seja, ela retira o “procurar” de seu nome. Chihiro e Sen representam duas identidades de uma só pessoa. ^{14,16}

Comparando com as outras protagonistas da Ghibli, ela tem uma fisionomia mediana e sem graça, mas é intencional. Hayao queria que as crianças se identificassem com ela ,assim, Chihiro se torna uma heroína não por sua beleza, mas por se tornar mais forte ao enfrentar seus problemas, dando um bom exemplo as crianças. ¹⁰

Imagem de Chihiro

Figurino

As roupas de Chihiro também representam a sua transição. No início, ela usa uma camiseta branca com uma listra verde no meio, maior que o seu tamanho, um shorts laranja e tênis amarelos que parecem desproporcionalmente grandes em seu corpo magro. Em contraste, seu uniforme na casa de banho, suikan, é mais ligado à cultura e tradição japonesa, consistindo de shorts e um top com mangas quimono em um terracota.⁹

Cada vestimenta se adequa com a diferença de maturidade e identidade de Chihiro. A menina retorna à sua identidade original apenas quando Haku devolve as roupas originais, recuperando seu nome, mas mantém partes do conhecimento e lembranças adquirido outro mundo usando uma faixa de cabelo feita para ela por seus amigos nesta terra encantada.⁹



Fonte: Frame retirado do filme A Viagem de Chihiro.



Fonte: Frame retirado do filme A Viagem de Chihiro.

Comparação entre a protagonista antes de entrar na casa (foto a esquerda) e após alguns dias trabalhando (foto a direita).

Kohaku

Haku é um aprendiz de mago e principal ajudante de Yubaba. Ele é quem executa as tarefas externas. Assim como todos os funcionários, parte de seu nome foi recolhido pela bruxa, o que impede de lembrar sua identidade. O climáx do filme se dá quando ele se recorda do seu nome verdadeiro. Neste momento, Haku e Chihiro se conectam e ambos se recordam do momento que se conheceram a anos atrás.

O momento foi o incidente quando Chihiro perdeu seu sapato rosa em um rio e quase se afogou ao tentar recuperá-lo. Ela foi carregada pela corrente de água até a costa. A menina chega à conclusão de que as águas eram o rio Kohaku, e que este é o verdadeiro nome de Haku. Este rio realmente existe no Japão, mas foi canalizado e coberto por edifícios. Seria uma provável crítica de Miyazaki da construção desenfreada na ilha às custas da natureza.¹⁴

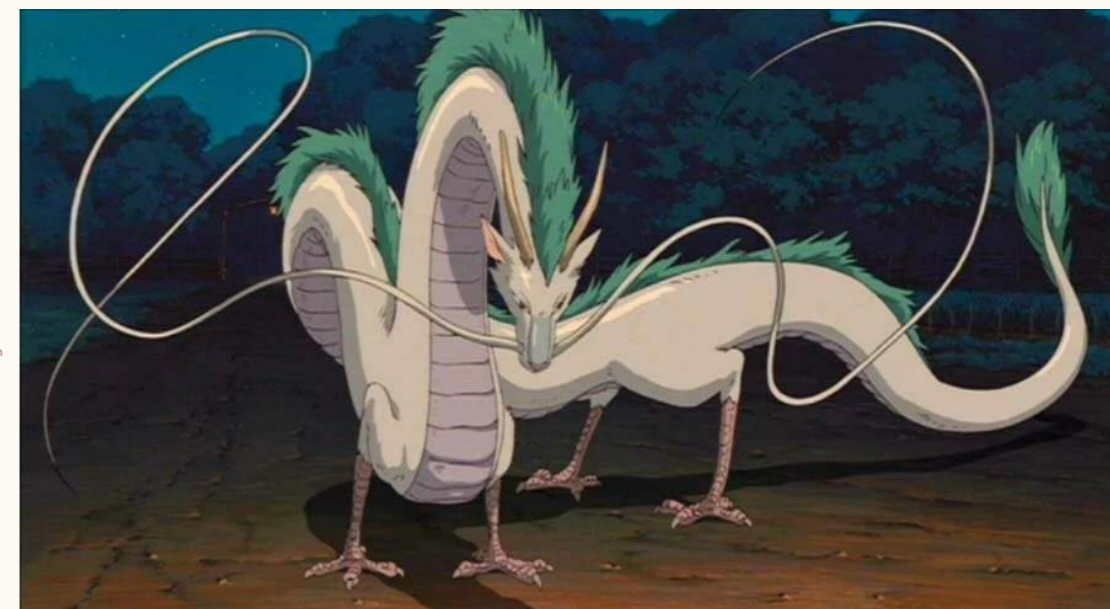
Miyazaki retrata a relação de Chihiro com o kami do rio Haku como genuína e autêntica. No xintoísmo, tal ocasião é chamada de *shinjin-gouitsu*, uma "união de kami com o espírito humano", que ocorre apenas quando alguém se aproxima do outro com a "sinceridade e pureza de coração" (*makoto no kokoro*). Isso só foi possível depois da jornada transformadora de Chihiro, com a aproximação dos dois personagens, tendo como resultado o esclarecimento da verdadeira identidade de Haku. Essa relação também pode representar uma relação profunda das pessoas (Chihiro) com a natureza(Haku).¹⁴

A canalização e ,consequentemente, o esquecimento do rio Kohaku, podem ser entendidos como uma relação à procura pela identidade; também pode nos levar a avaliar e criticar nossas tradições herdadas e reapropriar valores que foram esquecidos ou cobertos pelo caminho. Miyazaki afirma que existem alguns valores culturais japoneses básicos que precisam ser reconhecidos como valiosos na jornada da vida. Ele reafirma aspectos da tradição japonesa preservados pelo Xintoísmo, pensamentos e práticas que podem servir como fontes transformadoras de confiança e renovação para jovens e idosos.¹⁴

A hipótese de que Haku é, em alguns aspectos, a personificação dos valores culturais tradicionais japoneses, aparece pelo seu figurino. O traje se parece com o do período Heian, ele usa algo como um hakama, parte do traje formal de um padre xintoísta.¹⁴



Fonte: Frame retirado do filme A Viagem de Chihiro.



Fonte: Frame retirado do filme A Viagem de Chihiro.

As duas formas de Haku, a foto de cima na forma humana e a foto de baixo como dragão.

Yubaba e Zeniba

Yubaba (yu = “água quente,” baba = “velha”) é a dona da casa de banho do mundo dos espíritos, Aburaya (óleo). Ela vive em um estilo pseudo ocidental, no qual a sala tem um estilo europeu, enquanto a casa de banho segue o estilo tradicional japonês. Os desenhistas deram a ela também uma aparência mais ocidental. Yubaba contrata seus funcionários roubando parte de seus nomes. É uma bruxa e empresária, além de seus feitiços, ela pode voar, transformando-se em um pássaro monstruoso.^{10,14}

Yubaba tem uma irmã gêmea idêntica, Zeniba, com quem vive em conflito. A relação entre as irmãs pela perspectiva xintoísta não representa opostos de bem contra mal. Em vez disso, entende-se que devido aos eventos na vida e as atitudes de cada indivíduo, estes seres podem receber energias mais redutoras (poluentes) ou potencializadoras (purificantes) na energia vital. Essa seria a diferença entre as irmãs, no qual Yubaba vive uma vida muito conectada ao ocidente e prejudica seus funcionários, enquanto Zeniba vive conectada à natureza de forma sustentável e benéfica às criaturas ao seu redor.¹⁴

Por isso, Yubaba não é sempre associada a uma personagem maligna, pois pode ser afetuosa ao mimar seu filho ou fornecer trabalho a quem precisa. O contato das irmãs gêmeas com Chihiro representa uma mistura de encontros bons e ruins, purificadores ou poluentes, vividos por ela, encontros que promovem a confiança da menina.¹⁴



Fonte: Frame retirado do filme A Viagem de Chihiro.



Fonte: Frame retirado do filme A Viagem de Chihiro.

Diferença entre os aposentos de Yubaba (foto de cima) e Zeniba (foto de baixo). Enquanto Yubaba ostenta uma vida luxuosa, sua irmã gêmea vive em uma casa simples no meio do mato.

Os funcionários

A impressionante variedade de criaturas apresentadas no filme mostra a gama de deuses e espíritos que povoam a mitologia japonesa. Chihiro entende o básico do mundo espiritual e se adapta rapidamente a viver dentro dele. Quase todos os clientes e funcionários têm variadas formas e poderes. O Haku tem aparência humana, mas é capaz de se transformar em dragão. Yubaba também é capaz de voar ao se transformar em um pássaro. O sem rosto, além de ser semitransparente, é capaz de se tornar um monstro voraz que pune os funcionários da casa de banho ávidos por ouro.¹⁴

Mesmo os menores personagens são cheios de personalidade - os funcionários masculinos são representados por uma mistura de homem e sapo, já as mulheres se assemelham a lesmas. Esses seres fazem parte na mitologia japonesa, eles aparecem num jogo chamado *san-suku-mi*, como se fosse um pedra, papel e tesoura, mas com a tríade lesma, sapo e cobra. Os três poderes estão equilibrados, já que cada ser é predador ou presa do outro.¹⁹



Imagem de Kamaji



Imagem de Lin.

Kamaji

Kamaji (kama = "panela de ferro, caldeira;" jō = "velho") era para ser um personagem mais velho comum, mas tiveram a ideia de colocar vários braços para que trabalhasse freneticamente. Mesmo se tornando uma figura estranha, ele ainda mantém o jeito de um senhor, com rugas e linhas de expressões marcadas.^{10,14}

Lin

Lin foi a funcionária que ajuda Chihiro a se adaptar ao novo trabalho.



Funcionários da casa. Na imagem acima são as mulheres lesmas e na abaixo os homens sapos.

Onna e kaeru

Os funcionários são as criaturas não humanas, mas semelhantes a humanos. Os "homens-rã" (kaeru otoko) e as "mulheres da limpeza" (namekuji onna = mulheres lesmas).¹⁴

Fonte: Frames retirados do filme A Viagem de Chihiro.

As criaturas

No xintoísmo, a vida dos humanos e da natureza só existem por uma força geradora que permeia harmoniosamente todo o mundo. As manifestações “superiores” deste poder vital gerador, chamado kami, podem ser vistos como uma presença e potência impressionantes. Todos os fenômenos podem ter um kami, por exemplo, o sol, lua, montanhas, rios, campos, mares, chuva, vento, plantas e animais, ou grandes pessoas, heróis ou líderes.¹⁴

Kami são os deuses que residem em todas as coisas. O termo kami pode abranger muitos elementos e pode ter vários outros nomes dependendo de sua forma. Na mitologia japonesa, os espíritos que conseguem se transformar em outras criaturas são chamados de obake. Geralmente podem se metamorfosear em várias formas, às vezes humanas - as vezes com características como o kitsune (raposas) e o tanuki (guaxinins). Existem também yokai - espíritos estranhos e variados que podem ser qualquer coisa de um ogro a um karakasa (um guarda-chuva de um olho e uma perna com uma língua solta) e oni (demônios).¹²

Imagens budistas aparecem em vários filmes do Studio Ghibli e ajudam a compor o leque de criaturas, uma delas são as estátuas de jizo frequentemente encontrados na beira da estrada ou perto de cemitérios. Essas estátuas são vistas como tutores que protegem as crianças falecidas.¹²

Outro recurso comum usado pelo Studio Ghibli são personagens antropomórficos, animais que adotam características humanas. Esse recurso é visto no filme como o sapo que recebe os clientes, mas tem o jeito e as falas humanas. Não é apenas uma questão dos animais assumirem características humanas, mas também de humanos tornando-se como animais, como o exemplo do Haku e sua transformação em dragão.¹²

Além disso, se utiliza o zoomorfismo, em que devido as atitudes os humanos são transformados em animais sendo uma mudança imposta a eles por magia, circunstâncias ou maldições. Como foi visto nos pais de Chihiro, os quais pela ganância e voracidade em comer foram transformados em porcos famintos. A diferença em relação ao antropomorfismo é que a mudança é normalmente vista como uma escolha consciente ou parte da habilidade natural do animal.¹²

Oshira-sama (espírito branco)

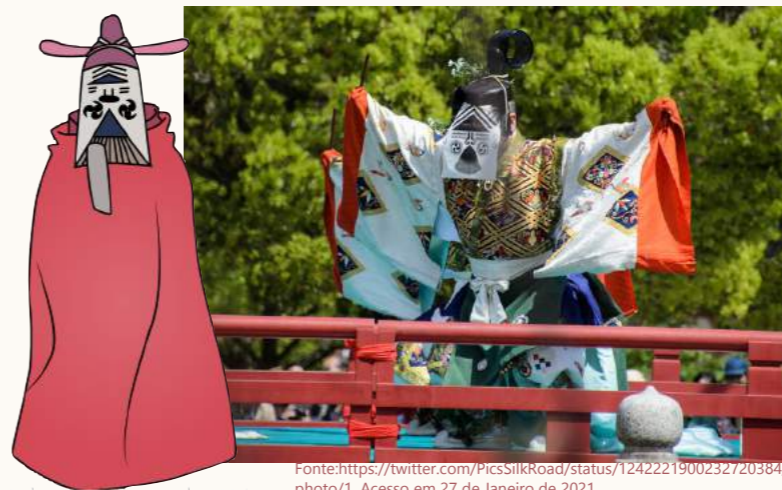


Comparação entre o personagem e o deus que foi usado como inspiração.

Fonte: https://japan-magazine.jnto.go.jp/en/1203_dolls.html. Acesso em 27 de Janeiro de 2021.

Oshira-sama é um deus branco do tamanho de um lutador de sumô que se parece um pouco com um rabanete japonês e que usa um tampa de prato japonês laqueada vermelha na cabeça. Ele é uma representação do deus do bicho-da-seda, usado para proteção da casa, faz parte da mitologia na região norte e nordeste do Japão.^{9,14,19}

Kasuga-sama



Comparação entre o personagem e os dançarinos que foram usados como inspiração.

Fonte: <https://twitter.com/PicsSilkRoad/status/1242221900232720384/photo/1>. Acesso em 27 de Janeiro de 2021.

Os trajes dos kasuga samas foram inspirados nas máscaras quadradas brancas que são usadas nas apresentações de danças chamadas de “bugaku” oferecidas em Kasuga-jinja na prefeitura de Nara.¹⁴

Outro recurso utilizado é a metamorfose é um elemento vital em muitos filmes Ghibli, seja por meio do uso deliberado de magia para alterar a forma, como nos feitiços feitos por Yubaba e Zeniba. A metamorfose é usada para representar visualmente as emoções, estado de espírito ou bem-estar de um personagem.¹²

Quanto aos clientes, que são kamis ou youkai (misterioso, figuras humanas estranhas que dizem ter surgido de pessoas idosas ou coisas), eles vêm para a casa de banho para serem restaurados à sua natureza kami original. Mizayaki constrói o desenho dos espíritos baseado em alguns símbolos do xintoísmo, como no ritual Xintoísta do Santuário Kasuga usam um pedaço de papel (máscara) com o desenho do rosto de um velho. Alguns deuses do filme possuem essas máscaras, outros já se referem a formas estranhas que se parecem com algo relacionado a natureza, como rochas, árvores, ou animais.¹⁴

Outra referência é o festival de inverno Shimotsuki, realizado nas remotas montanhas da província de Nagano, no Japão. O festival é para a recepção dos deuses com água quente. Usam-se caldeirões ferventes e com pessoas vestida de monstros dançantes. Este festival inspirou Hayao Miyazaki a fazer A viagem de Chihiro. Shimotsuki é realizado em nove santuários xintoístas na área de Toyama-go, no sul da província de Nagano, todo mês de dezembro.¹⁹

O festival consiste em aldeões mascarados dançando em torno de potes de água fervente, jogando a água uns nos outros com as próprias mãos, recitando os nomes dos deuses de todo o Japão e convidando-os a se banhar na água quente.

O festival consiste em aldeões mascarados dançando em torno de potes de água fervente, jogando a água uns nos outros com as próprias mãos, recitando os nomes dos deuses de todo o Japão e convidando-os a se banhar na água quente.

Namahage

Namahage são os enviados de Deus, que vão atrás das crianças mal-educadas. Presente na região nordeste.¹⁴



Comparação entre o personagem e o deus que foi usado como inspiração.

Ushi-oni

ushioni (demônios de olhos arregalados com cabelos coloridos e chifres que usam trajes tradicionais).¹⁴



Imagens dos ushi onis.

“ acreditava-se que os deuses [kami] existiam em todos os lugares - em árvores, rios, insetos, poços, qualquer coisa. Minha geração não acredita nisso, mas gosto da ideia de que todos devem valorizar tudo porque podem existir deuses ali, e devemos valorizar tudo porque existe um tipo de vida para tudo. ”

Hayao Miyazaki

Kao nashi (Sem Rosto)



Entre as várias criaturas, Kaonashi aparece como um fantasma errante, ele representa as almas de pessoas mortas que continuam com remorsos ou preocupações do passado. Ele provavelmente é o tipo de pessoa com pouco interesse nas coisas, é sombrio, melancólico e sujeito à introspecção mórbida. Alguém cuja energia [ki] é inki, ou seja, aquele cujo coração está fechado (kokoro o tojiru). Ele é solitário e tem uma voracidade egocêntrica.¹⁴

O Sem Rosto busca a amizade de Chihiro oferecendo-lhe pepitas de ouro brilhantes, as quais ela sempre recusa. No entanto, a ganância dos outros funcionários pelo ouro de Kaonashi o transforma em uma ameaça aterrorizante para todos na casa de banho. Ele os engole e adquire suas personalidades e habilidades. Assim ele tenta se tornar mais humano e atrativo.^{14,19}

Adquirir a personalidade alheia é a principal característica do Sem Rosto — ele se comporta de acordo com a maneira como é tratado. Como Chihiro é gentil, ele também o é, quando os funcionários da casa de banho se aproximam interessados no ouro que ele produz, Sem Rosto também se torna ganancioso, arrogante e viciado em consumir cada vez mais.¹⁹

Fica clara a falta de identidade deste personagem no sentido mais absoluto. Ao engolir um trabalhador, ele assume sua voz. Depois, quando engole mais duas pessoas, adquire características mais humanas — aparecem cabelo, pernas e braços. Somente ao vomitar o que consumiu e sair da casa de banho, longe desses sentimentos ruins, é que ele se purifica.¹⁶

O Sem rosto, para Miyazaki, mostra outra face da cultura japonesa, que também tem seu lado negativo. Nas cenas da casa de banho, local tradicional da cultura japonesa, a forma como sem rosto é tratado mostra que existe preconceito, soberba e egoísmo. Ele apenas vaga despercebido ou ignorado.¹⁶

Kaonashi não é uma figura do mal. No final do filme ele começa a aprender com a irmã gêmea de Yubaba, Zeniba, como melhorar sua atitude e age com genuína “sinceridade” (makoto) para com os outros, enquanto faz um esforço para ajudá-la a tricotar uma faixa de cabelo da amizade para proteger Chihiro. Afinal, o sem rosto busca por um lugar ao qual pertencer.¹⁴

Okusare-sama (rio poluído)

Este personagem chega à casa de banho com a aparência e cheiro grotescos. Ele é um desafio para Chihiro, que se esforça a atendê-lo bem. A única necessidade do espírito fedorento é pela sua purificação. No final do banho, entendemos que ele era um rio poluído que precisava de limpeza. Seu rosto em forma de máscara faz referências as máscaras de Noh, cujas performances são tradicionais no Japão.^{9,14}

Essa cena de limpeza espiritual pode ser relacionada a conceitos do xintoísmo, de que todos nós muitas vezes nos tornamos poluídos e precisamos de limpeza e purificação para manifestar nossa vitalidade, por isso, Miyazaki fez com que essas criaturas viessem a casa de banho para serem restauradas ao seu frescor original. Isso se torna especialmente vívido quando um "espírito fedorento" - na verdade, o kami de um rio muito poluído e fedorento é limpo de todos os tipos de lixo. Chihiro vê a verdadeira natureza deste rio kami através das águas purificadoras - naquele momento ela testemunha o poderoso rio kami como um dragão navegar branco e puro.¹⁴

Assim como os aspectos da natureza podem ficar poluídos - um rio pode se tornar sujo e fétido - assim também as condições interiores do coração e da mente humana podem carecer de uma sensação de frescor e vitalidade. Quando estamos poluídos, fazemos as coisas mal e negligentemente; nosso "coração" endurece e nós nos voltamos contra nós mesmos - do jeito que

as crianças fazem quando ficar de mau-humor e se recusar a se relacionar aberta e educadamente com os outros.¹⁴

Portanto, precisamos agir de forma que possamos "nos purificar" - limpar afastar a poluição. Isso significa literalmente nos limpar da sujeira, bem como limpar nossas atitudes e cultivar um coração / mente são, puros e brilhantes, de modo a agir com genuína "sinceridade" (makoto) para com os outros e o mundo. Este sentido de cultivar a força de caráter inerente é representado em um provérbio japonês: "Tanto o sofrimento quanto a felicidade dependem de como carregamos nosso kokoro (coração)" (*kurushimu mo tanoshimu mo kokoro no mochiyo*). Ou seja, cada um de nós é basicamente responsável por nossas atitudes e nossas ações, e podemos ceder a circunstâncias desfavoráveis ou tentar nos "limpar" das coisas e melhorar nossa situação, por mais difícil que seja.¹⁴



Fonte: Frames retirados do filme A Viagem de Chihiro.



Fonte: Frame retirado do vídeo: Por trás das cenas do teatro Noh. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=19jTdzdZug&ab_channel=JapanVideoTopics-Portuguese-C3%AAAs. Acesso em 27 de Janeiro de 2021

Comparação entre a máscara do personagem Okusare-sama e atores do teatro Noh.

Simbologias

O filme *A viagem de Chihiro* é composto por várias simbologias, uma delas é quando os pais passam por um velho torii encostado em uma grande árvore, cercado por numerosos pequenos santuários. A princípio, o torii estaria no meio da estrada representando o começo do mundo espiritual e os pequenos santuários ficavam ao redor da mesma, porém com a estrada sendo asfaltada, todos os elementos foram jogados de lado. O torii marcava o momento em que eles atravessariam do mundano para o sagrado.^{14,19}

Parte da estrada é feita de pedra. No entanto, no Japão isso só é comum para lugares importantes, como o caminho ao redor de castelos ou em áreas espirituais. Portanto, conclui-se que a montanha em que eles estão dirigindo era muito importante do ponto de vista espiritual.¹⁹

Outro ponto a ser notado é que antes de atravessar o túnel, a construção em vermelho é feita em argamassa, sugere que é um edifício criado no milagre econômico japonês na década de 1980. Várias construções foram criadas nesse contexto invadindo zonas religiosas. No caso do filme, foi a construção de um parque temático, num lugar sagrado e respeitado.¹⁹

No final do filme, a cena da saída do túnel com os pais salvos repete o mesmo plano sequência inicial. Os passos, o caminho, toda a sequência é um espelho do que já aconteceu, porém, ao invés de entrar no mundo fantástico eles estão saindo dele. O final deixa uma dúvida se aquela história realmente aconteceu.¹³

Aparentemente, parece que Chihiro passa poucos dias nesse mundo, mas ao reparar nas fases da lua fica claro que ela passou algumas semanas nesse lugar. Além das fases lunares, é perceptível como a vegetação do lugar onde eles estacionaram cresceu. A entrada também está diferente, antes a construção que era em argamassa virou uma fachada de pedra. Ou seja, desde a passagem pelo torii a família já estava no mundo espiritual.¹⁹



O torii representa a passagem entre o mundo espiritual e o mundo real. Assim como a linha que separa o asfalto (mundo dos vivos) e a estrada de terra (mundo espiritual.)

Imagem adaptada de MIYAZAKI, Hayao. *The art of spirited away*. Hong Kong: Viz, 2002. 198p.

Referências

Em uma entrevista dada por Miyazaki em maio de 2001 para Animage, o diretor acha divertido a possibilidade de existirem casas de banho para os deuses, já que é cultural e natural dos japoneses irem às fontes termais. Miyazaki diz:²¹

“Os deuses japoneses vão para lá descansar por alguns dias, depois voltam para casa dizendo que gostariam de poder ficar mais um pouco. Eu estava imaginando coisas enquanto fazia imagens (do filme). Eu estava pensando que é difícil ser um deus japonês hoje. (risos)”

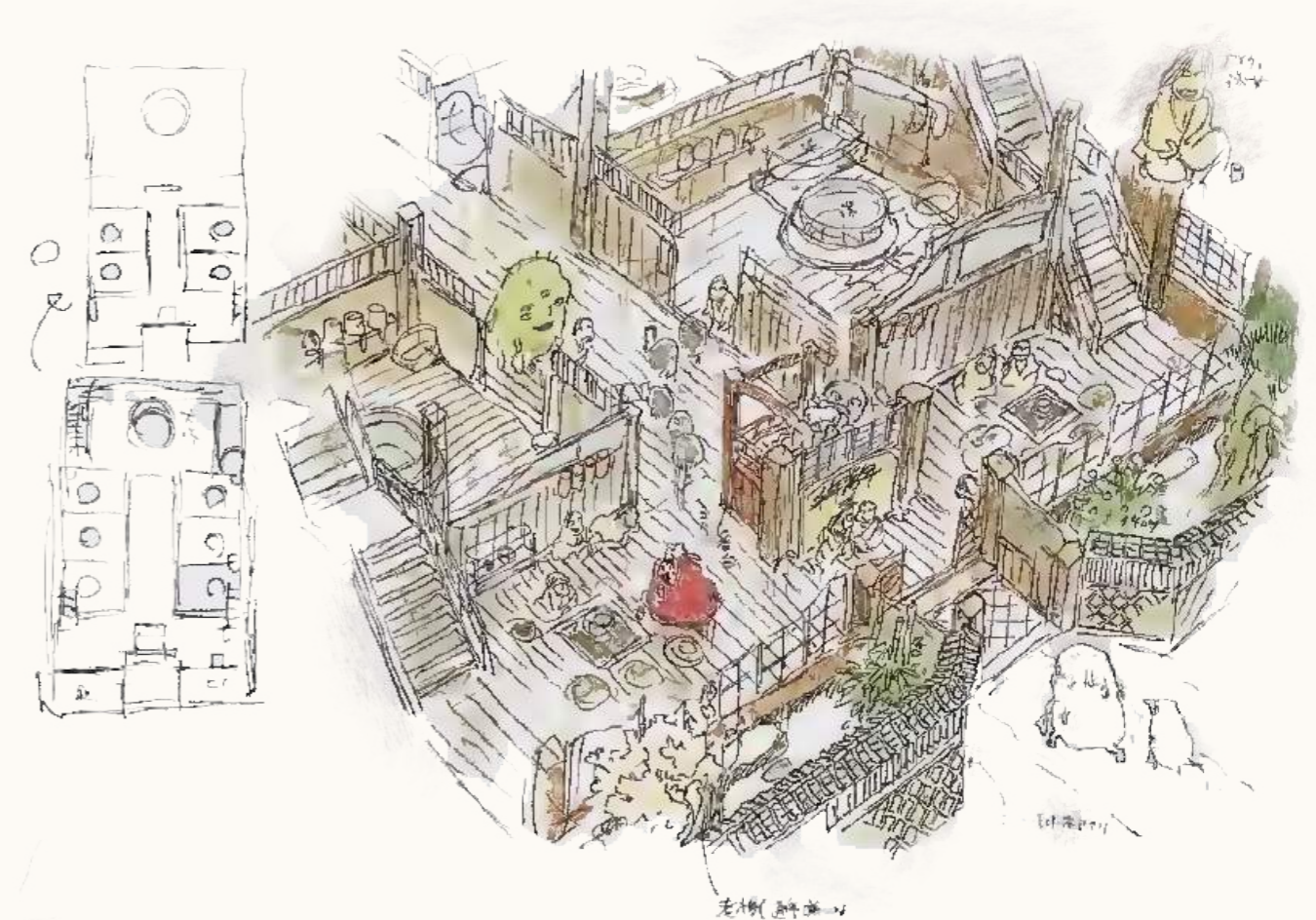
A casa de banho como foi desenhada para o filme, traz muita nostalgia para o diretor, já que é feita de telhas pretas (como nos templos) e pilares em madeira laqueada. A casa é inspirada em uma pousada, Dogo Hot Springs em Shikoku, onde alguns desenhistas do Studio Ghibili passaram as férias para recolher referências.¹⁰

Partes do interior da casa de banho são baseadas no hotel Meguro Gajo-en e no santuário Nikko Toshogu. Também há referências do Edo Tokyo Museum, onde estudaram prédios restaurados de diversos períodos, principalmente do período Meiji e Taisho, esse estudo ajudaram no desenho para o cômodo das caldeiras de Kamaji. O padrão de flores pintado no teto e nas portas de correr foram baseadas em pinturas reais no castelo Nijo.¹⁰

Na entrevista, sobre a produção do filme, Hayao afirma que sempre se interessou pelos prédios de estilo pseudo-ocidental (um estilo de arquitetura japonesa do início da era Meiji, uma mistura de design tradicional japonês e ocidental). Inspiradas nas exposições do Edo Tokyo Museum, as quais são expostas casas e lojas japonesas da era Meiji e Taisho.²¹

O estilo pseudo-ocidental, aparece como o estilo europeu nos quartos de Yubaba, com seus enormes vasos de porcelana Satsuma de Yubai, em oposição ao estilo de sua irmã gêmea, Zeniba, que vive em uma casa rural simples com telhado de palha, cercada por maquinaria de fiar antiquada e um fogão. Mais uma vez Miyazaki trabalha com as oposições entre ocidente e oriente.⁹

Apesar do estilo ocidentalizado dos cômodos de Yubaba, a casa de banho segue um padrão mais tradicional, casas que remotam a Era Edo. Ao Hayao desenhar a casa num estilo mais tradicional, ele dá dois níveis de significado. O primeiro conota a identidade tradicional perdida para os japoneses modernos, como também mostra a casa de banho sendo um local instável e traiçoeiro, mas com lições valiosas para a sociedade moderna japonesa.⁹



Croqui de estudo sobre o espaço interno da casa de banho. É possível ver a entrada, com um totem principal de recepção no meio e as divisórias das banheiras ao fundo.

Imagem adaptada de MIYAZAKI, Hayao. The art of spirited away. Hong Kong : Viz, 2002. 198p.

Dogo onsen Honkan

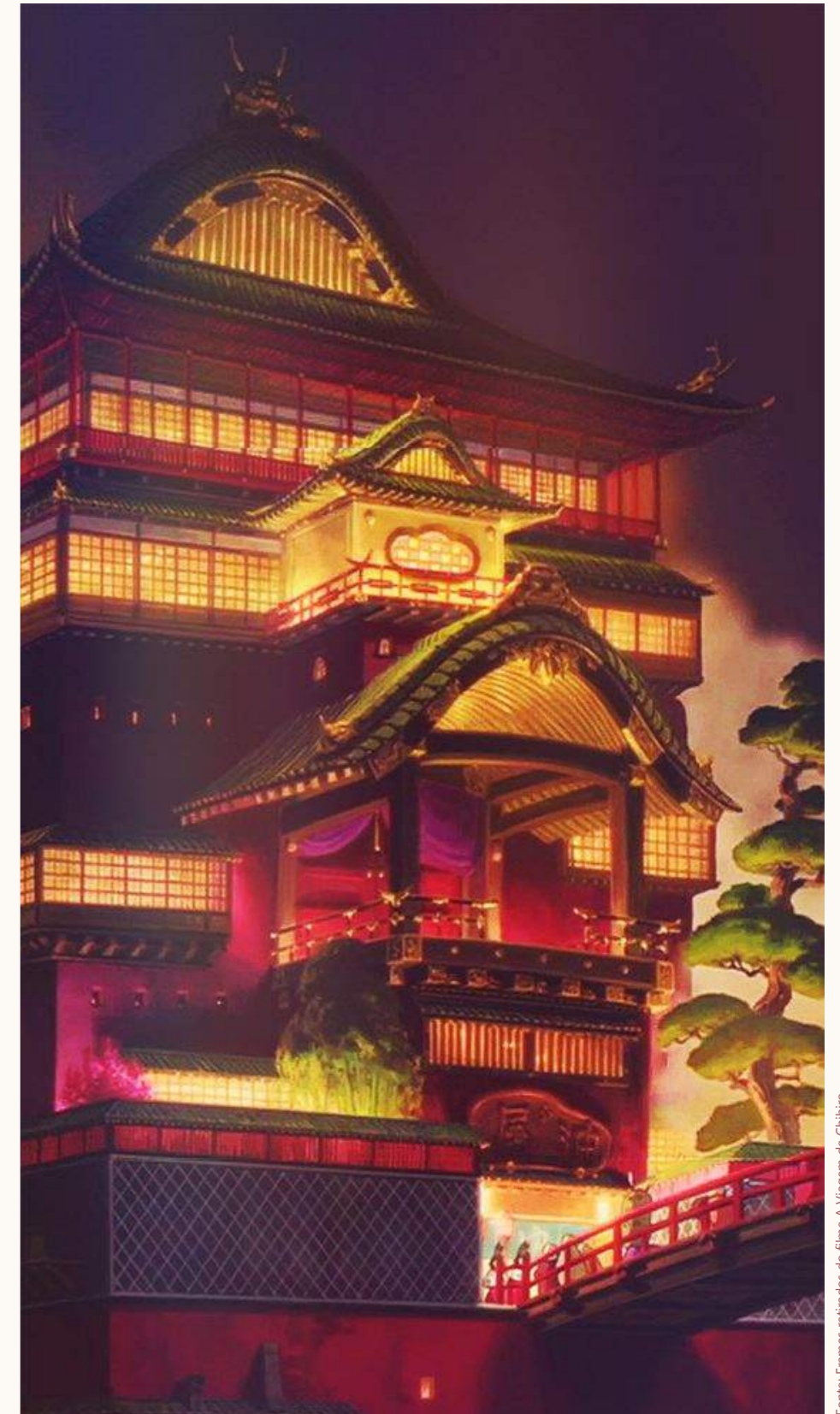
A casa de banhos foi construída em 1894 durante o período Meiji na prefeitura de Ehime . Seu interior de madeira é um labirinto de escadas, passagens e salas, geralmente movimentadas com a atividade de funcionários e convidados.

Honkan oferece dois banhos públicos antigos feitos de pedra, separados por gênero. O banho principal no primeiro andar é chamado de *Kami no Yu* (Banho dos Deuses), enquanto o menor, mas mais distinto *Tama no Yu* (Banho dos Espíritos) fica no segundo andar. Grandes salas comuns de tatame no segundo andar e salas privadas menores no terceiro andar oferecem aos banhistas espaço para descansar e desfrutar de um lanche.

Fonte: <https://muza-chan.net/japan/index.php/blog/white-heron-legend-dogo-onsen>. Acesso em 21 de Janeiro de 2021.



Comparação entre as fachadas, sendo a imagem a esquerda serviu de referência para o desenho do prédio da casa de banho (imagem à direita).



Fonte: Frames retirados do filme A Viagem de Chihiro.

Meguro Gajo-en

Meguro Gajoen foi construído na década de 1930 em Tokyo e servia como espaço para banquetes, casamentos e cerimônias em geral. Sendo um local extravagante e inacessível para a maioria das pessoas, seu apelido era Palácio do Deus Dragão. Atualmente, Meguro Gajo-en é um hotel elegante, que ainda recebe casamentos.

Caminhando pelo corredor, existem painéis detalhados que retratam a vida no Japão da Era Edo. Esses painéis foram exibidos durante a abertura de Gajo-en. Há um Portão de Convite, remanescente do antigo prédio, ao seu redor existe um pequeno lago e instalações de arte que variam de acordo com a estação. O ponto principal do hotel é a escadaria de cem degraus de madeira, que conecta sete salas cheias até a borda com arte do período pré-guerra.



Fonte: Frames retirados do filme A Viagem de Chihiro.



Fonte: Vista interna pelo google street view.

Comparação entre os espaços internos, na imagem de cima, é possível ver algumas semelhanças do cenário do filme com uma das salas do hotel (imagem de baixo).

Museu Edo Tokyo

A arquitetura do museu lembra a de um antigo armazém, com altura do edifício de 62 metros, a mesma altura da Torre do Castelo de Edo. A coleção do Museu Edo-Tokyo está organizada de tal maneira que, conforme você caminha por suas salas, você vai vivendo os momentos históricos da cidade. Depois de atravessar a réplica da ponte *Nihonbashi* (a primeira ponte de Tóquio e seu quilômetro zero), você verá maquetes e mapas da cidade de Tokyo no período Edo (1603 - 1868).

Embaixo da ponte, o museu se divide entre o período Edo e Meiji (1868 - 1912). Um grande espaço para entender como viviam os samurais e as pessoas comuns, o que eles liam e usavam. Há uma vistosa réplica de um teatro da época, que contrasta com o edifício quase ocidental do outro lado do salão, que representa o bairro de Ginza.

Comparação entre as pontes, a ponte de entrada da casa de banho (imagem de baixo) possui muitas semelhanças com a ponte do museu de Tokyo (imagem acima).



Fonte: Vista interna pelo google street view.



Fonte: Frames retirados do filme A Viagem de Chihiro.

As casas de banho

História

Para muitos, o conceito de tirar a roupa e tomar banho comunitário é estranho. Entretanto, o grande número de fontes termais no Japão atesta sua importância e significado cultural. O banho além de limpar o corpo, também limpa a mente. Ao contrário dos banheiros ocidentais, os ofurôs japoneses são totalmente separados dos sanitários - eles são espaços independentes reservados apenas para tomar banho, limpar-se e relaxar.^{22,23}

Além da limpeza individual, o banho no Japão também é sobre família e comunidade, a lavagem das costas um do outro antes do banho, o tempo de conversa depois de um dia longo num sentô. O tempo e o cuidado dados ao banho no Japão é tão importante quanto o ato de cozinhar e servir o jantar. Ao contrário do Ocidente, onde velocidade e eficiência são valorizadas, os japoneses fazem do banho um ritual - uma ordem prescrita de enxágue, lavagem e impregnação que é transmitida de geração em geração, tornando-se parte integrante da sociedade em geral.²³

Esse ritual surge no início do século VI, no qual o ato de tomar banho no Japão estava intimamente ligado a rituais associados a purificações pela água. Um dos primeiros exemplos

desse modo de limpeza foi inventada por monges budistas, no qual a água era aquecida em um grande caldeirão de cobre. Atualmente os caldeirões viraram banheiras de madeira menores.²²

Em muitos aspectos, o conceito de purificar-se pode ser historicamente conectado à religião, cultura e política. Foi durante o final do século VII, período de influência religiosa em que os laços religiosos com a cultura banear passaram a ser usados para promover as agendas políticas daqueles que estão no poder e minerar capital cármico para o elite rica.²²

Durante o período Nara (710 a 794 d.C.), o budismo além de instalar os valores e ideais baseados na compaixão, também importou para o Japão a prática do banho como parte da cultura. A Imperatriz Komyo, que era consorte do Imperador Shomu (724-748), procurou exibir benevolência imperial ao criar um novo tipo de banho: o banho de caridade. A Imperatriz prometeu lavar mil mendigos em um dos banhos do templo em Nara. Assim, o banho de caridade nasceu.²²

No entanto, no período Kamakura (1185–1333), o banho de caridade cresceu para ser mais amplo e definido como um ato de

reverência pelos antepassados falecidos. De modo a homenagear o falecido um devoto deve oferecer banhos a qualquer um que encontre seu caminho, independente de idade, sexo ou relacionamento.²²

Este costume de dar a todos a oportunidade de tomar banho resultou em um amor generalizado que perdura até os dias de hoje. Outra versão do banho de caridade era feita pelos clientes ricos de um determinado templo que patrocinavam banhos para os pobres, seja monetariamente ou por meio de contribuições de lenha, ou combustível para aquecer a água. Acreditava-se que por doações de caridade os ricos crentes adquiriam repouso espiritual na vida após a morte.²²

Embora os banhos de caridade ajudassem a promover sua proliferação, os incentivos políticos foram o que acabaram motivando a Imperatriz em fornecer esses banhos. Da mesma forma, quando os banhos de caridade foram adaptados para homenagear os mortos, os praticantes banhavam outras pessoas principalmente para aumentar o capital espiritual.²²

Mesmo durante o período Muromachi (1336–1573), devastado pela guerra, os onsens eram mais que um banho, desenvolvendo-se em

outro tipo de banho religioso conhecido como banho devocional.²²

Ao contrário de seus predecessores, este banho foi um ato de submissão espiritual e devoção e não apenas um ato físico de limpeza da sujeira. A prática consistia em louvar o Buda enquanto submerso nas puras fontes de água. O banho devocional revela que depois de anos da invenção de banhos de caridade, que foram iniciados pelo budismo, as fontes termais tornaram-se novamente o centro de práticas religiosas de banho. A promulgação budista das propriedades curativas do onsen é firmemente enraizado e apoiado por relatos mitológicos.²²

No século VI, os onsens não eram simplesmente para lavar a superfície suja, mas fornecer um meio para curar doenças. As qualidades curativas atingiram proporções lendárias espalhando os relatos mitológicos de como as mais famosas fontes termais japonesas foram fundadas. Assim, as lendárias águas dos onsens eram consideradas presentes de animais, deuses ou budistas divindades portanto, era comum que os onsens altamente conceituados tivessem seu próprio mito de criação.²²

Os tipos de banho

Historicamente, haviam duas palavras que descreviam os diferentes tipos de banho: *yu* e *furo*. A palavra *yu* equivaleria ao que entendemos atualmente como *onsen* e, traduzido literalmente, significa água quente. O termo *furo* surgiu muito mais tarde (em algum momento do século XIII) e significava banho de vapor.²²

Atualmente existem três tipos principais de banhos japoneses: *onsen*, *furo* e *sento*. As principais características que diferem um do outro são:

Ofuro - banheiras dentro das casas para uso familiar.

Onsen - casas de banho comunitárias com águas naturalmente quentes e com alguns minerais.

Sento - casas de banho comunitárias com águas aquecidas mecanicamente. Costumam ter espaços de descanso e locais para refeições.

Ofuro

Atualmente, a forma mais comum de banho no Japão moderno é realizada no *furo*: uma banheira pequena localizada nas residências familiares. Historicamente, o *furo* foi construído a partir da aromática madeira *hinoki* (cipreste japonês), considerada sagrada. No entanto, a manifestação moderna de tal banheira é bem diferente. Hoje, um *furo* típico consiste em uma banheira de plástico coberta por uma capa no topo para manter a água quente. Muitas vezes, existem telas digitais para programar quando a água vai cair e qual deve ser a temperatura. Essas banheiras podem ser encontrados em quase todas as casas japonesas modernas.²²

Onsen

Onsen significa Primavera quente. Foi oficializado em 1948, pela Lei de Fontes Termiais, a qual só é considerado *onsen* se a fonte é constituída por qualquer nascente de água que jorra do subsolo como água quente, água mineral, vapor ou gás com temperatura média de 25°C ou mais. Também deve possuir pelo menos um de um conjunto de minerais especificados, em uma determinada porcentagem.²²

Para a percepção japonesa, os *onsens* tinham benefícios curativos ao submergir em suas águas. É um processo mais ritualístico do que religioso. Os japoneses prescreveram uma relação causal entre humanos e doenças postulando que o doente deve ter um espírito que foi consumido por veneno. Um método de livrar o corpo da lama espiritual era imersão em fontes termiais. Independentemente da eficácia deste tratamento, começando no início da história japonesa, as propriedades das fontes termiais eram firmemente solidificadas como restauradoras.²²

Muitos as fontes termiais naturais estão localizadas dentro dos terrenos dos templos e, portanto, *onsen* e pousadas que atraem visitantes para a cidade são obrigados a pagar um imposto para o templo. É comum nos *onsens* que o banho seja ao ar livre, no qual os hóspedes podem experimentar a natureza enquanto desfrutam simultaneamente do abrigo de algum tipo de telhado e do calor do banho.²²

Sento

O *sento* existe no Japão há mais de quatrocentos anos e mesmo em seus primórdios esses banhos de bairro serviram como o principal meio de lavagem física em seu início até o final do século XVI quando se transformou em um espaço de encontro social também.²²

Ao contrário da cultura das fontes termiais, a cultura *sento* atendia à higiene do público japonês desde o início. Embora essas casas de banho públicas também tenham nascido de religiões, nunca houve qualquer componente místico, mitológico ou espiritual ligado a a tradição do *sento*. Esses banhos foram inicialmente criados e popularizados como a maneira barata para as massas se limparem. No entanto, ao se tornar social, a experiência do *sento* cresceu rapidamente de uma questão de limpeza física para uma ação divertida. As casas de banho deste período eram espaços em que vizinhos, amigos e estranhos iam juntos e socializar.²²

Devido aos altos custos de preparação de banhos quentes, a opção para a maioria de cidadãos para tomar banho privado (*Ofuro*) só se tornou viável mais tarde. Os *Sentos* cresceram em centros sociais e serviram como uma fonte diária de entretenimento para bairros durante o século XVI e início do século XVII. As águas diferem dos *onsen* por não serem aquecidos naturalmente e, em vez de provirem de uma nascente, provêm de torneiras municipais.²²

Localização

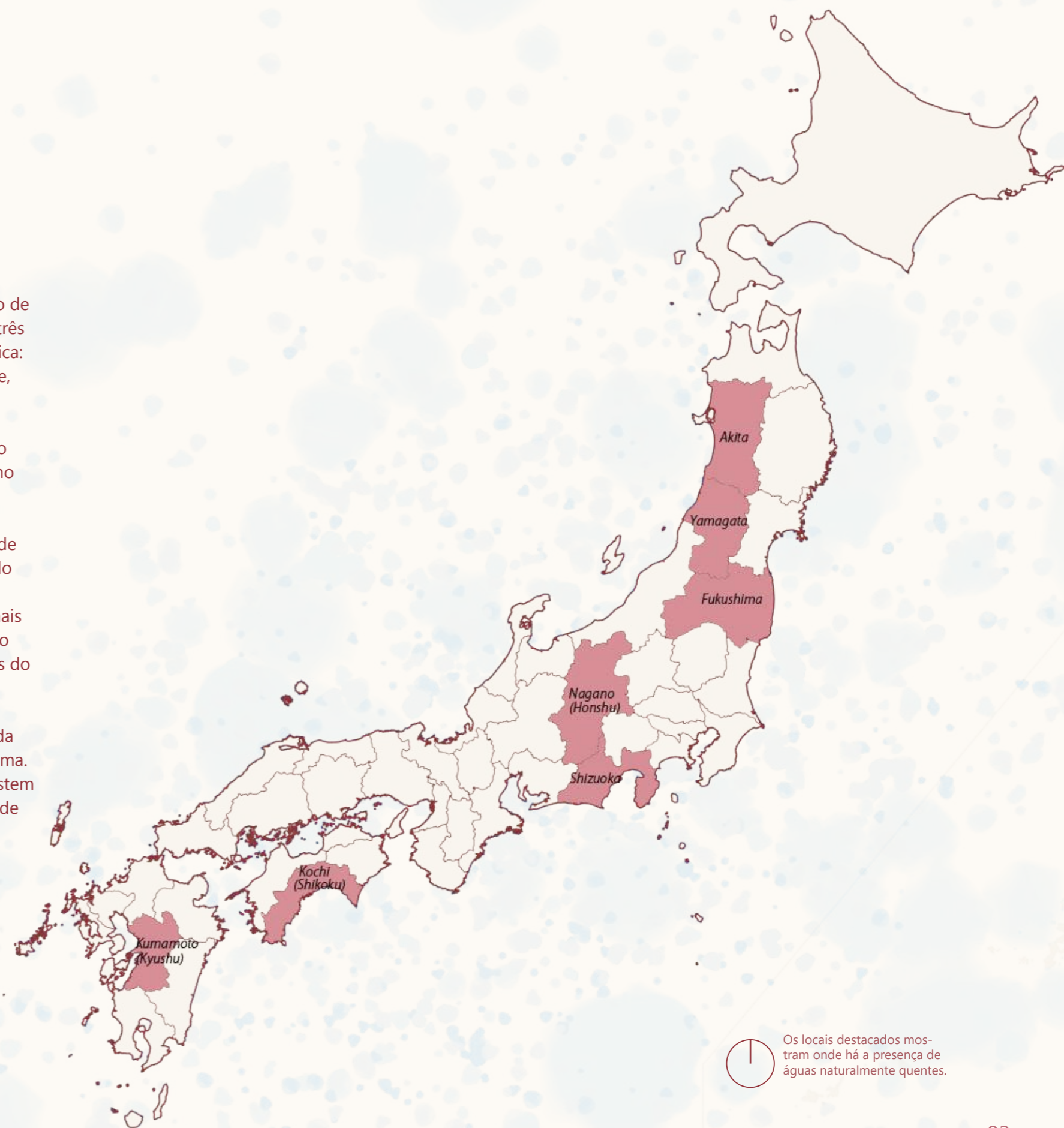
Geograficamente, o Japão é o centro das atividades termais do mundo, são mais de 25 mil fontes termais minerais (quentes e frias) com uma temperatura média de 40°C durante todo o ano. Alguns relatos sugerem que esse relacionamento dos japoneses com as águas termais pode ter começado já em 700 a.C., sendo o Dogo onsen considerado um dos onsens mais antigos do país, com aproximadamente 3.000 anos. Esta casa de banho é indicada em registos literários antigos que descreviam as viagens do imperador ao onsen.²²

A alta concentração de nascentes nas áreas rurais e metropolitanas influenciou fortemente a popularidade generalizada que a indústria onsen experimentou ao longo de sua história. As águas eram de fácil acesso em boa parte do Japão.²²

Uma análise geográfica da distribuição de fontes termais nas ilhas japonesas resulta em três grupos regionais distintos de atividade vulcânica: sudoeste, centro e nordeste. A região sudoeste, incluindo **Kyushu, Shikoku** e a parte oeste de **Honshu** é o lar das cadeias vulcânicas Aso e Kirishima. Esses vulcões são responsáveis por o aquecimento dos onsens mais renomados, como Dogo e Beppu.²²

A região central inclui nas prefeituras de **Shizuoka e Nagano**, entre outras, e é aquecido pelo cadeia do vulcão Norikura. É importante notar que Nagano é conhecido por ter bem mais de uma centena de fontes termais, ganhando o título de prefeitura mais rica em fontes termais do Japão.²²

Por fim, a região Nordeste é atravessada pelas cadeias vulcânicas Nasu, Chokai e Chishima. Dentro das regiões geográficas anteriores, existem várias prefeituras com concentrações de mais de cinquenta fontes termais.²²



Os locais destacados mostram onde há a presença de águas naturalmente quentes.

Medidas de construção

Embora no Japão o sistema métrico esteja em uso desde 1891, algumas residências ainda são controlado pelo sistema de medição tradicional. A unidade básica usada nelas é o pé japonês chamado *shaku*, quase idêntico ao pé inglês. O padrão de medidas foi baseado no padrão chinês e em sua subdivisão original era consistentemente decimal. Essas são algumas relações de medidas:²⁴

1 ri = 150 jo = 1500 shaku = 15000 sun
1 sun = 10 bu = 100 rin

1 ken (inaka-ma) = 6 shaku = 1.818,13 mm. = 1,81m

Na segunda metade da Idade Média do Japão, outra unidade de comprimento surgiu: o *ken*. Esta medida designava o intervalo entre duas colunas de qualquer estrutura de madeira e de tamanho variado. No entanto, tornou-se um padrão na arquitetura residencial japonesa, além de usada como uma unidade de medida na urbanização de cidades.²⁴

Após várias transformações, o *ken* finalmente emergiu como o módulo de design, embora em duas diferentes aplicações: o método *kyo-ma* e o método *inaka-ma*. Ambos afetaram as medidas na arquitetura residencial até o momento, mas apenas o *ken* do método

inaka-ma de 6 *shaku* (1.818 mm = 1,81 m), que se refere a distância entre os centros das colunas, foi incorporada como unidade oficial da Sistema de medidas japonês. Uma das principais razões para o desenvolvimento da medida *ken* foi a sua estreita relação com as medidas humanas e sua praticidade na vida diária.²⁴

Para este trabalho foram usadas medidas de construção para habitações tradicionais japonesas encontradas no livro *Measure and construction of the Japanese house*, de Heino Engel, 1985.

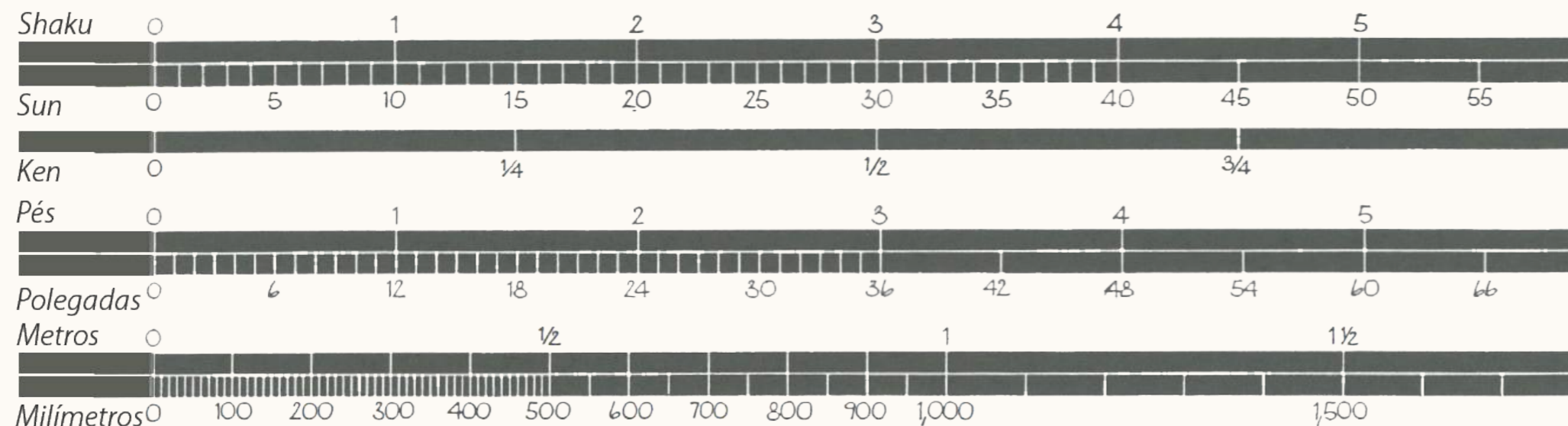
Método Inaka-ma

O método *Inaka-ma* consiste na interconexão baseado em uma grade quadrada de 1 *ken* (6 *shaku* = 1,81m), e não depende do tapete interno ou do tamanho do painel móvel. Consequentemente, todas as distâncias de construção são uma fração ou um múltiplo de 6 *shaku*.²⁴

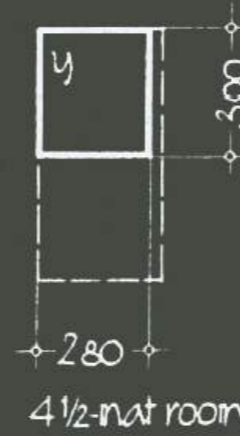
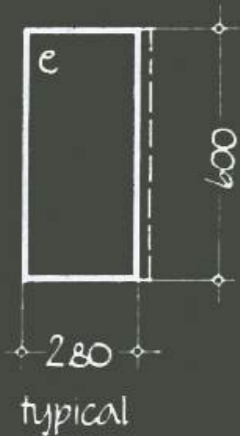
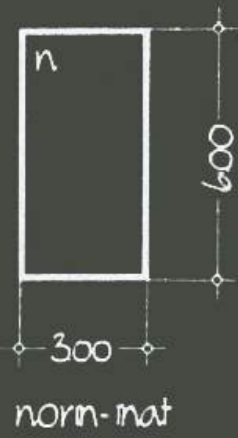
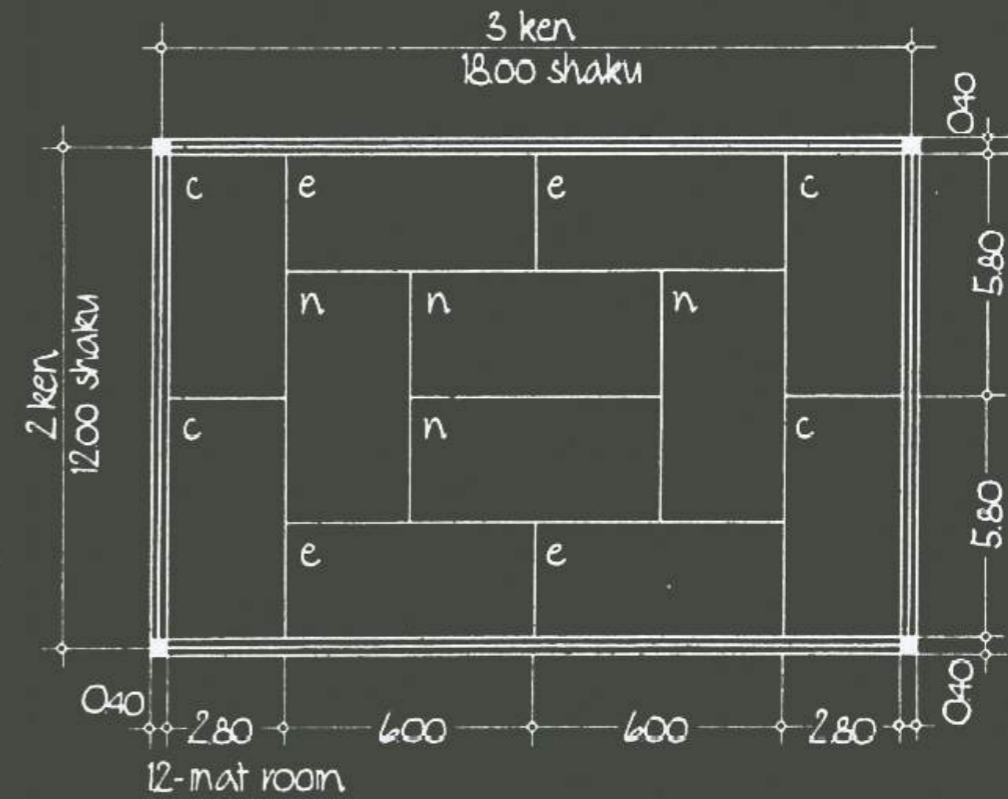
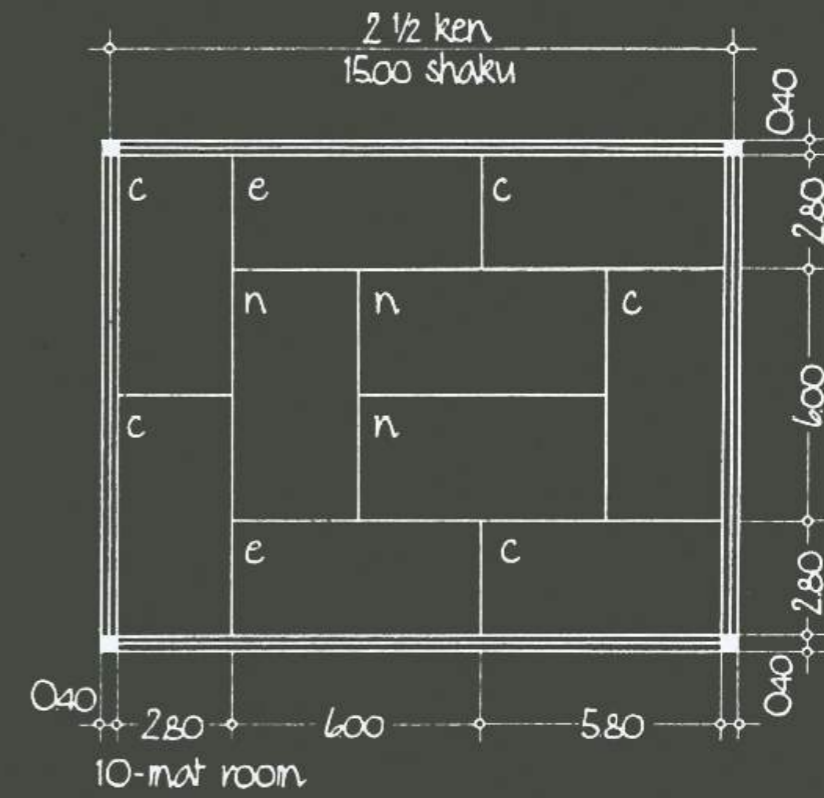
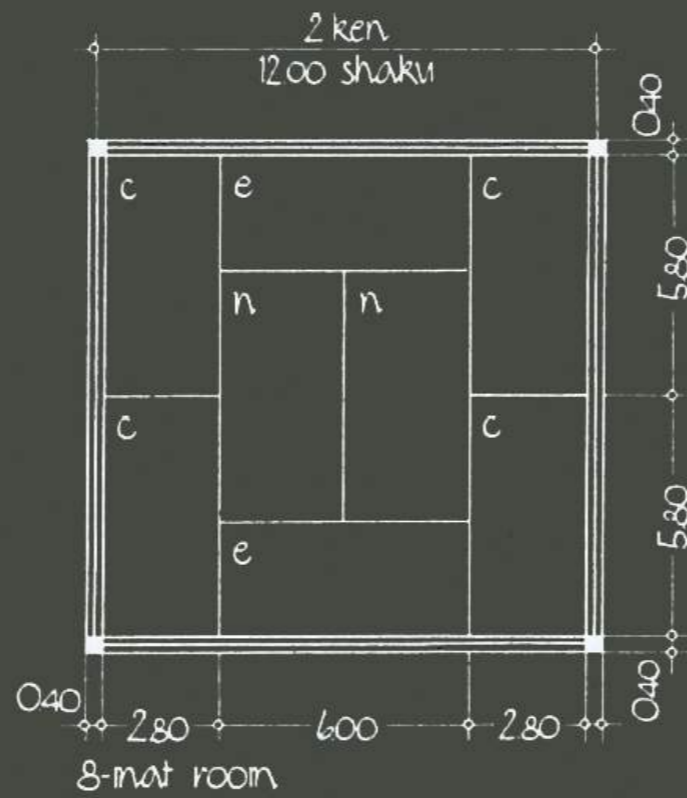
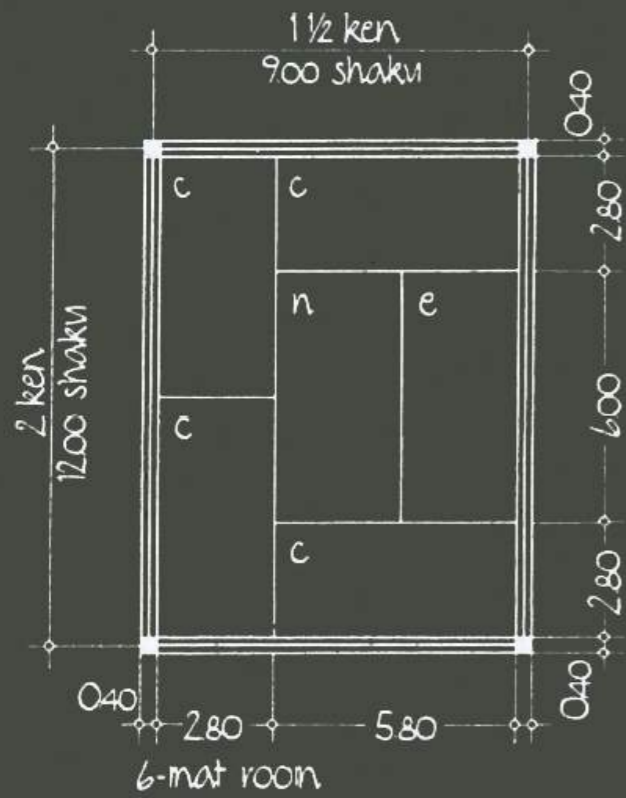
No entanto, como a unidade 1/2 *ken* (3 *shaku*), funcionalmente falando, é pequena demais para espaços mínimos como em varanda, corredor, banheiro e banheiro, frequentemente a proporção é mudada para distâncias como 3,5 ou 4 *shaku*.²⁴

Enquanto no método *kyo-ma* a construção se baseia no tamanho do tatami padrão, no *inaka-ma* método, existem vários tamanhos de tatami: o padrão é o de 3 X 6 *shaku* (909 X 1.818 mm), mas existem vários tipos menores a fim de compensar as possíveis diferenças na parede externa.²⁴

A largura da coluna quadrada nas habitação é sempre 4 *sun* (121 mm), como os tatamis são montados entre os eixos das colunas, são necessário pelo menos 5 variações, que geralmente conseguem cobrir todo o espaço do chão sem variantes adicionais.²⁴



Comparação entre as unidades de medida.
Imagem adaptada de ENGEL, Heino. Measure and construction of the Japanese house. North Clarendon, Tokyo, Singapore: Tuttle, 1985.



Espaçamento entre colunas e dimensionamento dos tatamis no método "Inaka-ma"
Unidade de medida = 1 shaku = 303 mm

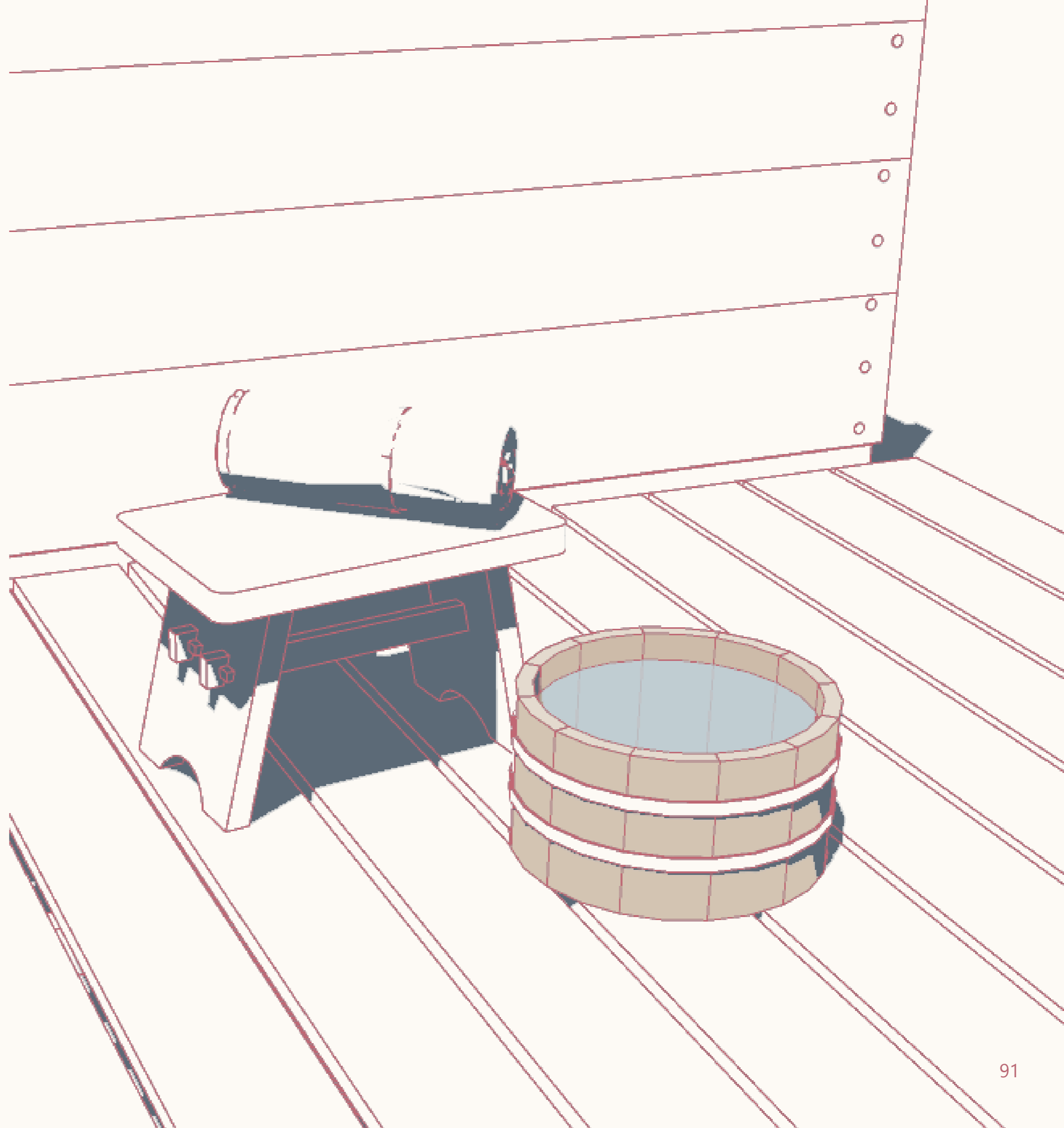
Projeto

Partido

Lembrando que Yubaba é uma empresária com muitos funcionários e que a personagem frequentemente saía da casa de banho. Então, para onde ela iria? Será que ela teria tantas riquezas com apenas uma casa? A partir dos questionamentos sobre a vida de Yubaba é que surgiu a ideia de criar outra casa de banho pertencente a ela. Olhando para seu perfil, ela poderia ter vários empreendimentos do ramo das casas termais, aos quais ela visitaria e portanto, se ausentaria do filmes algumas vezes.

Pelas placas que aparecem no filme, é possível supor que a casa em que Chihiro trabalha fica próxima a Nakaoka, e que perto dessa região existem alguns locais com águas termais, como mencionado no capítulo das casas de banho. Essa fraquia poderia ficar em **Shizuoka**, na península de Izu, a qual já possui alguns onsens.

Diferente da casa de banho do filme, que é um Sento, essa unidade seria um onsen, já que utilizaria as próprias águas termais existentes na região. O método utilizado para a construção seria o inaka-ma. O público alvo ainda seriam os espíritos, principalmente os espíritos comuns como aqueles mostrados no parque de diversão no início do filme. Os quais ainda teriam maior conexão com o estilo de vida humana.








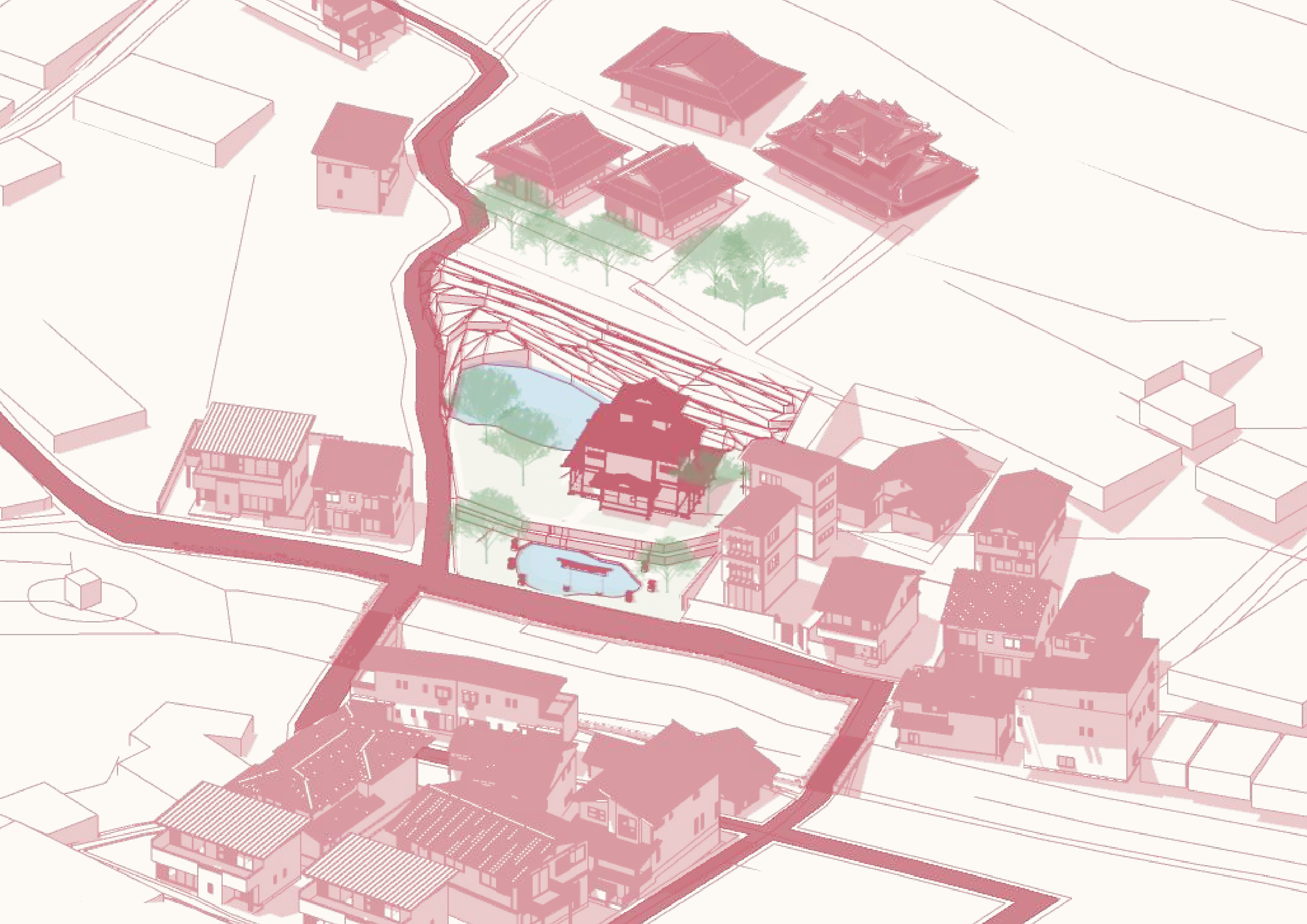
Localização

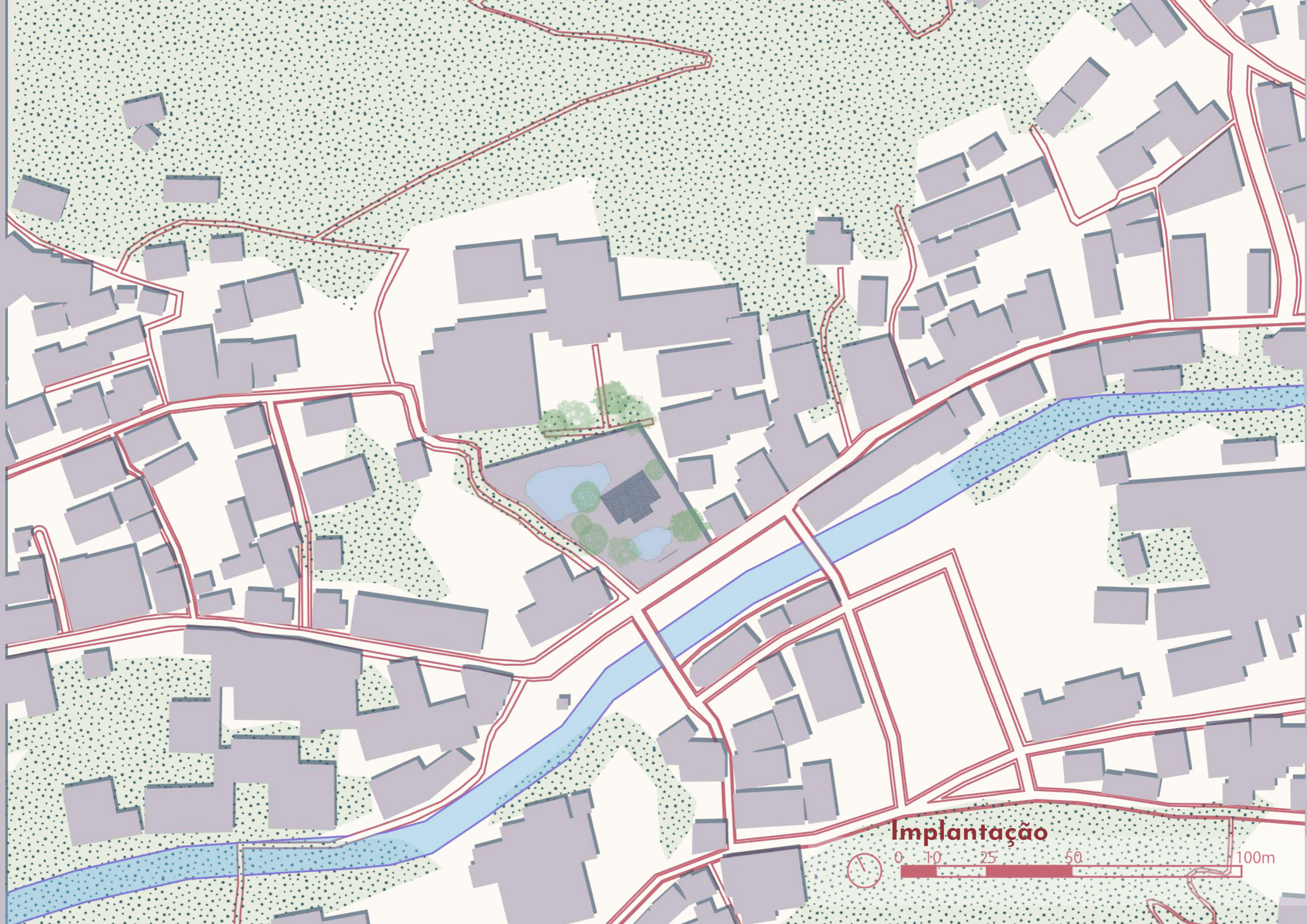
Para definir a localização desta franquia, primeiro foi necessário escolher locais em que já existam fontes termais. A escolha por Izu, foi pela proximidade com Nagoya, onde possivelmente estaria a casa de banho do filme.

A casa estaria inserida dentro de uma cidade do interior, próximo a um rio e com muita área verde ao redor. O terreno escolhido pertence a um templo, o que é favorável já que é muito comum que as fontes termais naturais estejam localizadas dentro dos terrenos religiosos.



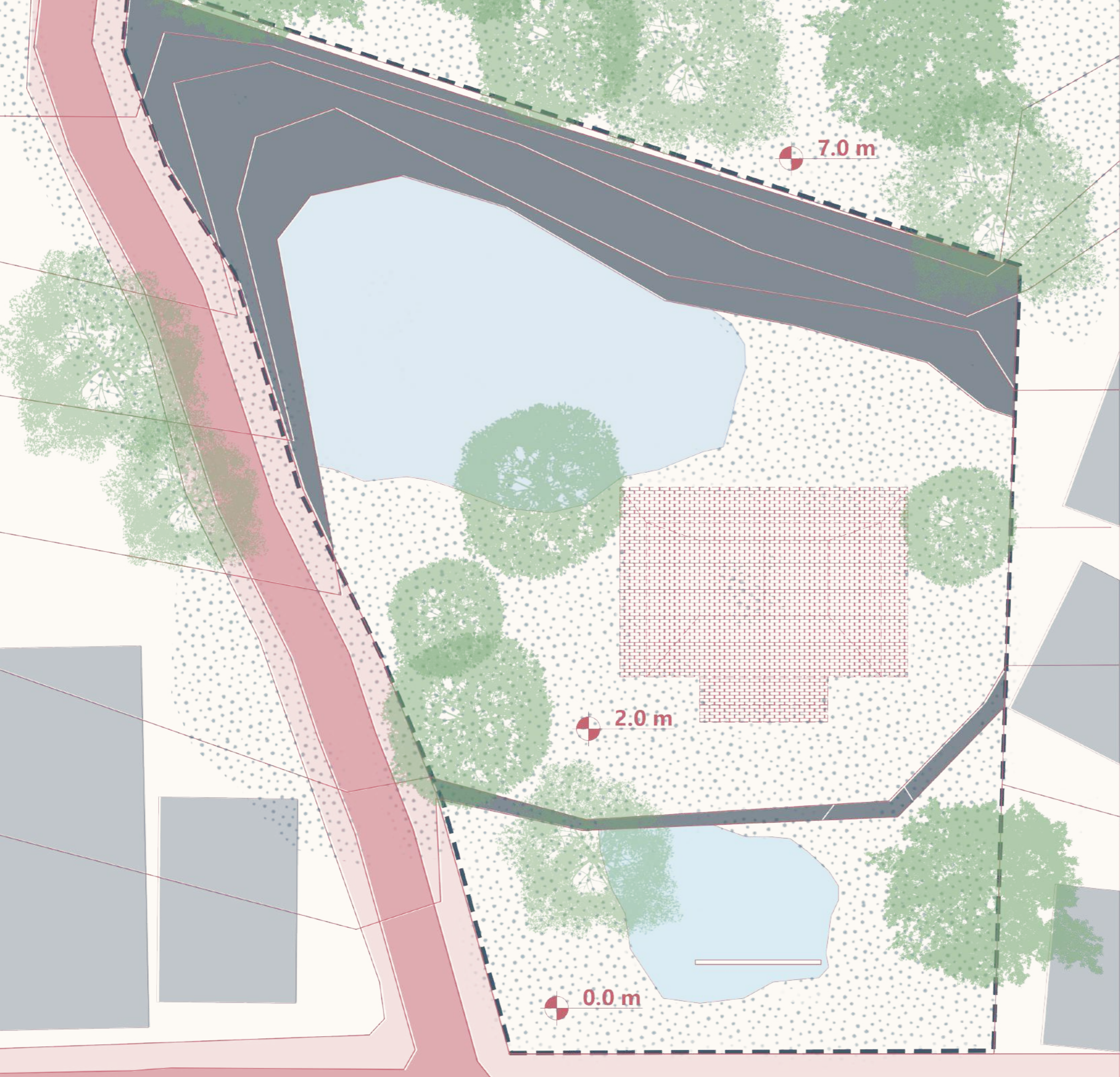
-  Casas de banho
-  Yubaba
-  Áreas com águas termais





Implantação

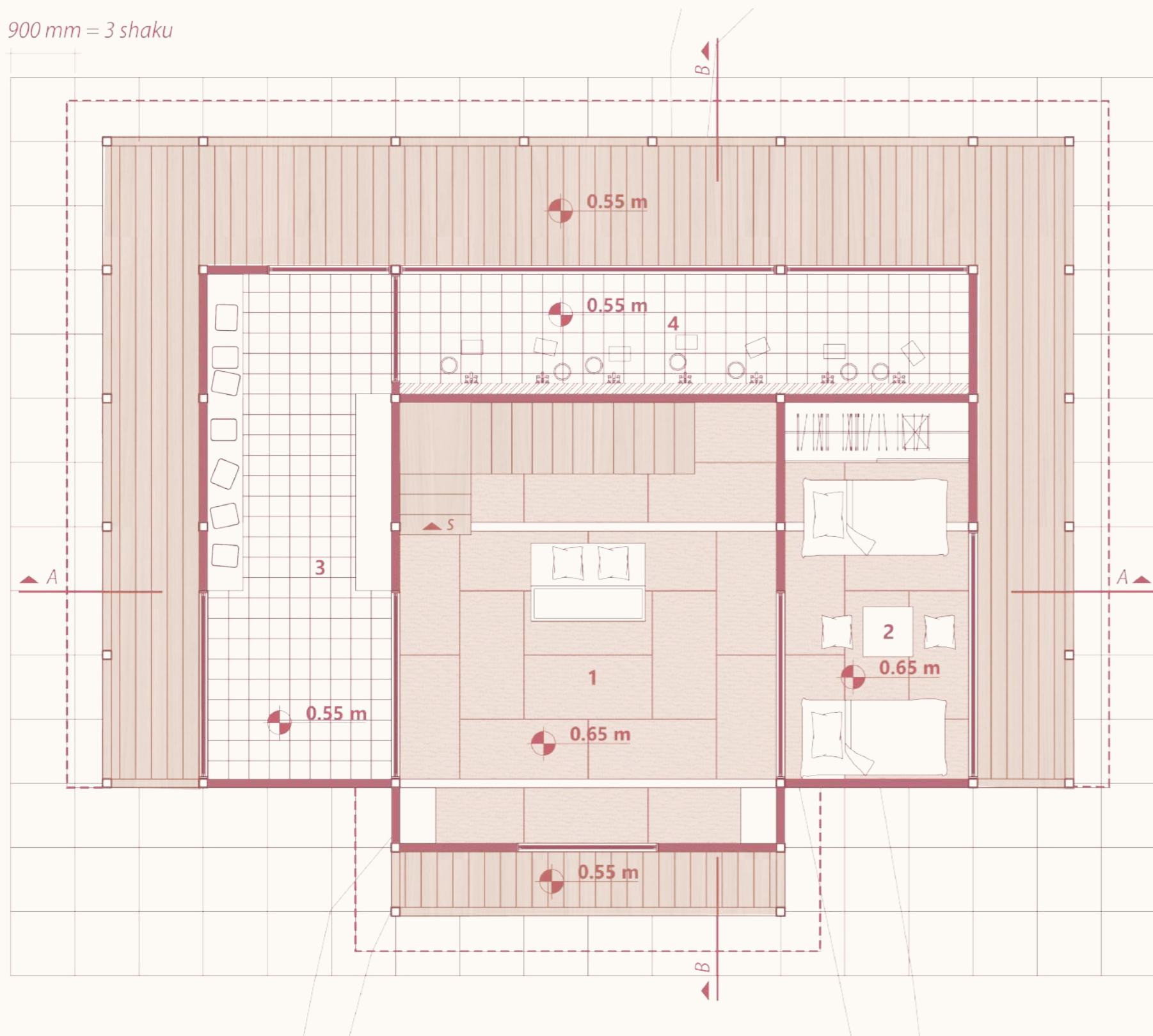




Lote



900 mm = 3 shaku



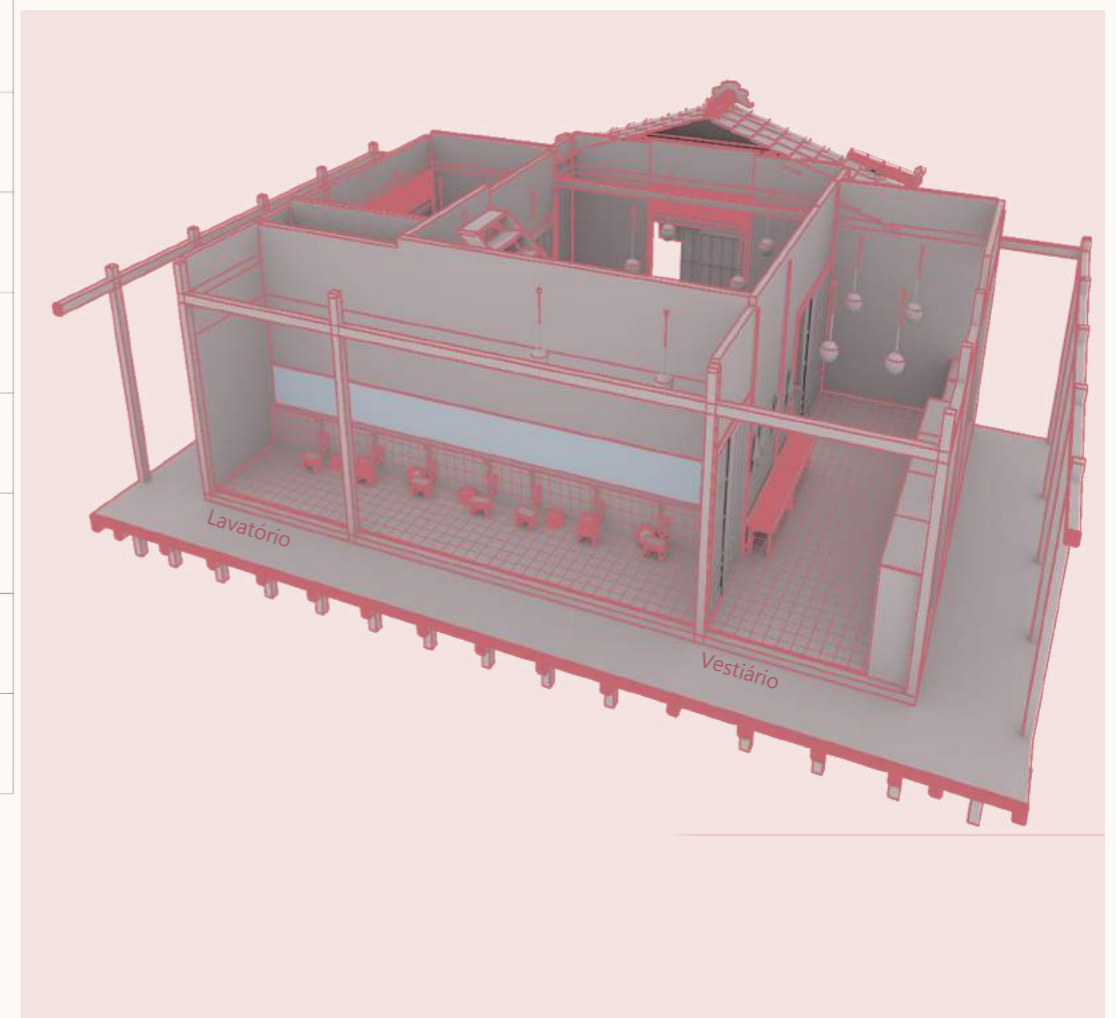
- 1= recepção
- 2=Dormitório funcionário
- 3 = vestiário
- 4= lavatório

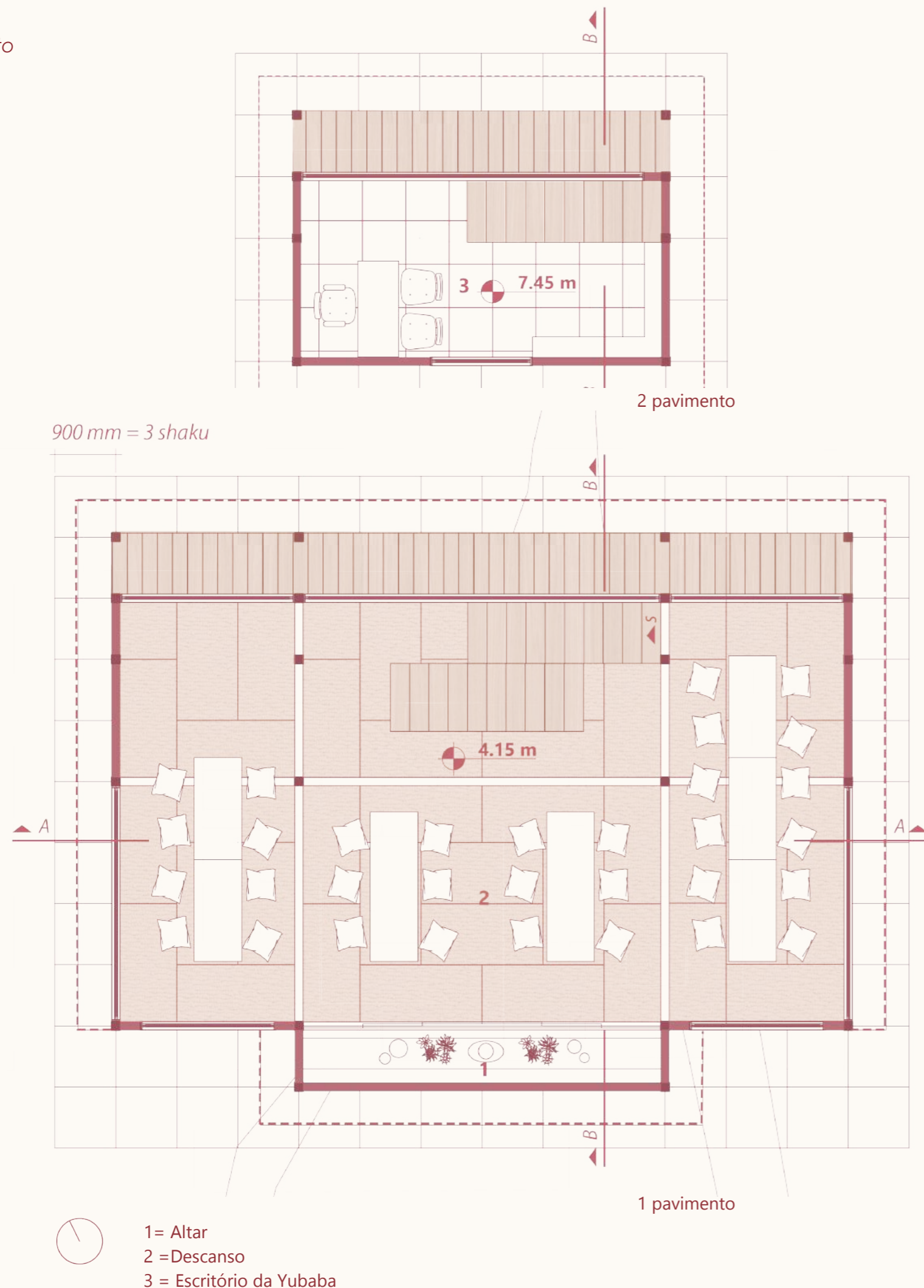
Plantas

Térreo

Antes de entrar nas águas termais, existe um protocolo que os japoneses seguem para mantê-las sempre limpas. Assim que chegam à casa de banho, é preciso deixar toda a roupa e acessórios no vestiário (daitsuiba). Em seguida, em casas comunitárias, os clientes vão aos chuveiros para que possam se limpar.

Por fim, depois de toda a limpeza, podem adentrar nas águas quentes, sempre com uma toalha pequena para se cobrir.

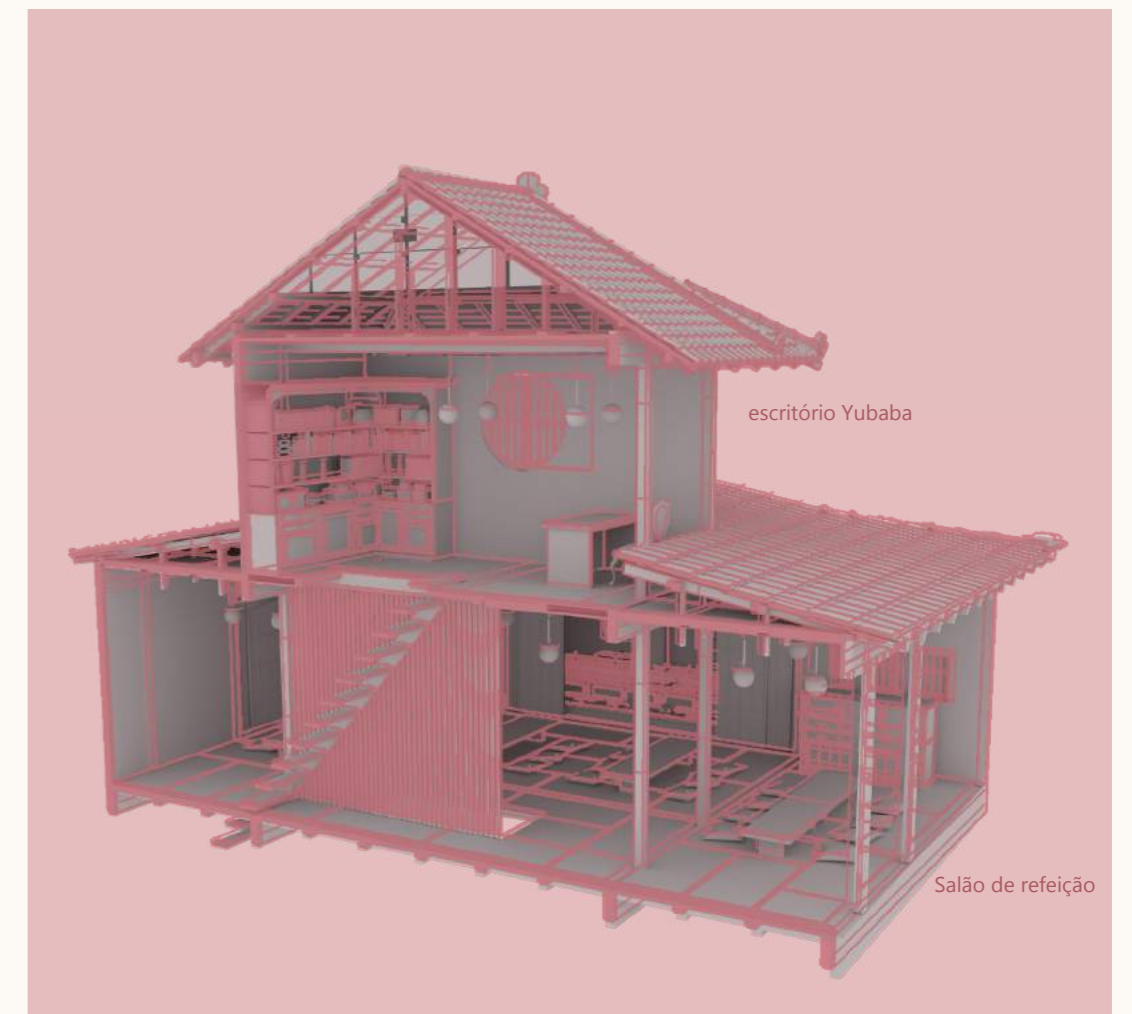




1 pav. + 2pav.

Depois de um banho quente, os clientes vão para uma área de descanso, na qual podem se deitar ou beber uma bebida refrescante. Os banhistas usam um yukata para se cobrir, uma vestimenta de algodão, seda ou linho. É um tecido que ajuda a secar o corpo e os mantém fresco.

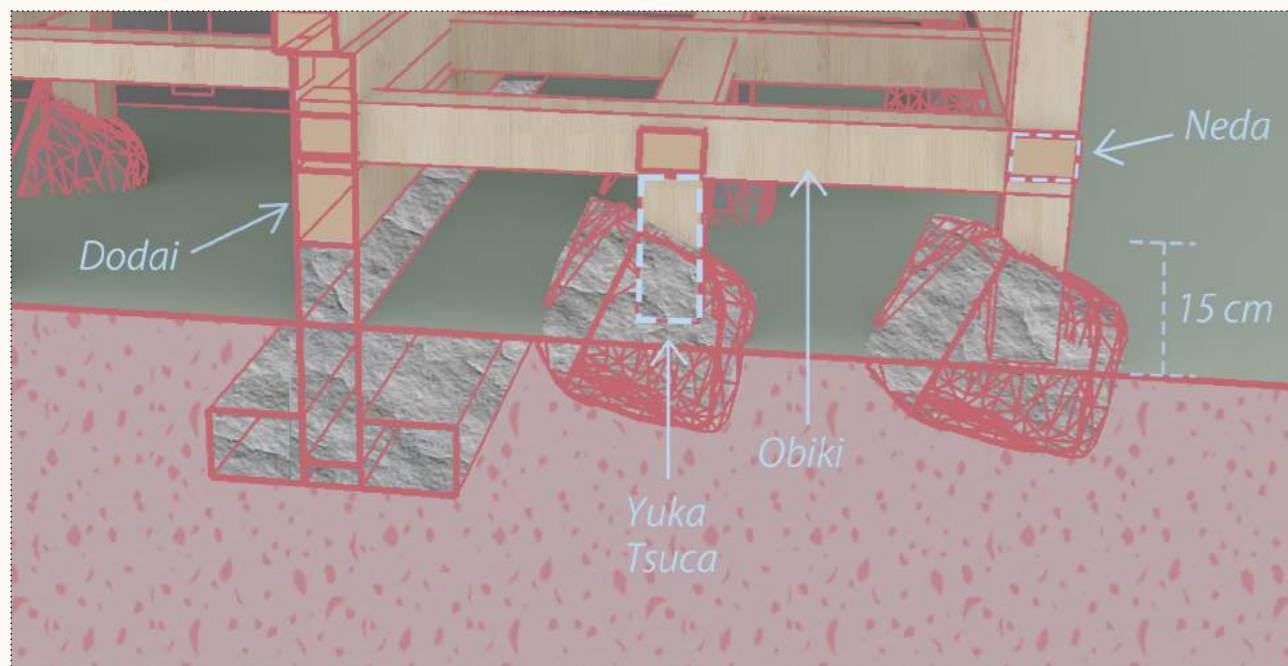
Após o descanso, é comum realizar uma refeição. Muitas vezes, o banquete é realizado em uma sala própria. No caso do projeto, o jantar é uma materialização das oferendas que são deixadas nos altares dos lares japoneses. É comum que nas casas asiáticas, quando há algum evento se coloque um pouco da comida no altar em reverência aos antepassados.



Estrutura

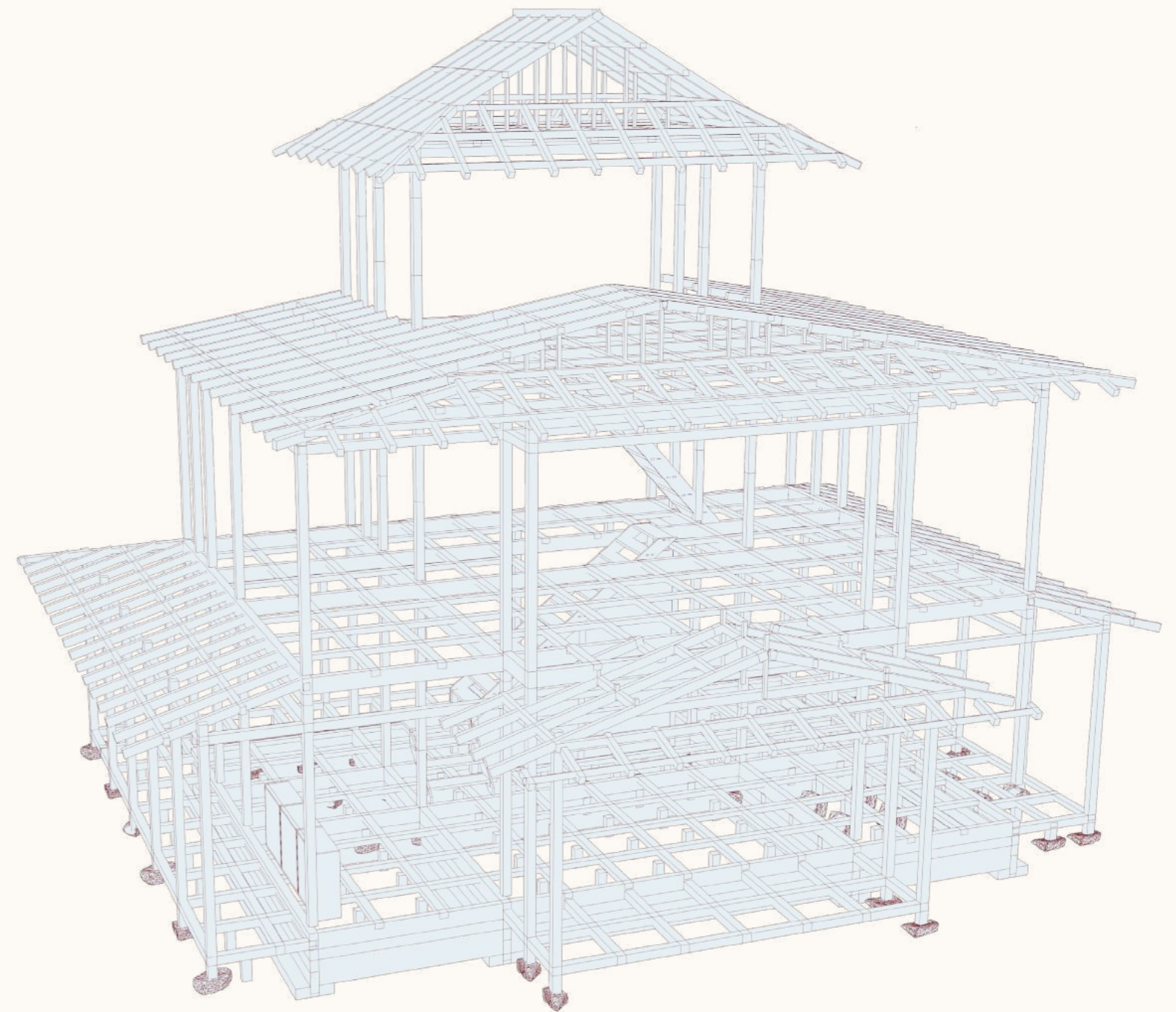
As casas japonesas geralmente são um esqueleto coberto por um teto e as paredes servem de fechamento. O início da construção é pela fundação, no qual se constrói uma sapata de pedra, que recebe por cima um **Dodai** (vedação do espaço entre o chão e a estrutura da casa). Os **Obikis** (vigas complementares de sustentação) apoiam-se e repassam suas cargas para os **Dodai**. Essas vigas são ligadas pelo **Neda** (peças transversais) que são equidistantes de um Ken. O apoio do pavimento térreo é realizado pelos **Yuka tsuca** (pilaretes em madeira), ligados na maioria das vezes por **Negarami nuki** (travessas de apoio). As **Hashiras** (pilaretes em madeira) sustentam os outros pavimentos e a cobertura.²⁶

A estrutura dos pavimentos superiores é composta pelas **hashira** (pilar), **nageshi** (viga de amarração), e **kamoi** (viga). Toda a estrutura é unida através de encaixes sem utilização de material metálico.²⁶



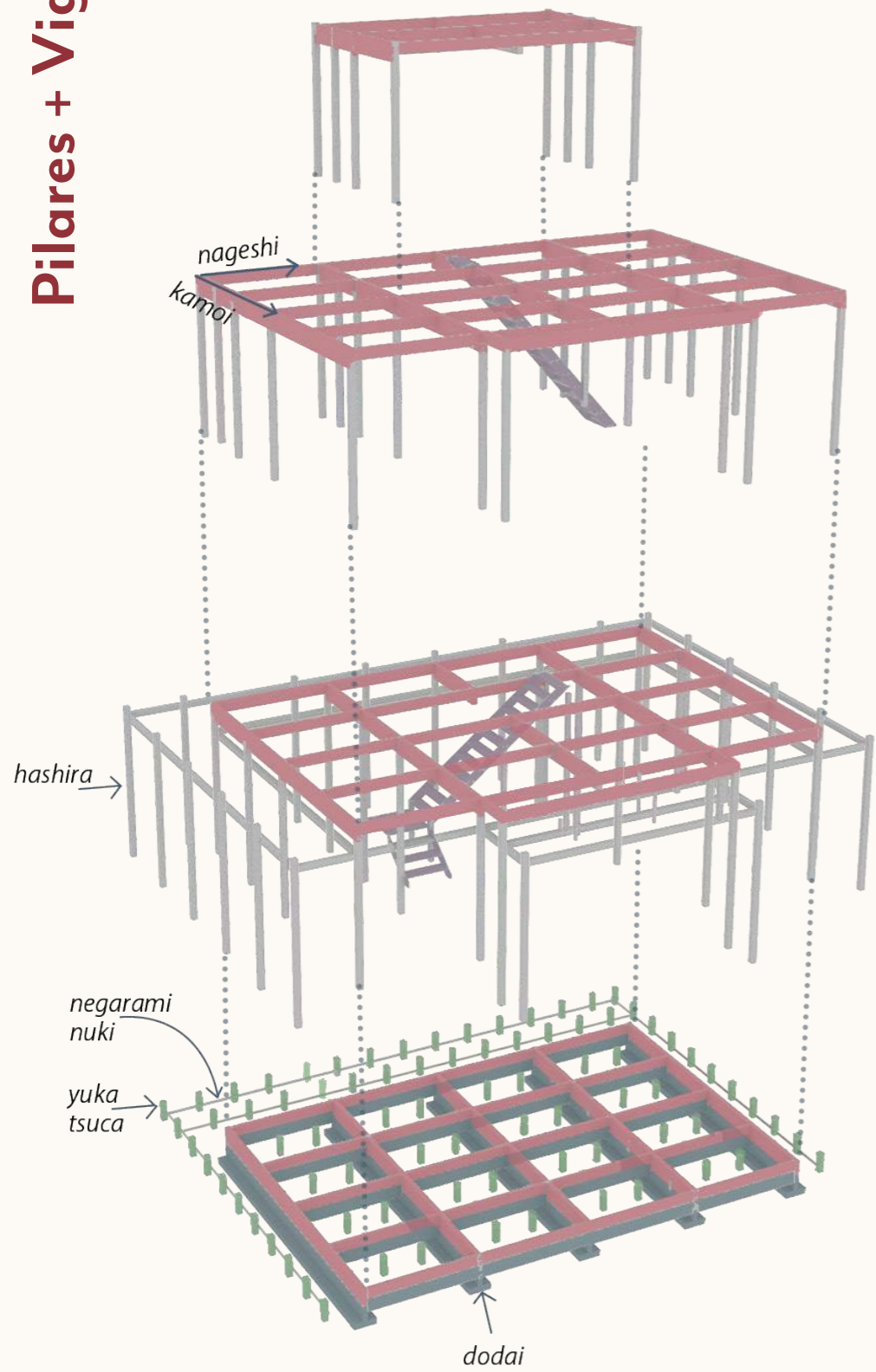
Proteção à fundação

A fundação é baseada inicialmente nas sapatas de pedra e em blocos de pedras talhadas posicionadas na superfície do terreno. Os blocos servem de apoio aos pilares de madeira complementares (yuka tsuca). A separação da estrutura de madeira e da fundação em blocos de pedras sem amarração tem o intuito de melhorar a adaptação contra terremotos e evitar a passagem da umidade do solo para a madeira. Devido à proximidade das plantações de arroz e lagos artificiais com as casas, as pedras passaram a apresentar maiores dimensões para receber os pilares no seu interior e serem semi-enterradas no solo. A altura das pedras talhadas a partir da superfície devem ser maior que 15 cm, afastando da variação do nível de água no terreno.²⁶

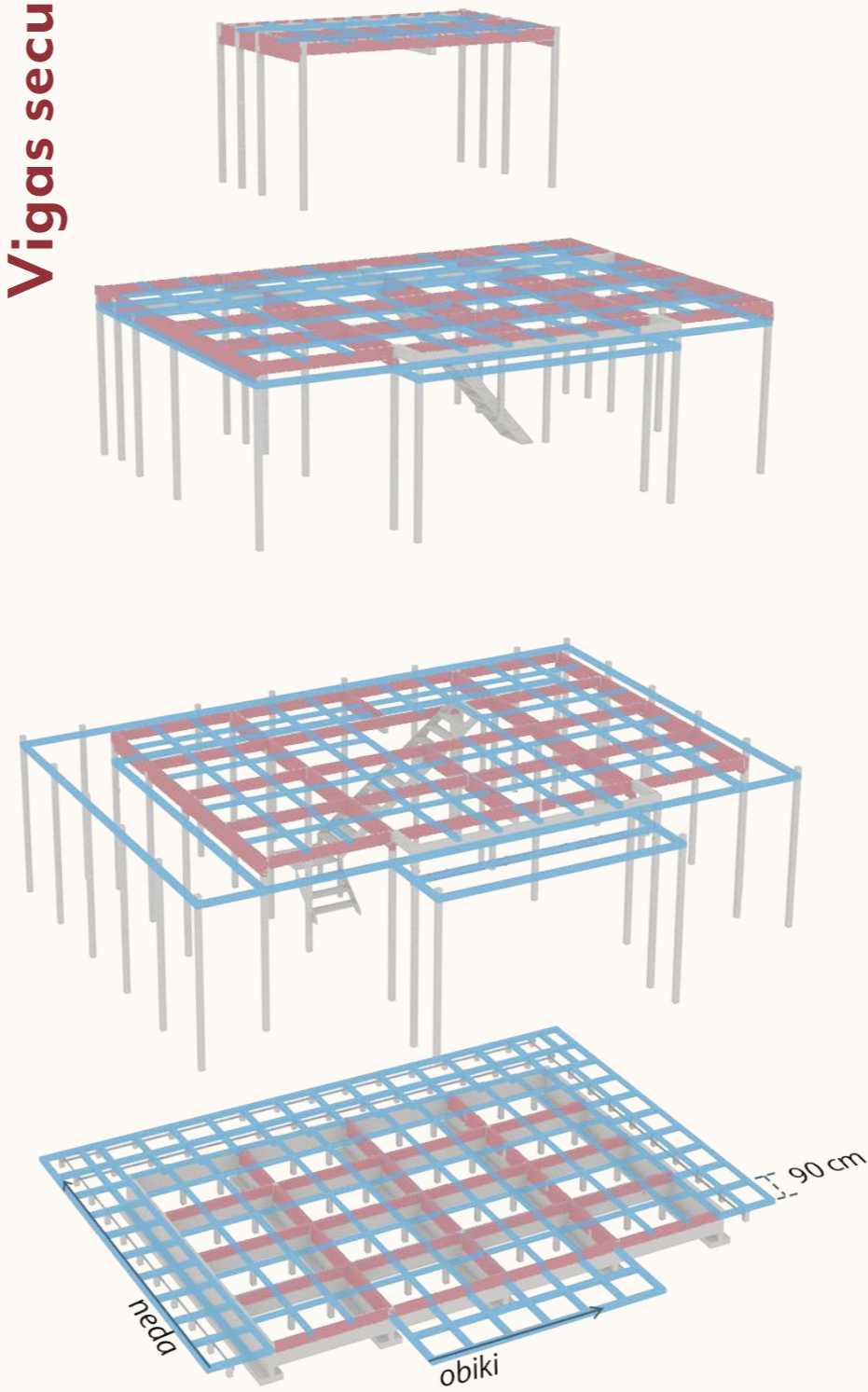


Visão geral da estrutura da casa de banho.

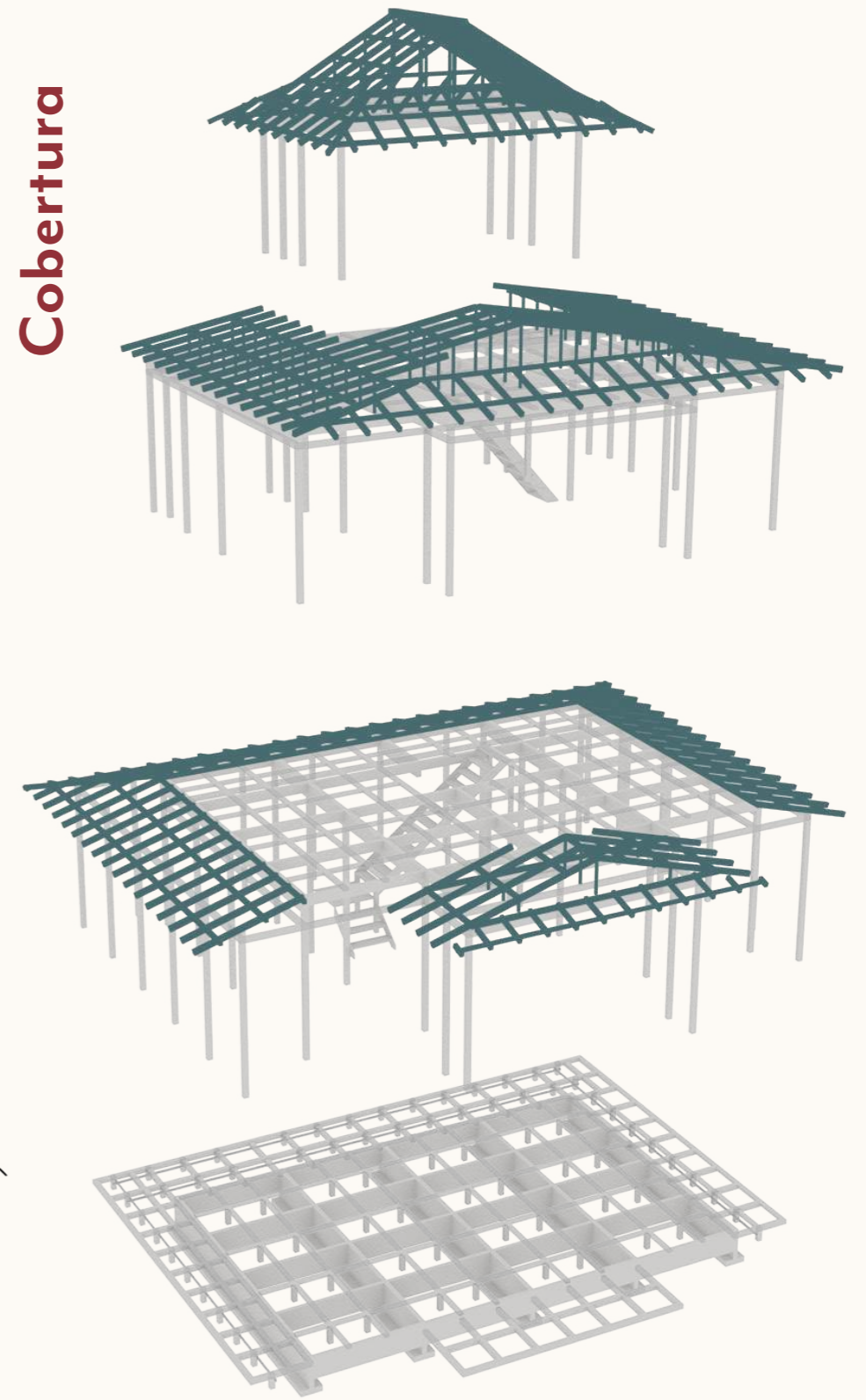
Pilares + Vigas



Vigas secundárias

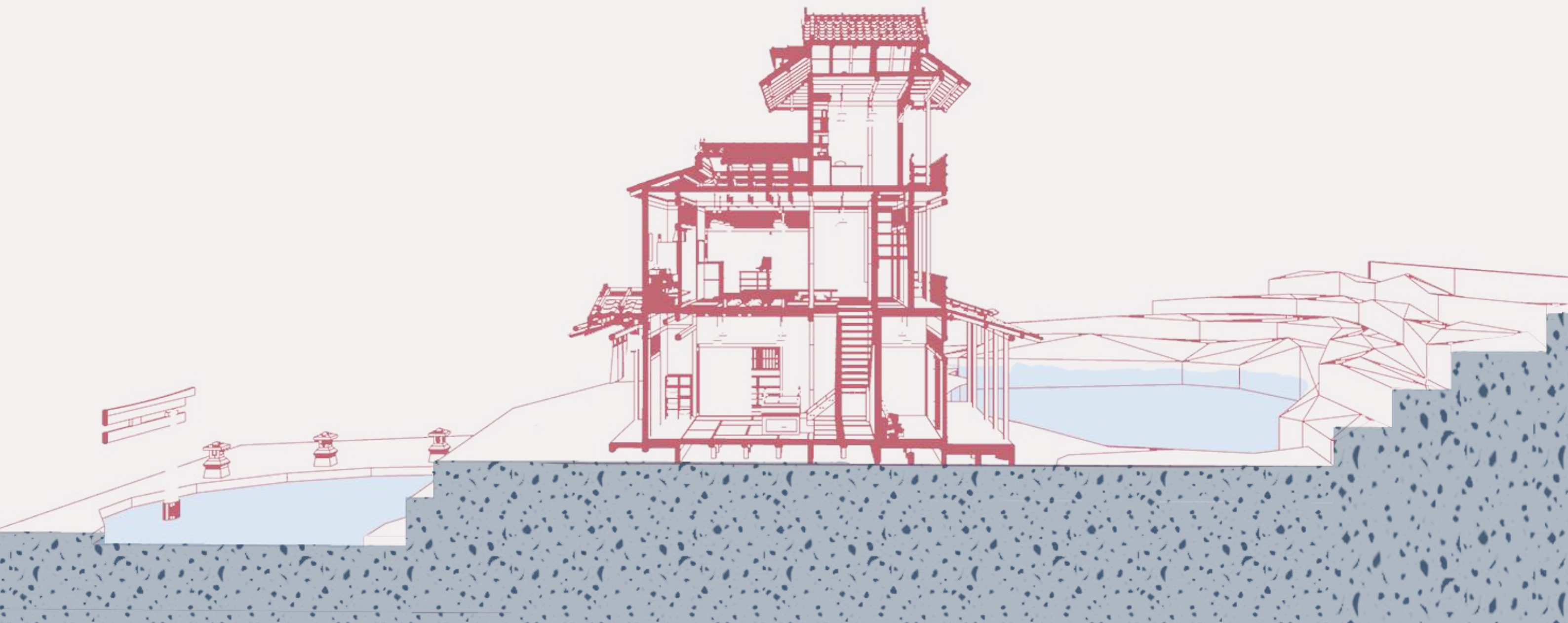


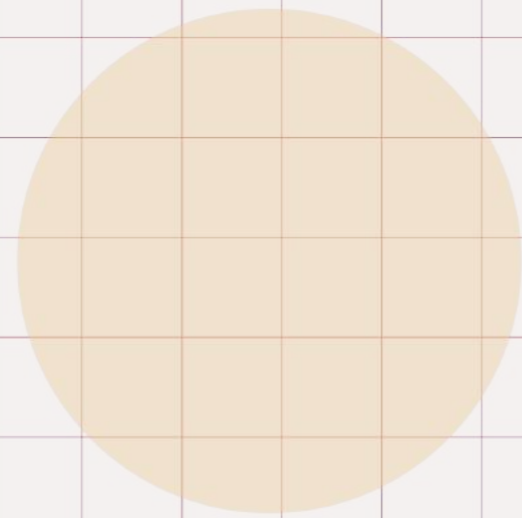
Cobertura



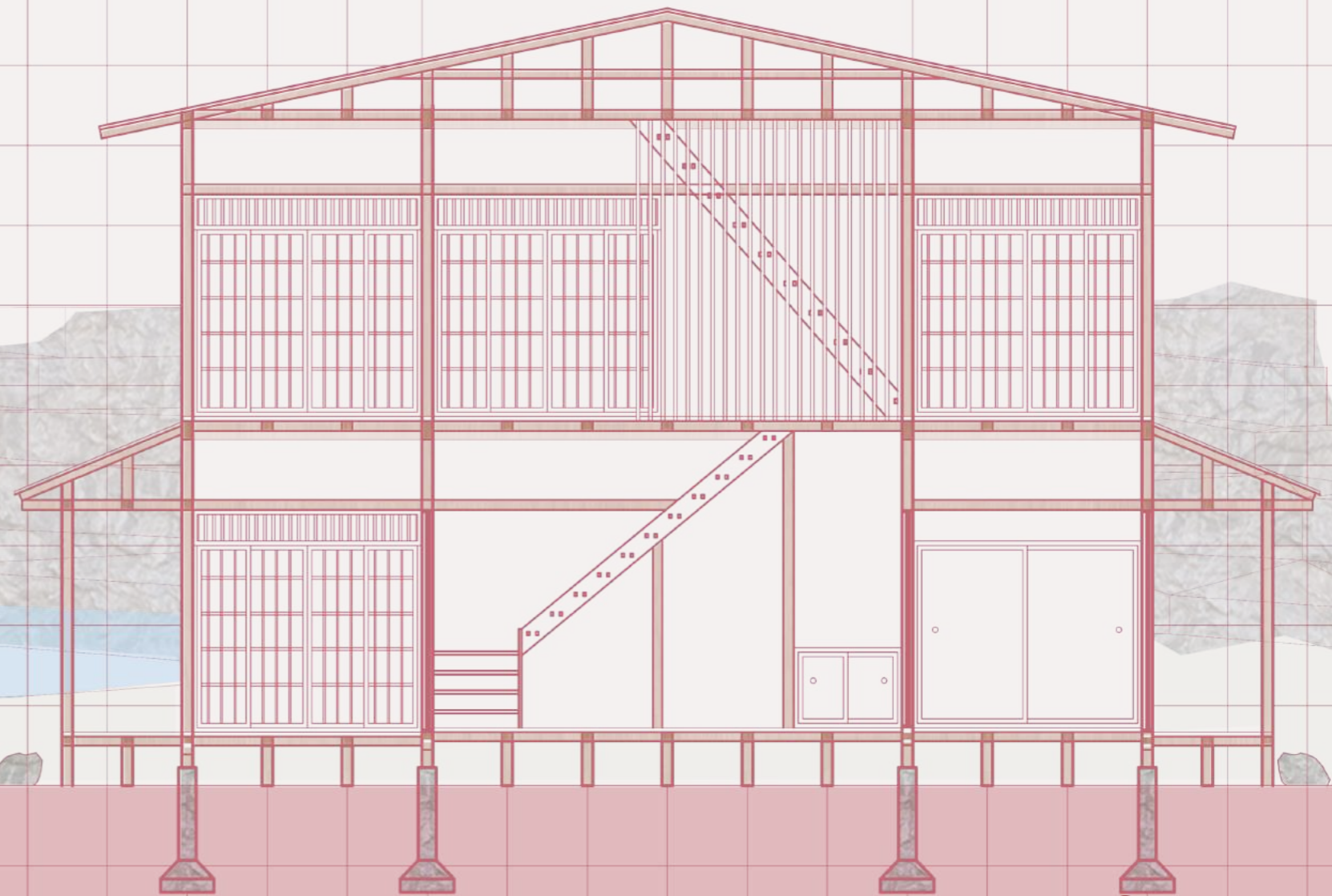
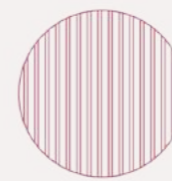
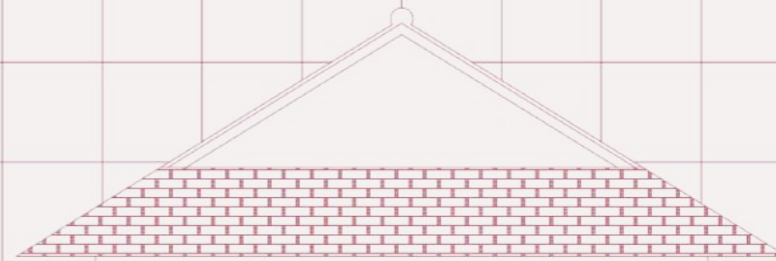
- Vigas principais
- Escadas
- Fundação
- Pilaretes
- Vigas complementares
- Cobertura

Cortes

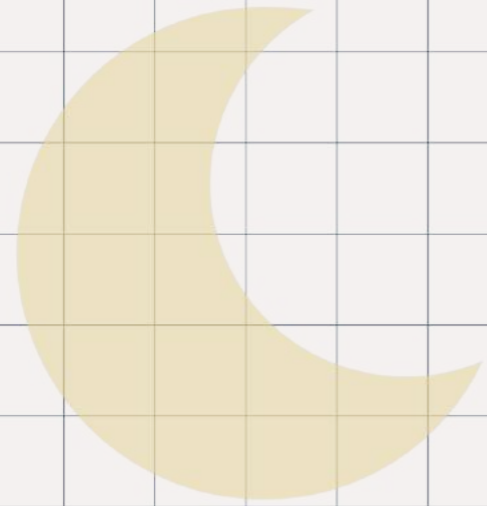




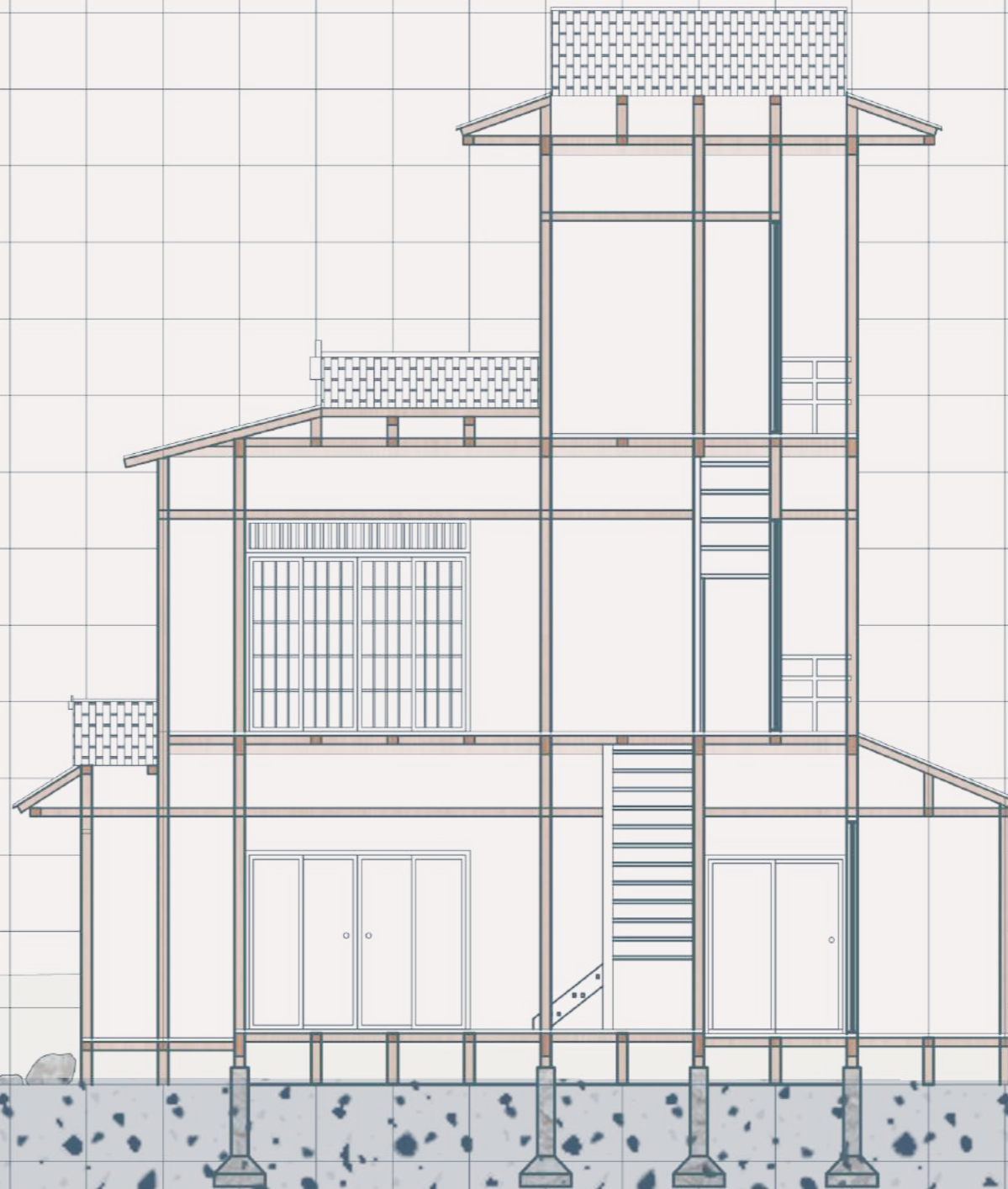
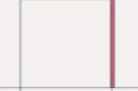
900mm



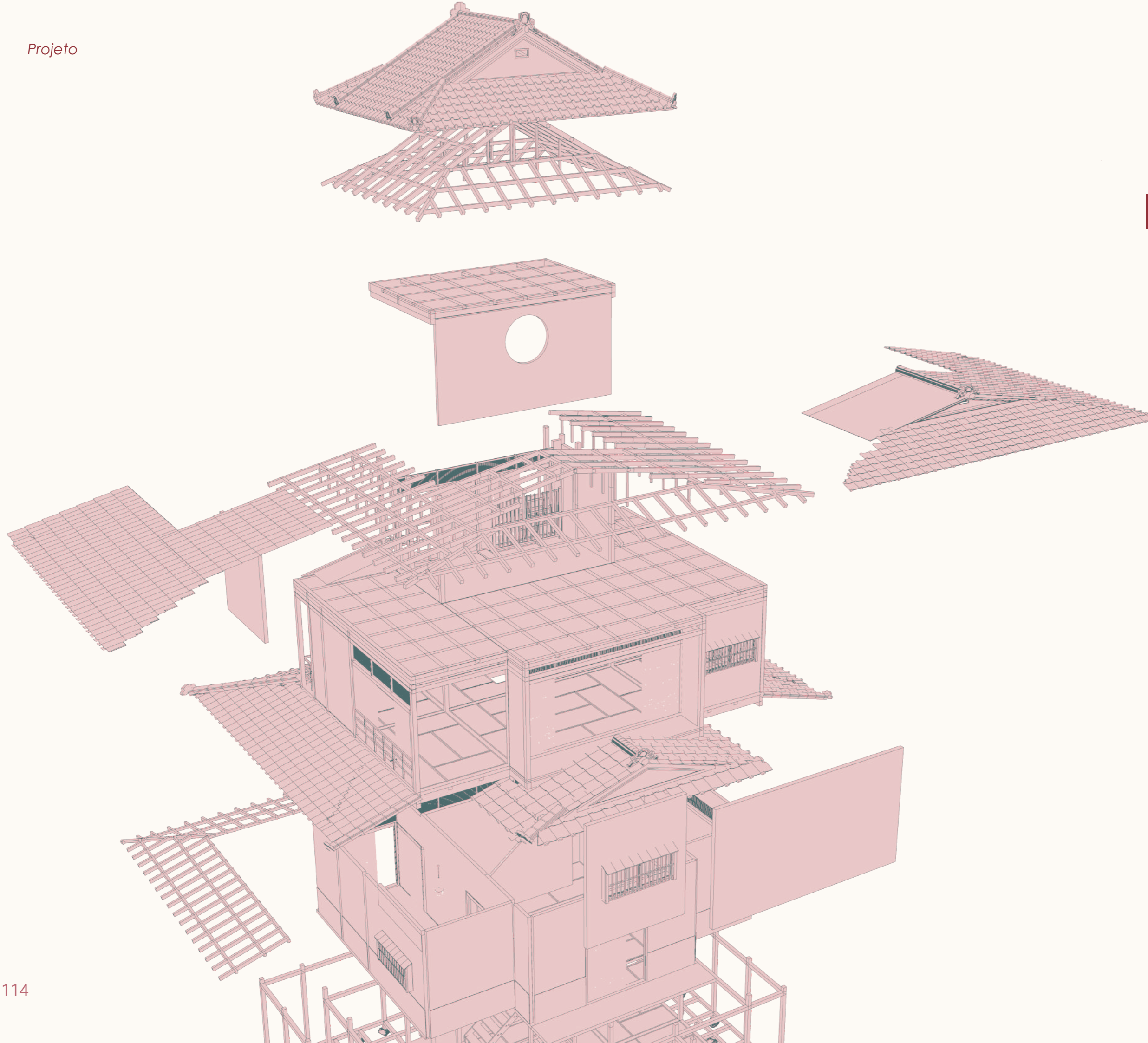
Corte A



900mm



Corte B



Imagens



Fachada



O Mitsudomoe (imagem ao lado) é um símbolo xintoísta que representa a tríplice divisão entre homem, terra e céu. Este símbolo foi usada na casa por representar um espaço entre o céu e a terra.



Entrada

A separação entre o mundo dos vivos e o mundo espiritual é feita pelo portal. Todos os espíritos precisam passar por ele para adentrar na casa de banho.



Área de banho

Local onde os espíritos se banhariam para entrarem limpos nas águas termais.



Área de descanso

Os espíritos podem descansar após o banho, como também receber e aproveitar as oferendas dadas por seus familiares.



Escritório da Yubaba



Vista externa

Conclusão

Com este trabalho percebi que construir espaços imaginados vai muito além da criatividade e das referências. É preciso ir a fundo do que já existe no mundo, entender a cultura, religião, hábitos e adicionar aquilo que se deseja num mundo imaginado.

O processo de criação é uma via de mão dupla, já que ideias e criações feitas para o espaço imaginado acabam gerando inspirações para a nossa realidade. Imaginar o que ainda não existe constrói possibilidades para que um dia talvez possam ser materializadas.

Para a realização de um projeto lúdico de uma casa de banho para espíritos baseado no filme A viagem de Chihiro, foi necessário entender as entrelinhas do filme, assim como o contexto religioso, cultural e arquitetônico do Japão. Além de aprender um pouco mais sobre o mundo do cinema. Foi um ótimo exercício para a criatividade e para aprender sobre outras maneiras de se pensar e estruturar um projeto arquitetônico.

Agradecimentos

Agradeço a todos os meus professores, que me ajudaram a chegar tão longe. Aos meus amigos, por todo apoio, carinho e risadas que me proporcionaram em todos esses anos de faculdade.

Agradeço imensamente meus pais e família. Por todo suporte, conselhos e amor. Ao meu namorado, por estar presente durante tantos anos e me ajudando de tantas formas. Todos foram essenciais ao longo da minha vida contribuindo para a construção dos meus valores pessoais e para minha felicidade.

Referências bibliográficas

Sobre direção de arte

- ¹ HOWARD, Pamela. O que é cenografia? São Paulo: Sesc São Paulo, 2015.
- ² SERRONI, J. C.. Cenografia brasileira: notas de um cenógrafo. São Paulo: Sesc São Paulo, 2013.
- ³ BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. A direção de arte no cinema brasileiro. Rio de Janeiro: Caixa Cultural Rj, 2017.
- ⁴ GIL, Inês. A atmosfera no cinema. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.
- ⁵ RAMOS, Talitha. Desenhos que revolucionaram a cena teatral. Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.180/5548#:~:text=Desde%20que%20a%20cenografia%20surgiu,foram%20adapta%C3%A7%C3%B5es%20das%20cenas%20gregas.&text=No%20seu%20tratado%20De%20Arquitectura,deveria%20ser%20a%20cena%20teatral..> Acesso em: 04 out. 2020.
- ⁶ SILVA, Gláucia Tieme da. Um olhar sobre a realização de "Oníria" e reflexões sobre Direção de Arte. 2020. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Audiovisual, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.
- ⁷ BACHER, Hans. Dream Worlds. Oxford: Focal Press, 2008.

Sobre A viagem de Chihiro

- ⁸ Studio Ghibli Brasil. Disponível em: <https://studiohibli.com.br/>. Acesso em: 22 jan. 2021.
- ⁹ PHILLIPS, Alastair; STRINGER, Julian. Japanese Cinema Texts and Context. Inglaterra: Routledge, 2008.
- ¹⁰ MIYAZAKI, Hayao. The art of spirited away. Hong Kong : Viz, 2002. 198p.
- ¹¹ BORDWELL, David. Narration in the fiction film. Wisconsin: The University Of Wisconsin Press, 1985.
- ¹² ODELL, Colin; BLANC, Michelle Le. Studio Ghibli: the films of hayao miyazaki and isao takahata. Harpenden: Kamera Books, 2010.
- ¹³ ANDREO, Marcelo Castro. Os outros mundos na animação de Hayao Miyazaki: Totoro, Mononoke, Chihiro e Ponyo. V Encontro Nacional de Estudos da Imagem, II Encontro Internacional de Estudos da Imagem. Londrina, p. 18-30. jan. 2015.
- ¹⁴ Boyd, James W. and Nishimura, Tetsuya (2016) "Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away"," Journal of Religion & Film: Vol. 8 : Iss. 3 , Article 4. TOYAMA, Ryoko. Interview: Miyazaki on Sen to
- ¹⁵ Chihiro no Kamikakushi. 2001. Disponível em: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>. Acesso em: 07 set. 2020.
- ¹⁶ TSUKADA, JULIE. SIMBOLOGIA E IDENTIDADE EM A VIAGEM DE CHIHIRO. Disponível em: <http://valkirias.com.br/simbologia-e-identidade-em-a-viagem-de-chihiro/>. Acesso em: 06 set. 2020.
- ¹⁷ W, Fran. Shimotsuki Matsuri: The extraordinary winter festival that inspired Ghibli's 'Spirited Away'. Disponível em: <https://soranews24.com/2014/11/26/shimotsuki-matsuri-the-extraordinary-winter-festival-that-inspired-spirited-away/>. Acesso em: 06 set. 2020.
- ¹⁸ JAPÃO Meiji. São Paulo: Nerdologia, 2018. Son., color. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=unclQV4Y3_s. Acesso em: 10 set. 2020.
- ¹⁹ YAMANISHI, Takashi. Nas entrelinhas de Hayao Miyazaki. 23-30 de setembro de 2020. Notas de aula.
- ²⁰ SILVA, Gláucia Tiemi da. UM OLHAR SOBRE A REALIZAÇÃO DE "ONÍRIA" E REFLEXÕES SOBRE DIREÇÃO DE ARTE. 2020. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Audiovisual, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.
- ²¹ SHOTEN, Tokuma. The Hayao Miyazaki Web. Disponível em: nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html. Acesso em: 24 jan. 2021.

Sobre casas de banho + construção japonesa

²² Merry, Adam M., "More Than a Bath: An Examination of Japanese Bathing Culture" (2013). CMC Senior Theses. Paper 665. http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/665

²³ SMITH, Bruce; YAMAMOTO, Yoshiko. The japanese bath. Salt Lake City: Gibbs Smith, 2001.

²⁴ ENGEL, Heino. Measure and construction of the japanese house. North Clarendon, Tokyo, Singapore: Tuttle, 1985.

²⁵ KARPOUZAS, Helena. A casa moderna ocidental e o Japão: A influência da arquitetura tradicional japonesa na arquitetura das casas modernas ocidentais. 2003. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

²⁶ NUMAZAWA, Camila Thiemy Dias. Arquitetura japonesa no Pará: Estudo de caso em edificações de técnica construtiva que favoreceu uma maior durabilidade da arquitetura em madeira no município de Tomé-açu. 2009. 117 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

²⁷ LOCHER, Mira. Traditional japanese architecture. North Clarendon, Tokyo, Singapore: Tuttle, 2010. 293 p.

²⁸ DISARO, Alexandre. Onsen - tudo sobre as fontes termais do Japão. Disponível em: <http://www.viveraviagem.com.br/onsen/#:~:text=Onsen%20%E6%B8%A9%E6%B3%89%20%C3%A9%20um%20estabelecimento,eram%20constru%C3%ADdas%20a%20c%C3%A9u%20aberto..> Acesso em: 11 nov. 2020.

Filmografia

A VIAGEM de Chihiro. Japão: Studio Ghibli, 2001. Son., color.

