

A VIAGEM DE  
CHIHIRO:

**um passeio  
arquitetônico sobre  
emblemático filme  
de Miyazaki**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): ANA FLAVIA MOREIRA ROCHA

Título do trabalho: A Viagem de Chihiro: um passeio arquitetônico sobre emblemático filme de Miyazaki

### 2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Marcelina Gorni, Professora do Magistério Superior**, em 02/09/2021, às 09:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **ANA FLAVIA MOREIRA ROCHA, Discente**, em 03/09/2021, às 11:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site



[https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **2298696** e o código CRC **2A4B7C99**.

# **A Viagem de Chihiro: um passeio arquitetônico sobre emblemático filme de Miyazaki**

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito parcial para obtenção do título  
de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo  
da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da  
Universidade Federal de Goiás (UFG).

**ANA FLAVIA MOREIRA ROCHA**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
ARQUITETURA E URBANISMO**

**GOIÂNIA, 2021**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Rocha, Ana Flavia Moreira  
A Viagem De Chihiro: Um Passeio Arquitetônico Sobre  
Emblemático Filme De Miyazaki [manuscrito] / Ana Flavia Moreira  
Rocha. - 2021.  
CLXIX, 169 f.: il.

Orientador: Profa. Marcelina Gorni.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Arquitetura e  
Urbanismo, Goiânia, 2021.  
Bibliografia. Anexos.  
Inclui fotografias, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. animação japonesa. 2. arquitetura. 3. análise gráfica. 4.  
análise arquitetônica. 5. aspecto cênico. 6. Estúdio Ghibli. 7. Hayao  
Miyazaki. 8. Ma. 9. A Viagem de Chihiro. I. Gorni, Marcelina, orient. II.  
Título.

CDU 72



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

### ARQUITETURA E URBANISMO

No dia 15 de junho de 2021 foi realizada a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **“A viagem de Chihiro: um passeio arquitetônico sobre emblemático filme de Miyazaki”**, de autoria de **ANA FLAVIA MOREIRA ROCHA (matrícula UFG - 201613440)**, do curso de Arquitetura e Urbanismo, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. A Banca Examinadora foi instalada pela Profa. Marcelina Gorni, orientadora do trabalho, com a participação dos demais membros:

- Profa. Marília Solfa - Membro Externo Convidado
- Prof. Cláudio Aleixo Rocha - Prof. FAV/UFG
- Prof. Bráulio Romeiro - Prof. FAV/UFG

Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **10,0 (DEZ)**, tendo sido o TCC considerado **APROVADO**.

#### Observações da Banca:

- A banca considera o trabalho muito interessante, denso, robusto, pautado em amplo, extenso e intenso trabalho de pesquisa. Pesquisa descritiva, documental e explicativa muito consistentes.
- A banca ainda considera como esses trabalhos de TCC diferentes da produção convencional de propostas de projeto de arquitetura nos fazem revisar nossas próprias noções sobre o que é arquitetura e como encaramos a arquitetura.
- O trabalho evidencia o quanto a estrutura narrativa da animação em análise é pautada e se estrutura sobre as concepções cênicas, espaciais e contextos arquitetônicos (ambiências) concebidos pelo diretor. Um exemplo disso é o rebatimento entre as personalidades e caracterização de cada uma das personagens irmãs e bruxas, Yubaba e Zeniba, cujas habitações representam bem aspectos fundamentais da constituição das próprias personagens. Sendo assim, as construções e espacialidade representadas no filme acabam participando ativamente da constituição da própria narrativa.
- A banca elogia o capítulo sobre a abordagem metodológica do trabalho e ressalta a sua importância. Elogia a proposição da realização da análise dos objetos e seus sentidos narrativos e psicológicos.
- A banca elogia a desconstrução de todo o filme em suas partes, aprofundando a análise de cada um dos ambientes. Mas sentiu falta de uma nova reconstrução ao final, especialmente nos aspectos conclusivos, de modo a reconstruir e recompor a unidade fílmica após as análises das partes decompostas. Uma questão apontada pela banca, e relacionada a isso, foi a utilização da terminologia metodológica de “análise fílmica” quando na verdade o trabalho acabou focando mais em uma análise de imagens paradas. Assim, a banca sugere alterar o termo “análise fílmica” por “análise gráfica” ou de imagens paradas. Na conclusão faltou reforçar o quanto a construção espacial e cênica - cenários - adquirem centralidade no desenvolvimento narrativo do filme.
- A banca ainda sugere inserir no trabalho outras palavras chave pertinentes, tais como: análise gráfica, análise arquitetônica, análise cênica, ou aspecto cênico.
- A fluidez e organicidade da primeira parte do texto é interrompida de forma um pouco abrupta na parte de análise de ambientes e na conclusão. Uma opção poderia ser ter escolhido agrupar as análises de ambientes por temáticas.

- Um ponto alto do trabalho foram os desenhos feitos à mão no capítulo “Interpretação do espaço”. Ao redesenhar plantas e desenhos da casa de banho, outras informações vieram à tona.
- Por fim, a banca ainda elogia a construção dos capítulos sobre a biografia do Studio Ghibli e sobre “Ma”. Ressaltando a importância do capítulo sobre “Ma”, no sentido de destacar os “intervalos” e os espaços entremeios como um aspecto fundamental da cultura japonesa muito presente no filme e nas espacialidades nele retratadas.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelo Orientador e pela Coordenação de Curso.



Documento assinado eletronicamente por **Marcelina Gorni, Professora do Magistério Superior**, em 18/06/2021, às 20:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Antônio Oliveira Mello, Coordenador de Curso**, em 21/06/2021, às 16:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Bráulio Romeiro, Professor do Magistério Superior**, em 23/08/2021, às 16:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Cláudio Aleixo Rocha, Vice-Diretor**, em 23/08/2021, às 18:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **2115488** e o código CRC **D16D49FA**.

## RESUMO

Esta monografia irá abordar o estudo da arquitetura a partir da análise da produção do filme "A Viagem de Chihiro" (2001), escrito, dirigido e desenhado pelo mestre Hayao Miyazaki. Este trabalho teve por objetivo aprofundar o entendimento dos aspectos cênicos e de contextualização ambiental arquitetônicos presentes na obra. A metodologia utilizada baseou-se em levantamentos bibliográficos, análise gráfica, análise arquitetônica, elaboração de plantas de cortes e desenhos de perspectiva. Ressalta-se que foi utilizado a plataforma de streaming "Netflix" para a captura das imagens que foram analisadas, além dos softwares Adobe Illustrator, InDesign e Photoshop para a produção de imagens e demais edições. Dessa forma obteve-se uma análise gráfica e escrita da cenografia e dos elementos arquitetônicos presentes no filme o que culminou na produção de plantas, cortes e desenhos dos principais ambientes presentes no cenário do Balneário.

**Palavras-chave:** animação japonesa; arquitetura; análise gráfica, análise arquitetônica, aspecto cênico; Estúdio Ghibli; Hayao Miyazaki; Ma; A Viagem de Chihiro

## ABSTRACT

This monograph addresses the study of architecture from the analysis of the production of the film "Spirited Away" (2001), written, directed and designed by master Hayao Miyazaki. This work aims to interpret the scenic aspects and architectural environmental contextualization present in the film. The methodology used was based on bibliographic surveys, film analysis, architectural analysis, schematic drawings of plans and perspective of the bathhouse. For this, the streaming platform "Netflix" was used to capture the frames for analysis, in addition to the softwares Adobe Illustrator, InDesign and Photoshop for the character removal edition. Thus, a graphic and written analysis of the scenography and the architectural elements present in the film were obtained, which culminated into the production of plans, sections and drawings of the main environments present in the Bath House.

**Keywords:** Japanese animation; architecture; graphic analysis, architectural analysis, scenic aspect; Ghibli Studio; Hayao Miyazaki; Ma; Chihiro's trip

*Dedico ao grande Hayao Miyazaki, que graças a ele e sua genialidade, todo esse estudo foi possível.*

*“Sempre acredite em você mesmo. Faça isso e não importa onde você esteja, você não terá nada a temer.”*

*- Hayao Miyazaki*

*Agradeço à minha mãe, Flávia por ser uma mulher única ao iluminar meu caminho com sua sabedoria como intuito nesse exato momento.*

*Debaixo de sua asa seu amor me regou para que eu crescesse, enquanto sua força me motivou a sempre esperar o melhor e seu apoio me acolheu nos momentos mais difíceis.*

*Agradeço à minha irmã, que poderia mais ser uma segunda mãe em minha vida, com toda sua atenção e carinho, me educou desde ler e escrever à ser uma mulher com força e independência. Minha maior inspiração é ela, em ser uma pessoa melhor a cada dia.*

*Agradeço à minha incrível amiga Jordanna por me segurar de mindinho e compartilhar qualquer que seja o momento que eu esteja passando. Nos momentos felizes me fez rir mais alto enquanto nos frustrantes me ajudou a enxergar as soluções que para mim não existiam. Alguém inestimável, pelas suas morais, gentileza e coração maior que o mundo.*

*Agradeço ao amável Matheus, que entrou no meu caminho com sutileza e despertou novamente em mim os bons sentimentos que estavam enfraquecidos. Suscitou em mim a paixão pela arquitetura, o amor próprio e o hábito da resiliência. Agradeço ainda, sua parceria e principalmente sua paciência para me compreender quando as palavras se extrapolam.*

*Agradeço ao querido Guilherme, por termos compartilhado várias paixões, sendo uma delas pelas produções Ghibli e portanto despertado em mim o interesse por esse tema.*

*Agradeço todos meus amigos que mantiveram-se ao meu lado apesar dos pesares e me permitiram dividir tantos momentos felizes com eles. Agradeço aos que me ouviram e reergueram nos momentos complicados. Vocês me fazem sorrir todos os dias!*

*Agradeço à minha querida orientadora Marcelina, a qual atuou não só como mestre mas como amiga na produção desse trabalho e momento difícil de pandemia. Compartilhou comigo o ânimo por esse tema e soube usar as palavras exatas que me tranquilizaram nos momentos de dúvida, facilitando todo o processo de forma a torná-lo extremamente prazeroso.*

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |  |     |
|--|----|--|-----|
| Figura 1: Suzuki com equipe de Tokuma Shoten. ....   | 22 | Figura 36: Jiufen, em Taiwan. ....   | 73  |
| Figura 2: Storyboards de Hayao Miyazaki da animação "A Viagem de Chihiro" (2001). ....   | 25 | Figura 37: Rua de Yuya. ....   | 74  |
| Figura 3: Takahata e Miyazaki trabalhando juntos em Toei Animation Studio. ....  | 27 | Figura 38: Rua Yuhara Hot Springa da cidade de Maniwa. ....                      | 74  |
| Figura 4: Audi A4 Quattro 1996. ....   | 28 | Figura 39: Kamaji cobre Chihiro que dorme no chão da sala de caldeira. ....      | 75  |
| Figura 5: Atalho pela estrada rural. ....  | 29 | Figura 40: Takei Sanshodo no Museu ao ar livre de Edo-Tokyo. ....                | 75  |
| Figura 6: Dōsojin de Yomidoni-Sayarimassu-Ookami assusta Chihiro. ....   | 30 | Figura 41: Hyakudan Kaidan no Hotel Gajoen Tokyo. ....                           | 76  |
| Figura 6: Telhado do templo com aspectos xintoístas. ....  | 30 | Figura 42: Vista da laje do andar térreo permitida pelo pé-direito elevado. .... | 76  |
| Figura 6: Uma torre com um "油 (óleo óleo)" escrito em frente às fontes termais. ....   | 32 | Figura 43: Ferrovia adentrando o mar. ....                                       | 79  |
| Figura 7: Máscaras Kasuga materializam os espíritos. ....  | 33 | Figura 43: Hotel Gajoen Tokyo. ....  | 77  |
| Figura 8: Pai de Chihiro em forma de porco. ....   | 33 | Figura 44: Janela do escritório de Yubaba. ....                                  | 77  |
| Figura 9: Haku dá comida do outro mundo a Chihiro. ....  | 34 | Figura 44: Vista da passagem do trem que leva Chihiro à sexta estação. ....      | 79  |
| Figura 10: Kamaji utilizando cinco dos seus seis braços no trabalho na caldeira. ....  | 35 | Figura 45: (1)2. ....  | 82  |
| Figura 11: Yubaba rouba parte do nome de Chihiro. ....   | 36 | Figura 46: (1)4. ....  | 83  |
| Figura 12: Todos auxiliam no banho do espírito. ....   | 37 | Figura 47: (1)2. ....  | 84  |
| Figura 13: Kamaji presenteia Chihiro com tickets de trem. ....   | 38 | Figura 48: (2)12. ....   | 86  |
| Figura 14: Porcos falsos atras de cordas nawa. ....  | 41 | Figura 49: (2)13. ....   | 87  |
| Figura 14: Sem Face oferece ouro a Chihiro. ....   | 39 | Figura 50: (2)11. ....   | 88  |
| Figura 15: Vagão em que se encontra Chihiro assim que adentra o trem. ....   | 49 | Figura 51: (3)1. ....  | 90  |
| Figura 16: Chihiro e seus acompanhantes próximos à Sexta Parada. ....  | 50 | Figura 52: (6)2. ....  | 91  |
| Figura 17: Boh e pássaro transformados, que acompanham Chihiro, dormem no seu colo depois de horas de viagem. ....                       | 51 | Figura 53: (3)2. ....  | 92  |
| Figura 18: Chihiro olha através da janela do trem, pensativa. ....   | 51 | Figura 54: (4)4. ....  | 94  |
| Figura 19: O Balneário no momento em que Espírito do Rio parte. ....   | 56 | Figura 55: (4)7. ....  | 95  |
| Figura 20: Cidade de Espíritos, Yuya. ....   | 57 | Figura 56: (4)3. ....  | 97  |
| Figura 21: Escadaria de madeira, que leva à Sala de Caldeira pelo exterior do Balneário, mostrando-se sem equipamentos de proteção. .... | 58 | Figura 57: (6)3. ....  | 98  |
| Figura 22: A sombra de Chihiro se mostra contrária à luz do fogo e reflexos nos potes de vidro à favor. ....                             | 59 | Figura 58: (6)4. ....  | 99  |
| Figura 23: Dormitório designado para as funcionárias mulheres do Balneário. ....   | 60 | Figura 59: (4)3. ....  | 101 |
| Figura 24: Chihiro e Lin são seguidas pelo Espírito do Rabanete até o elevador social. ....  | 61 | Figura 60: (7)3. ....  | 103 |
| Figura 25: Dormitório designado para as funcionárias mulheres do Balneário. ....   | 62 | Figura 61: (7)4. ....  | 104 |
| Figura 26: Chihiro apreensiva ao encarar as portas de entrada para o escritório de Yubaba. ....  | 63 | Figura 62: (14)1. ....   | 105 |
| Figura 27: Chihiro sendo puxada, pela magia de Yubaba, pelos corredores do seu lar. ....   | 64 | Figura 63: (7)1. ....  | 106 |
| Figura 28: Quarto de Boh, cheio de presentes. ....   | 65 | Figura 64: (28)2. ....   | 108 |
| Figura 29: Haku e Chihiro caem pelo tunel secreto de Yubaba. ....  | 66 | Figura 65: (30)1. ....   | 109 |
| Figura 29: Momento em que Chihiro e Sem Face são convidados a adentrar a casa de Zeniba. ....  | 67 | Figura 66: (9)7. ....  | 110 |
| Figura 30: Ponte vermelha em frente ao balneario do filme. ....  | 69 | Figura 67: (9)8. ....  | 111 |
| Figura 31: "Ponte Kingun" de Shiman Hot Spring, Prefeitura de Gunma. ....  | 69 | Figura 68: (9)3. ....  | 113 |
| Figura 32: Dogo-Onsen em Matsuyama, Província de Ehime. ....   | 71 | Figura 69: (15)2. ....   | 114 |
| Figura 32: O Balneário de Yuya. ....   | 70 | Figura 70: (42)1. ....   | 115 |
| Figura 33: Kanaguya, Shibu Onsen. ....   | 71 | Figura 71: (16)8. ....   | 117 |
| Figura 34: Lanternas vermelhas são acesas à noite, ....  | 73 | Figura 72: (17)2. ....   | 118 |
| Figura 35: Escadas no interior da casa de chá. ....  | 73 | Figura 73: (45)5. ....   | 119 |
|  |    | Figura 74: (17)3. ....   | 120 |
|  |    | Figura 75: (24)2. ....   | 122 |
|  |    | Figura 76: (41)3. ....   | 123 |
|  |    | Figura 77: (23)3. ....   | 125 |
|  |    | Figura 78: (19)2. ....   | 126 |
|  |    | Figura 79: (36)1. ....   | 127 |
|  |    | Figura 80: (33)1. ....   | 128 |
|  |    | Figura 81: (20)6. ....   | 130 |

|   |     |
|---|-----|
| Figura 82: (21)6. ....  | 131 |
| Figura 83: (26)3.....   | 133 |
| Figura 84: (34)1.....   | 134 |
| Figura 85: (44)3. ....  | 135 |
| Figura 86: (26)3. ....  | 137 |
| Figura 87: (43)4.....   | 138 |
| Figura 88: (43)1.....   | 139 |
| Figura 89: (42)5. ....  | 140 |
| Figura 90: (50)6. ....  | 142 |
| Figura 91: (50)7.....   | 143 |
| Figura 92: (51)1.....   | 145 |
| Figura 93: Coqui do Balneário. ....                           | 146 |
| Figura 94: Corte esquemático com setorização. Balneário. .... | 148 |
| Figura 94: Planta esquemática Pavimento 01. ....              | 150 |
| Figura 95: Planta esquemática Pavimento 02. ....              | 150 |
| Figura 96: Planta esquemática Pavimento 03. ....              | 151 |
| Figura 97: Planta esquemática Pavimento 04. ....              | 151 |
| Figura 98: Planta esquemática Pavimento 05. ....              | 152 |
| Figura 99: Planta esquemática Pavimento 06. ....              | 152 |
| Figura 100: Vista aerea da cidade.....                        | 153 |

## LISTA DE TABELAS

|                |     |
|----------------|-----|
| TABELA 01..... | 82  |
| TABELA 02..... | 83  |
| TABELA 03..... | 86  |
| TABELA 04..... | 87  |
| TABELA 06..... | 90  |
| TABELA 07..... | 91  |
| TABELA 08..... | 94  |
| TABELA 09..... | 95  |
| TABELA 08..... | 98  |
| TABELA 09..... | 99  |
| TABELA 10..... | 102 |
| TABELA 11..... | 103 |
| TABELA 12..... | 104 |
| TABELA 13..... | 105 |
| TABELA 12..... | 108 |
| TABELA 13..... | 109 |
| TABELA 14..... | 110 |
| TABELA 15..... | 111 |
| TABELA 16..... | 114 |
| TABELA 17..... | 115 |
| TABELA 18..... | 118 |
| TABELA 19..... | 119 |
| TABELA 22..... | 122 |
| TABELA 23..... | 123 |
| TABELA 24..... | 126 |
| TABELA 25..... | 127 |
| TABELA 26..... | 130 |
| TABELA 27..... | 131 |
| TABELA 28..... | 134 |
| TABELA 29..... | 135 |
| TABELA 30..... | 138 |
| TABELA 29..... | 139 |
| TABELA 33..... | 142 |
| TABELA 34..... | 143 |

## SUMÁRIO

|   |     |
|---|-----|
| INTRODUÇÃO .....                                  | 14  |
| OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO .....                     | 15  |
| METODOLOGIA.....                                  | 16  |
| Análise Gráfica.....                              | 16  |
| Análise Arquitetônica .....                       | 18  |
| MÉTODOS .....                                     | 20  |
| HAYAO MIYAZAKI.....                               | 22  |
| Estúdio Ghibli, O Reino de Sonhos e Loucura ..... | 22  |
| Recapitulação da história e contexto .....        | 28  |
| Ma .....  | 42  |
| Ambiência .....                                   | 52  |
| Referências arquitetônicas .....                  | 68  |
| CENÁRIO E ARQUITETURA .....                       | 80  |
| INTERPRETAÇÃO DO ESPAÇO .....                     | 147 |
| ASPECTOS CONCLUSIVOS.....                         | 155 |
| REFERÊNCIAS.....                                  | 157 |

## INTRODUÇÃO

por esse sentimento e por observar que o material de estudo em questão, o filme "A Viagem de Chihiro", é rico em referências arquitetônicas.

É previsto dessa maneira na presente monografia de graduação concentrar o foco no estudo da arquitetura através da análise da produção "A Viagem de Chihiro" (2001). O principal objetivo deste trabalho é portanto uma pesquisa documental exploratória sobre o filme "A Viagem de Chihiro", visando aprofundar o entendimento dos aspectos cênicos e de contextualização ambiental arquitetônica do mesmo, buscando ainda tomar maior familiaridade com a obra em questão, descritiva e explicativa. Para tanto, busca-se aproximar das decisões do autor, diretor e desenhista Hayao Miyazaki, de sua vida pessoal e de seu repertório para caracterizar os elementos assimilados das cenas, quanto às influências históricas e contextualização dos costumes japoneses. Além disso, procura-se conceituar e pontuar no filme a presença de Ma advinda dessa mesma cultura. Por fim, abordar a psicologia das cores na percepção do espaço retratado e as referências arquitetônicas e de cenário.

Determinou-se através dessa metodologia do trabalho, abordar entrevistas concedidas pelo diretor em jornais, revistas e sites, além da retratação das produções "A Viagem de Chihiro" e "Reino de Sonhos e Loucura" e suas decomposições. Também foi de extrema importância preparar um prévio levantamento bibliográfico para abordar a influência da vida pessoal do produtor Hayao Miyazaki e as referências que podem ser observadas em suas criações.

Como criança, fui uma grande admiradora das produções do Estúdio Ghibli pela sua presença de personagens principais femininos fortes que amadureciam ao se tornarem o que sonhavam; pela ambientação, para mim até hoje impecável. Atualmente, como graduanda de arquitetura e urbanismo, continuo uma grande admiradora senão mais, tendo melhor interpretação das mensagens a serem passadas e suas intenções. As histórias e uso de cores fortes ainda me provocam intensas emoções; e minha maior compreensão sobre a arquitetura e ambientação faz com que os espaços ambientados tomem ainda mais meu fôlego, devido ao cuidado e detalhamento em seu espetáculo de representação. Assim, fui influenciada

## OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO

Nesse sentido, realizou-se uma ampla revisão bibliográfica sobre sua biografia e constituição de seu repertório para construir uma análise arquitetônica descritiva a partir de cenas (frames capturados) de "A Viagem de Chihiro", levando em conta o discurso do filme, como Miyazaki e sua equipe concebe o espaço visto e suas intenções a fim do uso do espaço pelos personagens do filme. Utilizou-se ainda, como fonte de pesquisa, o levantamento de críticas e reportagens sobre o cineasta que permite um melhor entendimento sobre sua obra.

A bibliografia e os anexos completam a monografia de forma a fundamentar o que está sendo explicitado na descrição do filme e da cultura retratada, sensações provocadas pelo uso de cores e elementos arquitetônicos no cenário, comparação dos espaços observados com os espaços utilizados como referências. A captura da documentação e representação do cenário e arquitetura a qual se trata como objetivo do trabalho, foi realizada através da seleção de frames do filme que passaram por um filtro de modo a possibilitar a melhor análise possível dos elementos arquitetônicos identificados.

A análise de imagens não é uma tarefa simples, pois para alcançar um nível intrínseco de interpretação de imagens é necessário o aprofundamento nos referenciais teóricos que auxiliem a leitura para além do que ela informa em um primeiro olhar. Por isso, foi utilizado principalmente o capítulo "Análise semiótica de imagens paradas" do livro "Pesquisa qualitativa com texto imagem e som um manual prático" por Martin W. Bauer e George Gaskell.

Logo, inicialmente buscou-se trazer um levantamento sobre o repertório, ideias e considerações de Hayao Miyazaki de maneira que, nos capítulos subsequentes, possa reconhecer e identificar as referências por ele utilizadas para a produção do filme "A Viagem de Chihiro". Foram abordadas informações acerca do filme, contextualização histórica e cultural utilizada para representar o tempo e espaço cenográfico do filme, além de ressaltar juntamente a isso, as questões ideológicas e culturais, escolhidas por ele, utilizadas para auxiliar na elaboração do enredo.

Ao longo do texto, buscou-se depreender os elementos arquitetônicos observados nas ambientações e nos espaços identificados no filme. Primeiramente levantando pontos para a compreensão dos conceitos de ambiência, para depois trazer à tona as referências arquitetônicas, reconhecidas por Miyazaki, para a criação do cenário da animação. Por fim, adentrar na análise técnica e prática dos ambientes, utilizando excertos para auxílio do texto, retirados da produção, com edições autorais de "costura de imagens" - o que consiste em sobrepor duas ou mais imagens a fim de, além da montagem de panoramas, quando possível, extrair pessoas, deuses e fantasmas da captura. Isso só foi possível devido à câmera adotar um ângulo fixo na produção do filme.

## METODOLOGIA

### Análise Gráfica

Analisar um filme é sinónimo de decompô-lo. Para o VI Congresso SOPCOM de 2009, Manuela Penafria, doutorada em Ciências da Comunicação/ especialidade Cinema, pela Universidade da Beira Interior, em seu texto "Análise de Filmes - conceitos e metodologia" ressaltou a fala de Francis Vanoye de que analisar implica duas etapas importantes, primeiramente a decomposição na qual consiste em descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar .

Segundo Penafria, o filme emprega em sua concepção visual elementos de composição das artes visuais: a linha, as formas, massa, volume e texturas. Manipula o espaço tridimensional e recria, nesses termos, objetos similares, como na escultura; explora as relações entre luz, sombra e cor como a pintura e a fotografia. Todos esses elementos são agregados na imagem que se move.

Assim, foi feita uma reflexão sobre esse conteúdo. A aplicação deste tipo de análise implica, em primeiro lugar, identificar o tema a ser observado no filme. Em seu "Ensaio sobre a Análise Fílmica", 2008:1994, Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété reforçam:

Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor. (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12)

Em questão desse trabalho, no filme "A Viagem de Chihiro", diz respeito à arquitetura criada por Hayao Miyazaki na cenografia. Em seguida, faz-se um resumo da história e a desmontagem do filme, tendo em conta o que ele diz a respeito do tema.

Durante esse reconhecimento, foi pré-estabelecida a dinâmica da narrativa e ponto de vista abordado na análise. Fazendo a desmontagem do filme por partes, tendo como critério que decompor um filme onde o espaço é importante, implica fazer a seleção das partes desse filme levando em conta os espaços exteriores e interiores. Assim, visto que o objetivo do trabalho reside em observar objetos e ambiências que a "câmera" captura, ao invés do sentido narrativo - por quem e como a história é contada - e ideológico - mensagem retratada pelo filme - o ponto de vista a ser abordado pela análise se intitula por si só: através

do sentido visual/sonoro. Trata-se então de fazer uma análise ao filme nos seus aspectos visuais e sonoros recorrendo ou criando terminologia relativa à imagem e ao som.

Analisar um filme ou um fragmento é antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-la em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente a olho nu, uma vez que o filme é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para desconstruí-lo e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme. (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 13)

Por fim, dentre a análise como um todo, de acordo com Penafria, ainda podem ser feitas sub análises internas ou externas ao filme, optando-se neste trabalho pelas duas. A primeira é centrada no filme em si enquanto obra individual e possuidora de singularidades que apenas a si dizem respeito. Ainda segundo Penafria, se a análise refere-se a um único filme, é sempre possível analisá-lo tendo em conta a filmografia do seu realizador de modo a identificar procedimentos presentes nos filmes, ou seja, identificar o estilo do autor Miyazaki. Na segunda o analista considera o filme como o resultado de um conjunto de relações nos quais decorreu a sua produção e

realização, como sejam o seu contexto social, cultural, político, econômico, estético e tecnológico.

Por isso, aqui optou-se por iniciar a monografia através de capítulos que primeiramente interpretam pontos - assumidos relevantes à análise em questão - do repertório de Miyazaki, que por sua vez poderiam ter influenciado a obra. Após fazer isso, foi feito um procedimento de análise muito comum que consiste em retirar fotogramas do filme. Esses fotogramas são um suporte fundamental para a reflexão já que permitem fixar algo movente, no caso as imagens de um filme.

A partir deles, foram elaboradas imagens que pegam o ambiente inteiro de contexto das ações cênicas, com as personagens retirados de cena, para se concentrar na análise arquitetônica no item de análises e inventário. Pois algumas das imagens analisadas no item do penúltimo capítulo não se referem apenas a fotogramas do filme tal como se apresentam na obra de Miyazaki, mas foram construções que realizadas ao juntar mais de um fotograma e montar o contexto da ambiência arquitetônica a ser analisada. Dessa forma, se transformam num instrumento de trabalho, pois conseguirão ser apontadas os elementos plausíveis a partir dos recortes, e ainda auxiliar na criação de esquema de plantas e cortes para a interpretação dos espaços dimensionais do filme.

## METODOLOGIA

### **Análise Arquitetônica**

É compreensível dizer que as questões sobre a definição e o propósito da arquitetura nunca foram totalmente resolvidas, Simon Unwin deixa isso claro em seu livro "Analyzing Architecture", 1997. A discussão inicia-se quando o autor levanta o questionamento "O que alguém está fazendo quando está fazendo arquitetura?" e elabora diversas reflexões para tentar respondê-lo e trazer um entendimento mínimo e acessível para a compreensão da natureza da arquitetura de forma que permita àqueles que se dedicam a ela saber como prosseguir.

Por fim, Unwin acabou por preferir defini-la em sua escrita como uma organização conceitual. Entretanto, embora essa seja a melhor definição para caracterizar a arquitetura como uma atividade, ela não aborda a questão do seu propósito - o porquê da arquitetura. Por isso, ainda ressalta que foi só a partir da compreensão da evolução da ideia de lar, que conseguiu-se compreender a motivação de organizar o espaço em determinados lugares, com suas respectivas variedades de propósitos, e induzir a prática de arquitetura.

A ideia de arquitetura como identificação de lugar afirma o papel indispensável desempenhado na arquitetura tanto pelo usuário quanto pelo designer; e para o designer que vai ouvir, afirma que os locais propostos devem ser condizentes com os locais utilizados, mesmo que demore para que isso aconteça. (UNWIN, 1997, p. 14)

Ao tentar compreender a atribuição da arquitetura, deve-se também levar em conta as circunstâncias às quais ela está empregada. A forma como as pessoas organizam e interpretam seus espaços está diretamente relacionada às suas crenças e aspirações. À medida que essas visões de mundo variam - tanto no nível pessoal, no nível social e cultural, e entre diferentes subculturas dentro de uma sociedade - o mesmo, pressupõem-se, a acontecer na arquitetura por mais que o uso que prevalece é geralmente definida por uma questão de poder - político, financeiro ou de afirmação, argumento, persuasão.

Dessa maneira, Unwin conclui sua definição de trabalho de arquitetura como organização conceitual e seu propósito fundamental como identificação de lugar. Ele define a partir daí, uma analogia sobre os seus elementos, igualmente importantes para sua compreensão. Isso se dá pois, em nossa tradução, "Esses (elementos) não são os materiais físicos da construção - tijolos e argamassa, vidro, madeira etc. - mas sim, os elementos conceituais. E devem ser considerados não como objetos em si, mas nas formas como contribuem para a identificação - ou construção - de lugares." (UNWIN, 1997, p. 25)

Na arquitetura, conhecer os elementos básicos é apenas o primeiro passo, mas conhecê-los permite definir a identidade dos espaços de maneiras adequadas. Uma grande parte de sua prática reside em como eles são colocados juntos e, é justamente identificar as inúmeras manifestações realistas da ciência arquitetônica no filme "A Viagem de Chihiro", onde reside o maior objetivo deste trabalho.

Em sua realização física e em nossa experiência real deles, os elementos básicos e os lugares que eles identificam são modificados: pela luz, pela cor, pelos sons, pela temperatura, pelos movimentos do ar, pelos cheiros (e possivelmente até pelos gostos), pelas qualidades e texturas dos materiais usados, pelo uso, pela escala, pelos efeitos e experiência do tempo.... (UNWIN, 1997, p. 25)

## MÉTODOS

Entendendo que o material de pesquisa se trata de um mundo fantástico é necessário, primeiramente, compreender que neste estão presentes duas realidades, a racional/realista e a sobrenatural. Enquanto o mundo realista, aquele em que vivemos, é o mundo primário, o mundo que o autor cria, trata-se do mundo secundário, em que o leitor penetra ao fruir do enredo. É nesse que tudo é possível, desde que respeitadas às leis particulares daquele universo.

De acordo com Cláudia Jussan em *Designer Cinematográfico* (2005), o traçado de um cenário pode ser obtido por alguns elementos como, objeto de cena - incluindo mobília e decoração - atmosfera sugerindo um determinado clima e elementos que caracterizam ambientes externos ou internos, naturais ou construídos. A atmosfera é determinada visualmente através da luz, texturas e cores que sugerem sensações, o que foi reforçado no subcapítulo "Ambiência", atribuindo assim aos ambientes o frio ou calor, também determinando se está chuvoso, ensolarado ou tudo que está relacionado às condições atmosféricas. Agora o que dará a sensação de limpo, novo, envelhecido, viscoso será a textura.

Além de atentar-se por essa perspectiva para fazer as análises dos frames em questão, levou-se em conta, os métodos de semiótica previstos no livro "Pesquisa

qualitativa com texto: imagem e som : um manual prático" (2000) de forma a sistematizar e trazer maior clareza à pesquisa. A semiologia provê o analista com um conjunto de instrumentos conceptuais para uma abordagem sistemática dos sistemas de signos, a fim de descobrir como eles produzem sentido. (PENN, in BAUER e GASKELL, 2000, p. 319). Em outras palavras, a semiologia afina e torna explícito aquilo que está implícito na imagem.

Para isso, leva-se em conta as especificações do capítulo de "Análise Semiótica de Imagens Paradas", escrito por Gemma Penn, no qual enumera quatro etapas para que se possa apresentar os resultados de uma análise semiótica. A primeira etapa condiz com escolher as imagens a serem analisadas, enfrentando os desafios de disponibilidade e natureza do material. Como o material de estudo dessa pesquisa se condiz à um filme, procurou-se entrar numa plataforma de streaming Netflix para obter acesso às imagens, tendo sido necessárias 24h e 18 minutos - 1458 min - para a coleta de 396 figuras. Além disso, preferiu-se retirar todos os personagens vistos em cena de forma a possibilitar uma maior ênfase ao espaço captado, por isso, também foram gastas 7h e 57 minutos - 477 min - na edição de costura dos frames com auxílio do programa Adobe Illustrator e por fim, passaram por uma processo de filtragem para a escolha daquelas mais relevantes.

Fazendo um adendo a isso, como visto anteriormente no capítulo de metodologia, seguindo técnicas de análise gráfica, Manuela Penafria em "Análise de Filmes - conceitos e metodologias" sugere criar uma numeração que possa

estabelecer uma compreensão sobre qual momento do filme que as imagens foram retiradas, usando dois conjuntos de números. Os momentos do filme que os frames foram retirados são identificados pela cena, uma passagem que localiza certa situação ou ação, Assim, os fotogramas seguindo o modelo (x)y, tem o x referente à cena da qual foi retirada e o y à posição da cena enquanto à montagem fílmica, considerando os casos de cena na qual pode ser útil retirar mais que um fotograma - logo, quanto mais alto o número, mais tarde no filme o frame se refere.

A segunda etapa se refere à identificar os elementos no material. Para isso, opta-se por fazer anotações no traçado do material e pesquisa online nos dicionários "JAANUS Dictionary of Japanese Architectural and Art Historical Terminology" (2001) e a "Encyclopedia of Shinto" (2006) para conseguir identificar e organizá-los em um inventário. Em seguida ocorre a análise desses em níveis de significação mais altos, caracterizando a terceira etapa, em qual serão levantadas os seguintes questionamentos: o que e de quando se trata, a qual cultura se refere e qual impressão transmite.

Ao finalizar, Penn (2000) ainda deixa claro como fazer um relatório de forma mais completa possível em uma quarta etapa, deixando claro a necessidade de fazer referência a cada nível de significação identificado na imagem, identificar o conhecimento cultural exigido a fim de produzir a leitura e procurar relacionar os elementos entre si. Cumprindo essa última, são reunidos as especificações de arquitetura de cada ambiente característico e por fim relacionadas para

a constituição de uma ficha técnica da casa de banhos como um todo.

Na ficha técnica de interpretação de espaço serão acrescentadas estudo das plantas e cortes, da casa de banhos além de desenhos de sua perspectiva e da cidade de Yuya. Para isso será usado como referência a criação do "mundo" - tipo de servidor - do universo "A viagem de Chihiro" feita por Alan Becker e sua equipe, dentro do jogo Minecraft, de forma a obter uma melhor visualização espacial da obra e exatidão em dimensionamento nos esquemas das plantas e cortes.

Becker trabalhou de 2011 à 2015 nesse projeto, baseado em todo o percurso de Chihiro no filme. A reconstituição foi possível com auxílio de 416 imagens retiradas do filme além de reassistir as cenas com enfoque no cenário repetidas vezes. O "mundo" foi construído em escala 1:1 usando de referência o personagem de Minecraft e com um pacote de texturas própria, permitiu que alterasse blocos para que se parecessem com elementos utilizados no filme, trazendo mais realismo à sua recriação.

Meu objetivo é chegar o mais perto possível de sentir que está no filme. Para fazer isso, tudo é recriado em escala de 1 a 1 por referência cruzada de 416 imagens de filmes, bem como assistir o filme repetidamente. Também criei um pacote de textura personalizado, usando minhas habilidades artísticas para alterar cada bloco para desempenhar um papel específico na emulação dos planos de fundo do filme. (BECKER in

# HAYAO MIYAZAKI

## Estúdio Ghibli, O Reino de Sonhos e Loucura

O cineasta japonês Hayao Miyazaki, mestre cinematográfico e da animação, resolveu retornar aos trabalhos após a aposentadoria anunciada em 2013. "Miyazaki decidiu abrir mão da aposentadoria e fazer um longa-metragem de animação", afirmou o site de sua produtora em caráter oficial. Tal decreto foi apenas uma das diversas revelações sobre a vida do aclamado diretor no documentário "Estúdio Ghibli, Reino de Sonhos e Loucura", dirigido por Mami Sunada, com lançamento em novembro de 2013.

Tal produção é bastante relevante para conhecer a fundo Miyazaki, pois mostra em terceira pessoa não apenas o seu cotidiano de trabalho, como também as

curiosidades que permeiam o seu dia a dia entre uma atividade e outra, dando assim aparição para suas angústias, hábitos e detalhes para o processo de criação diante os desafios de uma produção animada toda por desenhos à mão.

O documentário começa dando um enfoque em algumas figuras importantes do Estúdio Ghibli, introduzindo com a chegada de Miyazaki às 11h da manhã e sua séria e agitada recepção à câmera e à cineasta Mami Sunada. Em seguida é visto seu colega produtor, o descontraído Toshio Suzuki em uma reunião a qual o condiciona a ir deliberar com Miyazaki, visto que prefere sempre deixá-lo a par das decisões da produção. Enquanto parece que seu colega é a cabeça das obras lidando com o roteiro, qualidade de ilustrações, manter a produção dentro do prazo. O produtor também exerce importante papel no estúdio



Figura 1: Suzuki com equipe de Tokuma Shoten.  
Fonte: "Estúdio Ghibli, o Reino de Sonhos e Loucura" (2013).

por ser o porta-voz do estúdio, visto lidando com contracapas de livros, produtos merchandising, orçamentos e variadas reuniões. Como produtor é visto como bastante estrategista, levando sempre em conta para quem, quando e onde transmitir o filme terminado, preocupando-se ainda com as refeições do momento e como será servida, a fim de promover o produto da melhor forma.

Ambos se conheceram quando Suzuki trabalhava na editora Tokuma Shoten, foi designado a tarefa de lançar uma revista de animação no prazo de três semanas mesmo sem saber nada sobre o assunto, logo sua pesquisa aprofundada o levou à Miyazaki. Depois que Miyazaki ter realizado o seu primeiro filme, "O Castelo de Cagliostro", Suzuki encomendou-lhe um mangá em fascículos, que acabaria por se tornar "Nausicaä do Vale do Vento".

Em outro momento surge um comentário de Miyazaki o qual chama atenção. Fala sobre Sankichi, a ilustradora vista o acompanhando como braço direito durante a produção do storyboard, que ele cita como a pessoa mais notória do estúdio por ser quem mais se envolve com as produções. Tamanha é sua consideração que o próprio diretor, conhecido por ser sistemático e exigente, revela que enquanto trabalham "pode meter medo na equipe mas não perto dela, afinal de contas conduziu ela até o altar". Nesse momento já começa-se a perceber o quanto as vozes de seus colegas e sua equipe são expressivas para Miyazaki e suas criações.

Como de costume, às 21h o produtor encerra seu expediente e regressa ao seu ateliê privado, no qual ele se dispõe

a trancafiar todas as janelas, mesmo as altas, e a fechar todas suas cortinas antes de levar Sunada para seu escritório pessoal. Ali, observa-se seu interesse pela política do país pela presença de um quadro acompanhando os tributos e dívidas públicas atualizados, e de fragmentos de jornais em sua mesa, ao lado de um retrato de crianças que ele mesmo fotografou antes do acidente nuclear de Fukushima, em que aponta seus rostos despreocupados sem saber da crise que estaria por vir.

Devido a essa tragédia e também pela aproximação do fim, até então, de sua carreira e pelo tom nostálgico de "Vidas ao Vento", respectiva animação em produção no momento do documentário, as divagações de Miyazaki são sempre em direção a questões como o que é a felicidade e o que buscamos na vida. Nascido próximo ao período da Segunda Guerra, em janeiro de 1941, entende-se que Miyazaki sempre esteve próximo dos acontecimentos históricos de seu país. Em entrevista para o jornal The Telegraph, em 2014, ele conta que uma de suas primeiras memórias é um bombardeio aliado, quando ele tinha quatro anos e meio de idade, e acordou no meio da noite para ver Utsunomiya em chamas. Mais tarde, ele se lembrou de fugir da cidade, correndo e segurando a mão de seu pai, mas sem sentir medo porque a luz dos prédios em chamas o lembrava o céu da manhã.

Seu pai, Katsuji, era diretor na empresa do irmão, Miyazaki Airplanes, e trabalhava com a fabricação de peças que eram utilizadas em aviões militares durante a Guerra (PINTO apud LENBURG, 2019). Foi no período pós-guerra e a reconstrução e

a mudança cultural do país, que Miyazaki cresceu e portanto o aproximou da temática da guerra, constantemente revisitada em suas obras. O relacionamento direto da família com a fábrica, tem influência também na paixão do cineasta pelo vôo, tanto por aeronave, quanto por uma visão mágica do ato de voar, repetida em filmes como "A Viagem de Chihiro", "Serviço de Entregas de Kiki" e com forte menção em "Vidas ao Vento". Assim como o protagonista deste último, Miyazaki se vê fascinado por aeronaves militares e teve que viver com a contradição de amar aquilo que o devasta, desenhar aviões de guerra, mesmo sendo contra a guerra.

É visto também Miyazaki, dando bastante valor a momentos de descanso corporal. Parte de sua rotina diária é dizer adeus às crianças do internato interno, fazer pausas para alongamento no escritório e é claro, o que vem antes de suas 11h, "uso uma escova de massagens, faço exercícios, tomo uma ducha, apanho o lixo, tomo café, depois volto pra casa e como" (MIYAZAKI in SUNADA, 2013) . Este último é referido por ele como pilar da sua vida pois são dentre esses limites que ele lê o mundo. É bastante conhecido também, sua prática em agrupar a equipe no terraço do prédio do estúdio, ao final do dia, para contemplar as cores, as nuvens e a sensação de encontrar (mesmo que no frenético ritmo de trabalho) tempo para apreciar o mundo.

Sensação de amplidão, de tempo dilatado, de vastidão são algumas das impressões sobre o que o documentário procura transmitir ao espectador. O andar de uma gata, ou as flores vergando ao

vento, ou as crianças indo para a escola. Silêncios são estendidos enquanto admiramos as nuvens multicores do pôr do sol. Momentos como esses na vida de Miyazaki, juntamente com seu passado, são referências pessoais para os roteiros de seus filmes.

Apesar de Miyazaki deixar claro durante o documentário que não segue linhas definidas. Sua equipe quase nunca sabe onde o filme vai chegar, porque ele altera a todo o tempo detalhes da história de acordo com suas intuições, o que está vivendo ou ainda sentido. Conjuntamente, ao invés do ilustrador escrever guiões, ele desenha a próprio punho os ekonte, storyboards, de começo a fim sem ajuda de computadores, somente para então passar o trabalho adiante para a equipe de animadores que seguem seu traço sob sua batuta detalhista e sempre em movimento. Chegou a comentar que, devido a isso, em "A Viagem de Chihiro" nem ele mesmo sabia o que estava a fazer do filme.

Reafirmando sua preferência por produção a partir de frames desenhados à mão, o cineasta em entrevista à Roger Ebert:

Pegamos a animação de células [feitas à mão] e digitalizámos para enriquecer a aparência visual, mas tudo começa com o desenho à mão humana. E o padrão de cor é determinado pelo plano de fundo. Não inventamos uma cor no computador. Sem criar esses padrões rígidos, seremos apanhados no turbilhão da informatização. (EBERT, 2002)

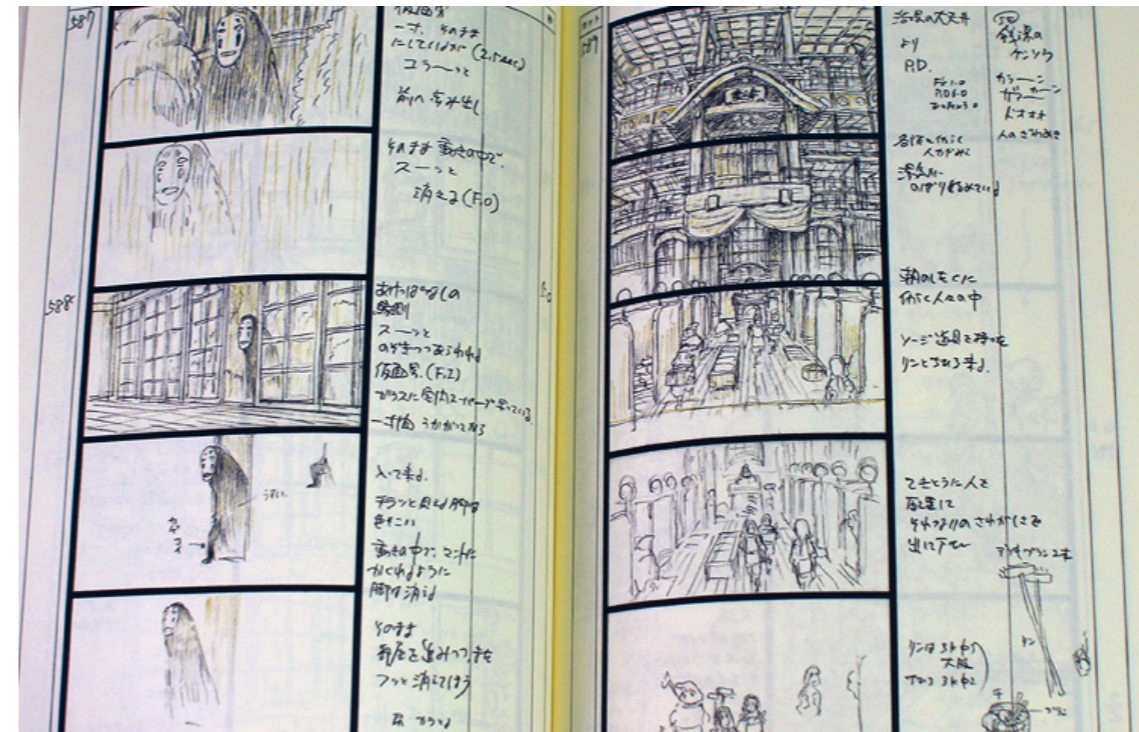


Figura 2: Storyboards de Hayao Miyazaki da animação "A Viagem de Chihiro" (2001). Fonte: Halcyon Realms (2012).

"A Viagem de Chihiro" faz muitas alusões à vida de seu produtor, Hayao Miyazaki. Em "Reino de Sonhos e Loucura" há um recorte em que ele revela que tal filme foi inspirado por uma proposta da sua parte, em chamar amigos para se hospedar na sua cabana nas montanhas. Observando a filha do casal, pensou em Chihiro, revelou em entrevista à Tom Mes em 2002.

O que me fez decidir fazer este filme foi a constatação de que não há filmes feitos para essa faixa etária de meninas de dez anos. Foi observando a filha de um amigo que percebi que não havia filmes para ela, nenhum filme que falasse diretamente com ela. (MES, 2002)

Além desse lado muito desprezioso ao criar, pode-se dizer que Miyazaki é ágil com suas decisões e bastante

sistemático para com o prazo de entrega da longa metragem, "ao contrário do cara (Takahata) que estamos prestes a mostrar" (SUZUKI in SUNADA, 2013). Antes da coletiva de anúncio dos próximos projetos do Estúdio Ghibli, Suzuki demonstra-se preocupado com o andamento da produção "O Conto da Princesa Kaguya" dirigido por Isao Takahata, pois mesmo com o esforço concentrado acredita que não conseguirão concluí-lo. Em suas palavras, Takahata nunca fez um filme dentro do tempo ou do orçamento, apesar de sua genialidade.

Quando Miyazaki formou-se na Universidade de Gakushuin e entrou na indústria de animações, foi Takahata quem o descobriu. Ambos trabalharam juntos na maior empresa de animação do Japão nos anos 1960 e 1970, a Toei

Animation e foi onde Miyazaki passou a ter suas primeiras experiências na indústria cinematográfica, desenvolvendo desenhos, mais precisamente, em episódios de séries animadas (PINTO apud LENBURG, 2019). Continuaram a trabalhar juntos em muitos projetos até que na produção de "Ana dos Cabelos Ruivos", Miyazaki afastou-se decidido que era momento de seguir seu próprio caminho para que pudesse começar a criar. Entretanto, logo após sua estreia de "O Castelo de Cagliostro", para seu próximo filme "Nausicaä do Vale do Vento", convidou Takahata a participar como produtor e cofundador do estúdio.

Foi brevemente após a inauguração do Estúdio Ghibli que Suzuki encontrou-se com Miyazaki e deixou Tokuma Shoten para oficialmente trabalhar na equipe, para então começar a produzir filmes de ambos, Miyazaki e Takahata. Atualmente, estes últimos são conhecidos como competidores amigos, enquanto Suzuki atua como amigo intermediador, e durante o documentário pode-se observar diversos comentários piadistas entre eles que demonstram seus laços.

Além desse importante relacionamento com seus colegas produtores, o documentário mostra o quanto é importante para Miyazaki, sua equipe e uma força-tarefa. Por exemplo, em determinado momento da produção de "Vidas ao Vento", o diretor e Suzuki encontram-se desamparados quanto à quem deveria ser o dublador para o personagem protagonista, pois se preocupam com como a voz refletiria sua personalidade. Dessa maneira, ele deveria ter boa dicção e voz mais aguda, como os intelectuais da época; ele seria



Figura 3: Takahata e Miyazaki trabalhando juntos em Toei Animation Studio. Fonte: "Estúdio Ghibli, o Reino de Sonhos e Loucura" (2013).

tão inteligente que pouparia o fôlego. Com isso, a equipe responsável foi capaz em meio à reunião de levantar a voz de Hideaki Anno (Produtor, animador e cineasta consagrado), a qual a princípio foi contestada por sua estranheza até que sentiram-se empolgados com a possibilidade. Neste recorte já é possível notar a diferença de comportamento mostrada por Miyazaki, ainda brincalhão porém se mostrando mais à vontade com a câmera. No lugar de sua postura séria e ereta do início do documentário, agora esbanjam-se sorrisos.

Em outro episódio pode-se observá-lo, após terminar o storyboard, auxiliar

nos desenhos subsequentes na produção. De estruturas gráficas conceituais, gráficas, esquemáticas, convencionais, espaciais, de navegação, sequenciais e de movimento corporal, à estrutura narrativa, tratamento de comportamentos e emoções, ritmo, tempo e até mesmo som e co-fala, Miyazaki participa em todas as fases da produção. Como o tempo é curto, ele enfatiza em detalhes específicos os quais faz questão de aparecer no filme, como por exemplo, a forma como o personagem principal deveria curvar-se nas ilustrações, referindo à etiqueta japonesa as quais figuras daquele patamar possuíam na época.

Nesse momento algumas pessoas da equipe aparecem falando sobre como é trabalhar com ele e como muitos já desistiram por não conseguirem chegar às suas expectativas. Entretanto, o próprio Miyazaki reafirma que isso não seria possível pois como idealista, se ele imagina algo ninguém conseguiria representar exatamente como ele pensou.

Dessa maneira, foi chegando ao fim, dentro do prazo, a produção do filme "Vidas ao Vento" e portanto o documentário que retrata a passagem de Miyazaki como seu produtor. Como foi o último filme anunciado até aquela data, também entra em discussão sobre o futuro do estúdio ghibli, mas Miyazaki demonstra-se despreocupado pois, assim como sua aposentadoria, acredita ser um processo inevitável. O sentimento de nostalgia e despedida toma conta das cenas, agora por completo, principalmente no encontro de Takahata à espera de Miyazaki no telhado do estúdio. Apesar da competitividade e rivalidade entre produtores, comemoram a finalização do filme e sua amizade.

O documentário "Reino de Sonhos e Loucura" toma fim deixando em aberto uma provocação de Suzuki ao Miyazaki na produção de outra animação. Dedicado a produzir animes destinados às crianças, o diretor desiste de se aposentar em 2016, pois, como afirma em uma entrevista audiovisual no especial de televisão japonesa NHK realizada em 2005, seu público é a verdadeira motivação para fazer suas obras. A obra em questão se intitula "How Do You Live?".

# A PRODUÇÃO DE “A VIAGEM DE CHIHIRO”

## Recapitulação da história e contexto

As duas narrações históricas - o Kojiki e o Nihonshoki - são os mais antigos documentos históricos produzidos no Japão, que devido a isso teve grande atenção da corte japonesa na constituição de um grande projeto historiográfico para ser compartilhado com o público. São textos, em sua essência, interpretações, determinadas e ordenadas segundo contos populares e assim possui, a ideologia deste tempo expressa em termos simbólicos. Ambos são de um valor inestimável para se compreender a visão de mundo que os nipônicos antepassados possuíam e entender qual sua noção de historicidade, entretanto, o Nihonshoki, tem seus dois volumes iniciais dedicados à era dos deuses, o que para esse trabalho será de maior proveito.

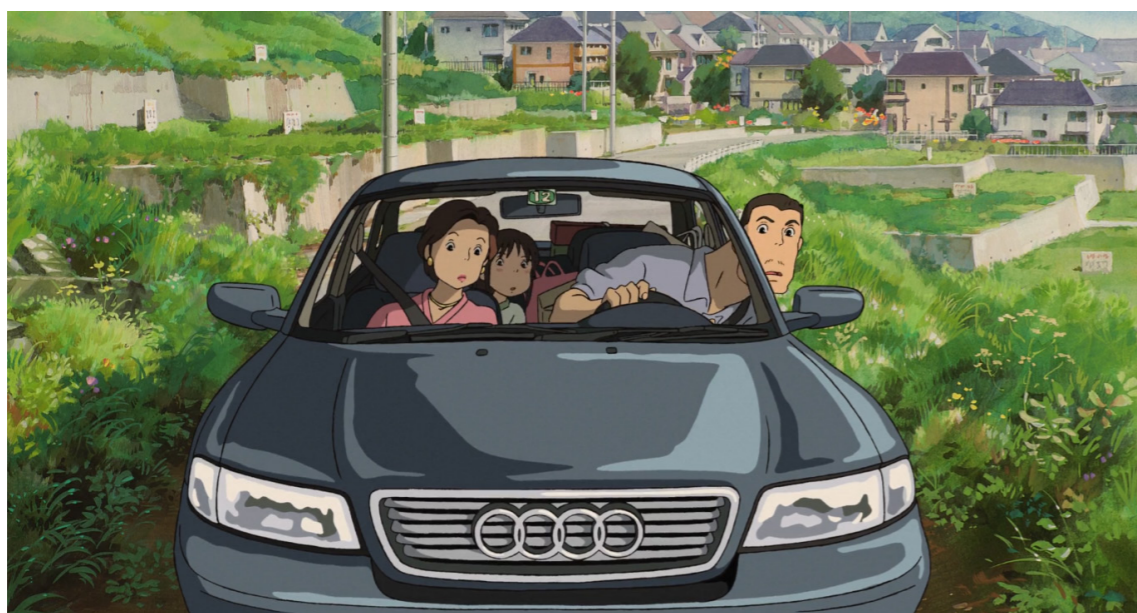


Figura 4: Audi A4 Quattro 1996.

Tendo isso em vista, serão dirigidos essas narrativas históricas de um Japão milenar para caracterizar símbolos culturais japoneses identificados ao longo do filme, enquanto, com o auxílio do ensaio, “Um pesadelo do Japão capitalista: Spirited Away” por Ayumi Suzuki (2009), serão relacionados visões e costumes orientais e ocidentais.

A produção conta a história de Chihiro, uma garota de dez anos de idade que está de mudança para uma cidade do interior no Japão e se encontra relutante com as transformações que isso implicará em sua vida. Nesse momento é fácil perceber o desgosto de Chihiro por ter deixado todas as suas lembranças e amizades para trás, assim como ficaria qualquer criança da sua idade, principalmente como ela, supondo-se, mimada com os vários presentes no banco de trás e filha única. A escolha de Miyazaki sobre o carro da família também levanta observações sobre suas condições financeiras, considerando o contexto do filme e

Fonte: Filme “A Viagem de Chihiro” (2001).

tratando-se de um Audi A4 Quattro 1996. Já caracteriza-se contraste forte aos elementos folclóricos japoneses que logo surgirão.

A caminho da nova casa, o pai decide pegar um atalho e perdidos e acabam por adentrar uma estrada rural. Esse momento faz alusão à primeira analogia apresentada pelo filme - com o passar da cena reconhecemos a viagem turbulenta a qual a família percorre que promove uma reflexão sobre a realidade exteriorizada, a qual acabam de sair, e a realidade interiorizada/espiritual, a qual acabam de entrar pela floresta. Durante o caminho, Chihiro já consegue reparar resquícios dessa passagem, percebendo por exemplo uma estátua de pedra.

Segundo a comunidade oficial do Estúdio Ghibli, Ghibli Wiki (2015), são denominadas Dōsojin e ao contrário do que Chihiro possa pensar, retratam divindades tutelares - e são tradicionalmente colocadas próximas às

vias de entrada e fronteiras para proteger os viajantes e os residentes locais. É a representação, de acordo com os contos de Nihonshoshi (PRÍNCIPE TONERI e Ō-NO-YASSUMARO, 720, p. 59), da divindade Funato-no-Kami, que protege contra a invasão de pessoas más e sinaliza a encruzilhada para a entrada na vila.

Em seguida, encontram uma construção, com torre de relógio, “construção aparentemente antiga, que lembra os antigos templos xintoístas ou budistas japoneses, com seus grandes telhados curvos.” (PESEL, 2009, p. 38). Curiosos, os pais entram na construção e a filha, com medo de ficar só, os segue. Esse é um dos primeiros momentos que podemos observar com calma a riqueza dos cenários da obra e perceber como o autor se atém aos detalhes e como isso faz toda a diferença nas cenas.

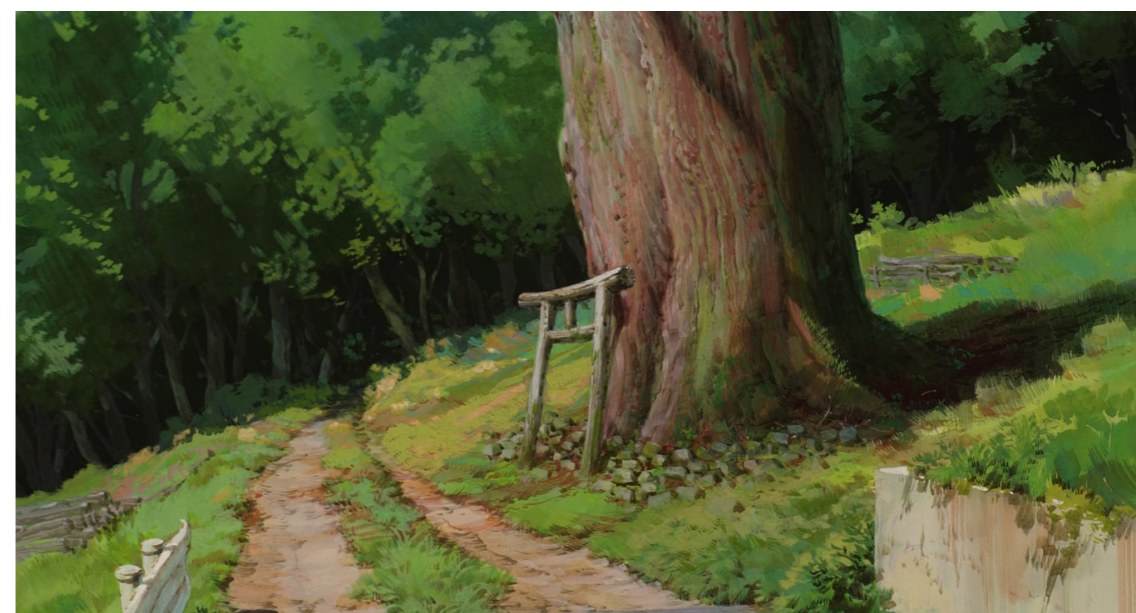


Figura 5: Atalho pela estrada rural.

Fonte: Edição autoral de imagens do filme (2001).



Figura 6: Telhado do templo com aspectos xintoístas.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Logo após atravessarem o templo com torre de relógio, são presenteados com uma deslumbrante paisagem que inclui campos, um pequeno rio, pequenas casas aparentemente abandonadas e novamente um Dōsojin. Este por sua vez, conforme o Nihonshoshi (PRÍNCIPE

TONERI e Ō-NO-YASSUMARO, 720, p. 37), representa o Yomidoni-Sayarimassu-Ookami ou Tigaeshi-no-Ookami, que marca a fronteira entre este mundo e o mundo dos espíritos e serve, supostamente, como barreira para impedir a passagem de pessoas.



Figura 6: Dōsojin de Yomidoni-Sayarimassu-Ookami assusta Chihiro.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Ainda movidos pela curiosidade, pai e mãe decidem atravessar o córrego pulando por algumas pedras sobre a água, avançam sobre alguns degraus de escada e adentram na pequena cidade a qual demonstra-se vazia. Logo percebe-se vários comércios, fachadas cenográficas, construções antigas - representativos ao Período Meiji marcado pela forte ocidentalização da cultura nipônica nas construções, que mostram ser um misto de arquitetura ocidental com arquitetura japonesa típica do período entre 1867 a 1912 - e um incrível bufê. Dessa forma, Miyazaki começa a introduzir suas fortes críticas ao capitalismo de origem ocidental presentes em toda a obra. O ensaio, Um pesadelo do Japão capitalista: Spirited Away, por Ayumi Suzuki (2009, p.1) reafirma isso:

Esta cidade mística se assemelha ao Japão Meiji em termos de arquitetura, durante a qual o estilo era uma mistura de ocidental e

japonês. Pela maldição da bruxa, os pais de Chihiro são transformados em porcos, e Chihiro deve servir como operário no Yuya para resgatá-los ... Por ter Chihiro vivendo na era de um Japão em modernização, Miyazaki convida o público a experimentar o que realmente iremos perder como nação e pessoalmente durante esse período.

Os pais de Chihiro não pensam duas vezes e começam a devorar o bufê - que mais tarde descobre-se que foi deixado como oferendas para kami, os espíritos. Roubar essas ofertas é um pecado, tornando-se desta forma um o fator decisivo para o que está para acontecer com os pais da garota, que mesmo sem ninguém para atendê-los consomem e usam a premissa que irão pagar quando os proprietários aparecerem. Eles oferecem a comida para Chihiro que por sua vez recusa além de tentar fazer os pais pararem, em vão, uma

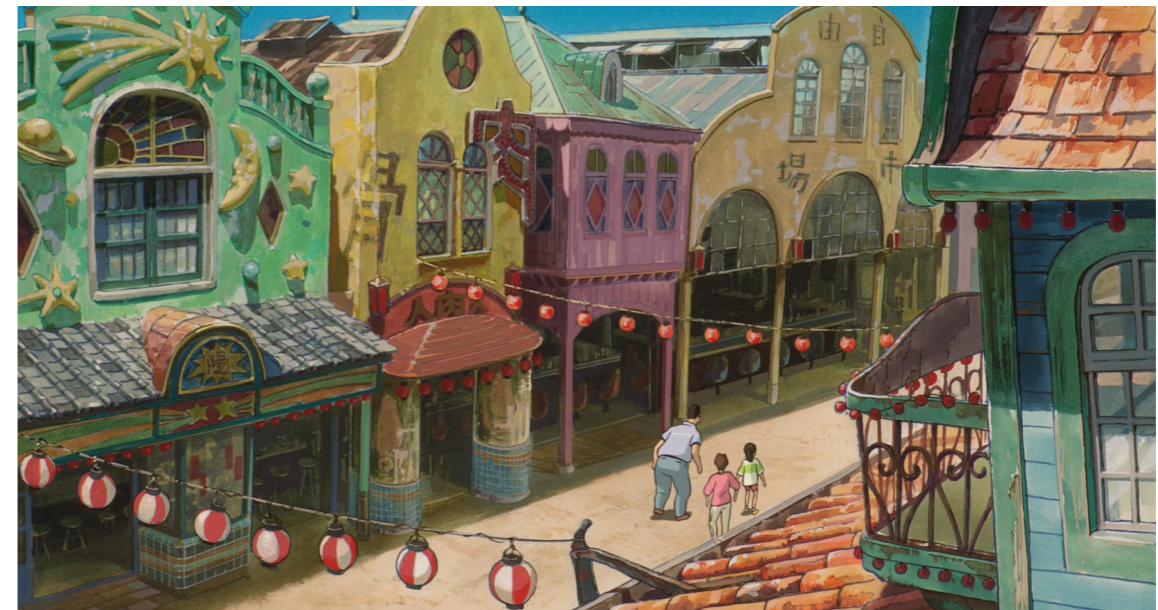


Figura : Comércios da rua principal da com arquitetura que remetem ao Japão Meiji.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

vez que já estão muito focados em comer tudo que está em sua frente, esquecendo até mesmo da presença de sua própria filha.

Aborrecida, Chihiro decide explorar a pequena cidade sozinha. Enquanto ela caminha, percebe-se a afluência de elementos utilizados na montagem do cenário da animação. A diferença de texturas e cores em uma mesma parede,



Figura 6: Uma torre com um "油 (óleo óleo)" escrito em frente às fontes termais. Fonte: Edição autoral de imagem do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

É a partir dali que consegue-se ver pela primeira vez a casa de banhos - um espaço tradicional na cultura nipônica. Chihiro inicia a travessia da ponte que dá acesso ao Balneário, mas é surpreendida pelo menino Haku, que a alerta para que vá embora imediatamente e cruze o rio antes que o sol se ponha. As crônicas de Nihonshoki (720, p.27 - 46) relata no capítulo 5 de seu primeiro volume - Tomo I - como a noite se tornou o mundo dos deuses e espíritos - mundo eterno,

passam a ideia de irregularidade causada pelo tempo e a grande exploração de materialidade com a utilização de pedras, madeiras, tecidos e metais, remetendo desta forma a industrialização por toda cidade.

A criança então acaba por se encontrar em uma espécie de praça central, que possui um grande torre e uma árvore tradicional japonesa.

tokoyo - e o dia - mundo presente, utsushiyo - dos humanos, após uma grande discussão e separação de seus respectivos deuses Tsukiyomi - deus da lua - e Amaterasu - deusa do sol.

Ao correr em busca de seus pais, ela se depara com várias sombras com formas humanóides no caminho. Segundo Dani Cavallaro (2006), em The Anime Art of Hayao Miyazaki, eles são espíritos com máscaras Kasuga inspiradas em rituais realizados em santuários japoneses.



Figura 7: Máscaras Kasuga materializam os espíritos. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Ao encontrar seus pais, percebe que foram transformados em porcos. Trata-se de outra forte crítica ao capitalismo ocidental introduzida por Miyazaki, entendendo a intenção da indústria de que a população consuma de forma desenfreada, independentemente do produto, da mesma forma que os pais da menina, como porcos devorando a lavagem produzida (SUZUKI, 2009).

Chihiro nega o que está vendo e acredita estar sonhando, negando a nova realidade. Percebendo que a atitude é inútil, ela corre para o córrego que agora tornou-se um vasto rio com embarcações e um porto, onde espíritos visitantes da cidade desembarcam, o local agora se mostra como um centro de lazer espiritual.



Figura 8: Pai de Chihiro em forma de porco.

Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Haku volta a encontrar Chihiro logo quando ela percebe que seu corpo está desaparecendo, e por isso ele lhe oferece comida daquele mundo para que ela se torne parte dele e evite que desapareça. A seguir, Haku alerta que ela precisa entrar na casa de banhos e pedir emprego para permanecer ali. O ato de ter que comer comida do outro mundo para não desaparecer, faz referência ao conto mitológico japonês de Izanagi e Izanami, a criadora do Japão.



Figura 9: Haku dá comida do outro mundo a Chihiro. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

A hesitação de Chihiro não dura muito tempo após esses acontecimentos, pois ela passa a compreender que cabe à ela resgatar os seus pais e encontrar uma forma de sair daquela dimensão. Ela toma sua primeira atitude rumo ao amadurecimento e decide seguir as instruções de Haku, adentrando o Balneário para conseguir um emprego. Segundo ele, caso não conseguisse uma ocupação ela também acabaria sendo transformada em animal, pois no reino de Yubaba - dona da casa de banhos e encarnação do capitalismo no longa - ou

Izanami, a criadora do Japão, morre enquanto dá a luz a uma divindade. Izanagi, seu irmão/marido, sente tanto a falta dela que vai para a terra inferior para recuperá-la. Mas Izanami diz que já comeu a comida desse reino, o que implica que é parte dele. A comida produzida no outro mundo tem o poder de fazer ficar naquele mundo. (SUZUKI, 2009, p. 01).

se produz como um trabalhador ou como um animal, não há lugar para aqueles que não geram lucros.

Levando em conta o que foi passado por Haku, Chihiro chega até as caldeiras onde encontra quem aquece os banhos, Kamaji, a quem pede um emprego. Nesse momento as críticas ao capitalismo presentes na obra são fortemente introduzidas e começamos a perceber como a casa de banhos pode representar de certa forma a sociedade. Kamaji possui seis braços para operar as caldeiras, o que

reduz a quantidade de funcionários pagos necessários para aquela operação, tal qual as máquinas desenvolvidas durante o período de industrialização mais intenso na era mecânica de produção. É visto também que ele não deixa seu local de trabalho nem para comer ou para dormir.

O próprio Kamaji se apresenta, ao conhecer Chihiro, como escravo das caldeiras que aquecem os banhos do centro de lazer dos espíritos. Ao ter toda sua força voltada para o trabalho no Yuya, Yubaba também o retém como propriedade, assim como todos os outros que estão ali, com exceção dos clientes.

Além disso, assim como os trabalhadores precisam ter um emprego para sobreviver, Yubaba precisa do trabalho deles para sobreviver. Enquanto Kamaji conversa com Chihiro, seus ajudantes, chamados Susuwatari (fuligem), que trazem carvão para a caldeira, se distraem. Kamaji

então grita com eles dizendo que se eles não funcionassem, a magia de Yubaba não funcionaria mais neles e eles se transformariam em mera fuligem. (SUZUKI, 2009, p. 01).

Nem mesmo as fuligens encantadas - ajudantes de Kamaji que colocam carvão nas caldeiras - tem o direito de parar de produzir, caso parem perdem a sua magia e voltam a ser simplesmente fuligem, uma analogia de Miyazaki à burguesia e aos trabalhadores de classe mais baixa que não têm escolha a não ser dar toda a sua força de trabalho ou serem substituídos. (SUZUKI, 2009)

Tendo seu pedido negado, pois Kamaji, com seus seis braços e fuligens encantadas, não precisa de mais ajuda nas caldeiras, Chihiro é instruída por ele e por Lin - outra proletária que leva o almoço do foguista durante a conversa - e sobe até o último andar da casa de banhos, para pedir emprego diretamente à Yubaba, a dona do Yuya.



Figura 10: Kamaji utilizando cinco dos seus seis braços no trabalho na caldeira. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

As antessalas e a sala de Yubaba são diferentes de todo o resto do Yuya pois, apresentam forte apelo da cultura ocidental e são todas bastante luxuosas. A bruxa também é a única ali que não utiliza roupas típicas para serviço. Ao invés disso, usa um longo e até mesmo 'chique' vestido ocidental, além de ter vários acessórios que aparentam ser muito valiosos. Isso acontece pois Yubaba é a representação do capitalismo, da burguesia e da dominação da cultura ocidental sobre a cultura japonesa presente no Período Meiji.

Yubaba contrata Chihiro para sua casa de banhos, porém rouba parte do seu nome, uma forma de prender os trabalhadores, chamando-a agora Sen. Mais tarde, Haku - entrega-lhe suas roupas e um papel com o nome original de Sen para que ela não se esqueça dele e possa voltar para casa, explicando sobre o feitiço de Yubaba. Miyazaki ressalta a importância de termos um nome para alertar contra a possibilidade de perdermos

nossa identidade e como essa perda de identidade pode implicar em vários males diferentes (TSUKADA, 2019).

No filme, o maior mal compreendido pelos personagens que ali servem no balneário, é se tornar um serviçal permanente de Yubaba, sem nenhuma perspectiva de libertação no futuro. O tradutor do Nihonshoshi, Lica Hashimoto (2020), interpretando o nome de alguém como parte de seu corpo, também ressalta isso:

Quando alguém perdia as unhas, as pessoas caíam em desgraça, pois deixavam de ter sorte e de afugentar o mal. E o agravante de ter a própria saúde e a vida em poder de outrem. (PRÍNCIPE TONERI e Ô-NO-YASSUMARO, 720, p.65)

Chihiro realiza vários trabalhos de limpeza designados pela velha, até que em um determinado dia ela é instruída a



Figura 11: Yubaba rouba parte do nome de Chihiro. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

um trabalho incomum, o qual ninguém gostaria de realizar, auxiliando Lin no banho de um espírito fedorento. Esse espírito é na verdade um Deus do Rio deformado pela poluição humana, que após ser limpo pela iniciativa da menina, mostrou sua verdadeira forma a agradeceu com um bolinho de ervas mágico.

O Deus do Rio, um ser puro em forma de espírito fedorento, caracteriza uma crítica direta à poluição humana e como consegue-se transformar os rios, mares e florestas em ambientes tóxicos e desagradáveis. Inevitavelmente também é uma crítica ao capitalismo e às grandes indústrias, que poluem o meio ambiente em larga escala, (SUZUKI, 2009). As referências para essa cena remetem à própria vida de Hayao Miyazaki, que aos domingos sempre participa de forma voluntária na despoluição de um rio local. Ele conta em entrevista com Mes, que um dos momentos que mais o emocionou foi

quando retirou uma bicicleta de dentro do rio.

Não, não vem da mitologia, mas da minha própria experiência. Há um rio perto de onde moro no campo. Quando limpamos o rio, pudemos ver o que havia no fundo, que estava realmente pútrido. No rio havia uma bicicleta, com a roda projetando-se acima da superfície da água. Então eles pensaram que seria fácil retirá-la, mas era terrivelmente difícil porque havia ficado muito pesado com toda a sujeira que havia acumulado ao longo dos anos. (MES, 2002)

Uma bicicleta é o objeto que Chihiro tem maior dificuldade de remover do espírito fedorento. Após grande esforço e sucesso em retirá-la, o espírito torna-se limpo e puro novamente. O presente que a menina recebe é como uma recompensa por preservar a natureza.



Figura 12: Todos auxiliam no banho do espírito. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Mais tarde ela utiliza metade desse bolinho de ervas para salvar Haku, que foi encontrado em sua forma de dragão lutando contra pássaros de papel mágico. Como resultado dessa batalha, Haku fica muito ferido e Chihiro recebe a ajuda de

Kamaji, que lhe explica que o menino está amaldiçoado e à beira da morte. Kamaji então a instrui a pegar o trem de Yuya até a sexta estação e buscar Zeniba, que controlava os pássaros de papel e a única que poderia salvar Haku naquela situação.



Figura 13: Kamaji presenteia Chihiro com tickets de trem.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Antes de partir, Chihiro ainda tem que enfrentar o Sem Face, espírito que ela anteriormente ajudou a sair da chuva ao convidá-lo a entrar no Balneário. Esse ser que no início apresentou-se inofensivo, tendo a habilidade de oferecer tudo o que alguém almeja, transformando inclusive areia em ouro, mostra-se a seguir extremamente nocivo, passando a consumir todas as pessoas que anteriormente aceitaram suas oferendas. A medida que esse espírito incorpora outros personagens, ele acaba por agregar também as características negativas de cada uma de suas personalidades e torna-se um monstro gigantesco e grotesco.

O Sem Face abre um leque de interpretações, no site Valkirias por Tsukada (2019), ele é retratado sendo um dos conflitos secundários da obra, que contribuem para a evolução pessoal de Chihiro. Ele pode representar a personificação da ganância ou a infância, período da vida em que absorve-se integralmente, sem críticas ou critérios claros, o que quer que as outras pessoas apresentem enquanto o caráter é construído.

Apenas ao engolir um trabalhador é que ele consegue ter voz e por sua vez, falar. Depois, quando engole mais dois funcionários da casa de banhos, ele adquire características mais humanas

como cabelos e membros superiores. Somente após vomitar o que consumiu, devido a Chihiro ter lhe dado a outra metade do bolinho de ervas mágico, e segui-la para longe do Balneário, distante desses sentimentos e exemplos conflituosos ali representados por todos os seus funcionários, é que ele se tranquiliza e se acalma novamente.

A principal característica de Sem Face é se comportar de acordo com a maneira como é tratado e absorver as emoções à sua volta. Na verdade, sua principal característica é ele ser tremendamente empático, influenciável e flexível ao que

o rodeia. Como Chihiro é gentil, ele a trata com gentileza. Como os trabalhadores da casa de banho se aproximam dele por pura ganância, apenas pela sua capacidade de produzir ouro ou as outras coisas que desejam, Sem Face também se torna ganancioso e arrogante. Nesse consumo desenfreado causado pelo seu comportamento absortivo, fica escancarada a falta de identidade desse espírito, no sentido mais absoluto, como uma criança que ainda não tem seus valores e ideais estabelecidos, refletindo os exemplos dados pelas pessoas em sua volta (SUZUKI, 2009).



Figura 14: Sem Face oferece ouro a Chihiro.

Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Em seguida, Chihiro, Sem Face, o bebê de Yubaba e seu pássaro - anteriormente transformados pela magia da Zeniba no momento de confronto com Haku - partem em busca da casa da bruxa. A viagem de trem até lá, é uma travessia de calma, o que demonstra a característica de Miyazaki de promover não somente sequência de planos de

ação ininterruptos. Miyazaki e a cultura japonesa, diferente da cultura ocidental, valoriza o silêncio, os momentos de contemplação e quietude de seus personagens, à espera do que pode vir a ser, que pode conter tanto conteúdo e significado tanto quanto uma cena mais agitada, abrindo espaço e tempo para reflexões e emoções subjacentes.

Depois de percorrer esse imperturbável caminho, Chihiro chega à estação, onde se encontra a casa de Zeniba e descobre que Haku ficará bem. Ela é aconselhada pela bruxa, que apesar de ter os mesmos poderes de Yubaba, além de ser sua irmã gêmea, é seu extremo oposto em termos de valores e personalidade. Zeniba leva uma vida simples, gosta de costurar, não possui bens materiais luxuosos e nem utiliza sua magia para tudo, só para o extremo necessário. Assim, renega os hábitos capitalistas de Yubaba e também contrapõe-se ideologicamente a ela, de forma que chegou a incitar uma maldição sob seu capanga, Haku, a fim de atrapalhar seus negócios.

Através dessa dualidade, Miyazaki exemplifica a dialética entre interioridade e exterioridade, contrastando principalmente o design de interiores de seus lares, o qual se torna um dos maiores parâmetros para diferenciação e comparação das duas bruxas. Segundo Fabrizio D'Onofrio em "The importance of design in Studio Ghibli's Filmography (Vol. 2, 1992–2001)" (2020) existe um paralelismo histórico notável a se fazer, à medida que o pomposo mobiliário europeu, do movimento moderno, que antes influenciava cada vez mais os interiores mínimos das casas japonesas, começava a ser visto superestimado com a chegada do design contemporâneo - sec. XXI - que procura menos informação.

Após uma noite agradável cumprindo tarefas domiciliares na casa de Zeniba, Chihiro é surpreendida pela chegada de Haku que foi buscar o bebê de Yubaba, Boh, e ela própria para que possa enfrentar a chefe e retornar junto ao seus pais ao mundo humano. O Sem

Face fica na casa de Zeniba, onde não será contaminado com más influências. Zeniba dá sua bênção a Chihiro antes de partir, presenteando-a com um elástico mágico para prender os cabelos.

No caminho de volta é quando Chihiro recupera suas memórias sobre Haku, e recorda que o conheceu há bastante tempo, muito antes de seu reencontro em frente ao Balneário no início do filme, quando estava prestes a se afogar em um rio, quando ainda era um bebê. Haku recupera suas memórias, ele é na verdade outro Deus do Rio e ao lembrar seu nome quebra o controle que Yubaba exercia sobre ele.

Ao chegarem ao Balneário, o confronto com Yubaba poderá ser rápido, porém complicado. A bruxa pede para que Chihiro identifique seus pais entre diversos outros porcos em sua frente - nessa cena, consegue-se ver uma corda que antecede os porcos e consequentemente a porta de entrada da casa de banhos, trata-se de um Shirikume-Nawa. De origem xintoísta, são cordas - nawa - feitas de palha de arroz ou cânhamo, traçadas, com tiras de papel branco - shide - penduradas, consideradas sagradas. Segundo as crenças previstas no Nihon Shoki (720, p. 59), ela não permitirá que nenhuma forma de corrupção passe seus limites. Levando isso em conta, devido a inocência e sua sagacidade, a jovem consegue reconhecer que os seus pais não estão presentes e assim, sua família é liberada para voltar ao mundo humano.

Na despedida, os bakemonos e os espíritos, que antes lhe causavam medo, não assustam mais a menina, e agora

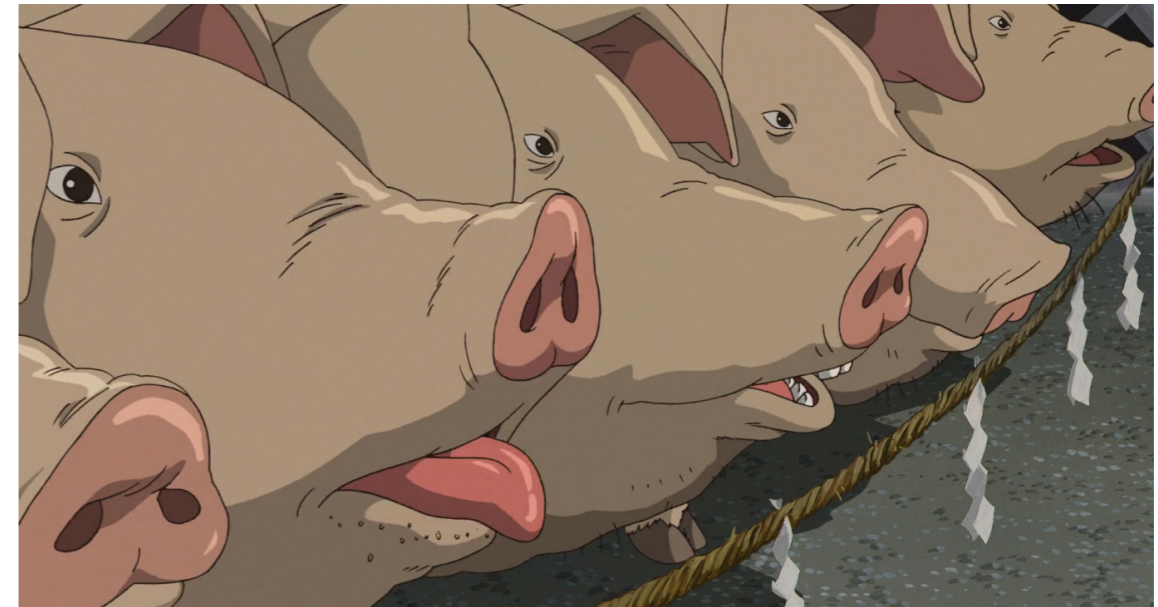


Figura 14: Porcos falsos atrás de cordas nawa. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

respeitam-na como uma igual, mostrando a evolução pessoal e o amadurecimento da garota durante a sua "viagem".

No dicionário de Símbolos de Jean Chevalier e de Alain Gheerbrant (1994), o verbete Viagem aponta a algumas ideias elucidativas à nossa discussão. (...) Os autores afirmam que a viagem seria esse rito de iniciação, uma busca pela descoberta do novo, talvez até mesmo dentro de si, uma nova versão de si mesmo. Assim, tendo em mente uma perspectiva mais ampla das obras de Miyazaki, a viagem, seja ela espontânea ou forçada, acaba se tornando tema dominante de muitas histórias retratadas na tela. (PINTO, 2019, p. 72)

De volta à suas realidades, os pais de Chihiro não se lembram nem suspeitam de nada, mesmo com algumas indicações de que os acontecimentos não foram um simples devaneio ou sonho por parte da menina. Observa-se que o túnel de ida e volta do templo encontra-se magicamente diferente, como se -

bastante - tempo tivesse passado, com as paredes dos templo afetadas por intempéries e o carro encontra-se empoeirado e coberto de galhos e folhas, indicando a passagem de tempo. Além disso, Chihiro está carregando um elástico diferente preso aos cabelos. Eles entram no carro e Chihiro, após toda a transformação que a cidade Yuya e o mundo espiritual lhe proporcionam, segue para a nova casa, dando fim a trama.

A aclamação da crítica levou o filme a receber o Urso de Ouro no Festival Internacional de Cinema de Berlim, em 2002, e o Oscar de Melhor Animação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, em 2003, permanecendo, até os dias atuais, como o único filme não-estadunidense a ganhar o Oscar nessa categoria. (...) a visibilização que um filme recebe a partir dessas honrarias pode ser essencial para a largando-a mais vista em muitos países. (PINTO, 2019, p.78)

A PRODUÇÃO DE  
"A VIAGEM DE CHIHIRO"  
**Ma**

Em “A Viagem de Chihiro”, Miyazaki faz um sublime trabalho retratando as tradições japonesas no filme. Como visto anteriormente, são numerosas as referências aos costumes nipônicos e suas crenças populares. Há ainda a grande reverência que ele faz à aparição de ‘ma’ na animação, por isso neste capítulo, será abordada a sua conceituação.

O termo estético ‘ma’ é amplamente utilizado nas artes cênicas como uma pausa significativa, um espaço ou um intervalo. Dentro do espaço bidimensional e unidimensional, ‘ma’ sugere medição. De acordo com Richard Pilgrim (1986), pesquisador e autor de livros na área de religiões orientais e artes japonesas:

A palavra ‘ma’ significa, basicamente, um ‘intervalo’ entre duas (ou mais) coisas ou eventos espaciais ou temporais. Assim, ela não é usada apenas para sugerir medições, mas possui significados como gap, abertura, espaço entre, tempo entre, e assim por diante.” (PILGRIM apud PINTO e REINALDO, 2019, p.02)

Em resumo, ‘ma’ apresenta-se como um vir a ser, uma possibilidade, uma aproximação, algo que ainda não é, e que portanto, tudo pode ser. É a potencialidade do inexistente transforma-se, mas estando na iminência do existir. No Brasil, Michiko Okano, professora de História da Arte da Ásia na Universidade Federal de São Paulo, é referência nas pesquisas sobre esse tema. Segundo ela, “‘ma’ está presente em todos os aspectos da cultura japonesa e remonta a um espaço vazio de conexão

com o divino” (OKANO apud PINTO e REINALDO, 2019, p. 03).

A pesquisadora o caracteriza como um conceito estético cultural intrínseco à sociedade, afirma ainda que, esse vir a ser é algo que os japoneses sequer costumam verbalizar, uma vez que o aprendem como regra a ser seguida desde que são inseridos no convívio social.

O uso de ‘ma’ existe também em outras áreas. No desenho industrial e na arquitetura é a ausência de material, mas que faz parte da composição, além de, nas casas japonesas tradicionais, ‘ma’ é representado como espaços internos amplos, com a possibilidade de transição livre entre os cômodos - como retratado no cenário de “A Viagem de Chihiro”- assim como para o exterior, uma vez abertas as portas corredeiras fusuma (opacas) ou shôji (translúcidas). Entende-se portanto a falta de preocupação em ocupar todo o espaço com móveis e por isso faz-se mais uso do centro dos ambientes ao contrário dos cantos, preferíveis no ocidente.

Em diálogo com essa perspectiva japonesa sobre ‘ma’, ressalta-se o modo como o ocidente compreende o silêncio, o vazio, a pausa, enquanto significação, e não simplesmente ausência de informação. Se tratando dessa diferença entre pensamentos, a brasileira Orlandi, estudiosa dos processos de significação no Ocidente, defende que o ser humano contemporâneo e ocidental busca evitar o silêncio:

Para o nosso contexto histórico-social, um homem em silêncio é um homem sem sentido. Então,

o homem abre mão do risco da significação, da sua ameaça e se preenche: fala. Atulha o espaço de sons e cria a ideia de silêncio como vazio, como falta. Ao negar sua relação fundamental com o silêncio, ele apaga uma das mediações que lhe são básicas. (ORLANDI apud PINTO e REINALDO, 2019, p. 07)

A compreensão oriental de 'ma' é exatamente contrária à de vazio sem significado. No Ocidente, cineastas e pesquisadores já reconheceram a existência de algo de certa peculiaridade espaço-temporal nas produções de Miyazaki. John Lasseter, ex-diretor da Pixar e da Walt Disney Animation Studios, quem fez as dublagens das animações de Miyazaki para serem transmitidas no ocidente, teve que consensualizar com os momentos de 'ma' visto, uma vez que é acostumado com o bombardeio de informações a todo instante presente em suas produções. Por meio de contratos, foi proibido efetuar qualquer corte de suas produções originais. Miyazaki em entrevista à Ebert, ressalta:

As pessoas que fazem filmes têm medo do silêncio, então querem papel e gesso. Eles estão preocupados que o público fique entediado. Eles podem subir e pegar pipoca. Mas só porque é 80% intenso o tempo todo, não significa que as crianças vão abençoar você com sua concentração. O que realmente importa são as emoções subjacentes - que você nunca as deixe ir. (EBERT, 2002)

Lasseter afirma que os filmes de Miyazaki possuem espaços-tempo de *pacing*, nos quais o público é convidado a parar e a refletir. Esses instantes seriam importantes para a narrativa, tornando possível um equilíbrio entre momentos rápidos e lentos na evolução da história contada. Segundo ele, há filmes nos quais você não pode correr, sendo importante que a plateia reflita sobre o que está acontecendo na tela, pois isso agregará à história futuramente.

O estranhamento causado por esse momento de aparente vazio narrativo para o público ocidental pode acontecer também pelo fato daquele momento do filme se tratar do clímax da história, no qual, costumeiramente, o espectador segura o fôlego esperando o que acontecerá em seguida. Em vez disso, um momento revelador ou decisivo de vida ou morte da protagonista é apresentado com calma, pausa, respiração e repouso. Esses fatores refletem diretamente as características da cultura japonesa, a valorização da pausa e da contemplação.

É na pausa, no espaço e no tempo que o momento se torna gestante de criatividade e o espectador torna-se mais conectado com a produção. O seu foco rendido à quietude e ao silêncio da "não ação", desencadeia a sensação de uma energia invisível, mas palpável. É como se cada movimento e som fossem quadros separados que revelam uma figura de energia invisível, porém sentida.

Cenas calmas de inação, em que um personagem pode divagar ou até permanecer imóvel, são uma ocorrência comum nos filmes de Miyazaki. Em

entrevista para Robert Ebert em 2002, Miyazaki ressaltou: "O tempo entre minhas palmas é ma. Se você tem apenas ação ininterrupta, sem espaço para respirar, é apenas ocupação. Mas se você aproveitar por um momento, então a tensão crescente no filme pode crescer para uma dimensão mais ampla. Se você tiver uma tensão constante a 80 graus o tempo todo, você fica entorpecido."

Assim, como refletido por Ebert, os filmes de Miyazaki são repletos de ação e movimento, mas as histórias não deixam de ter um senso de equilíbrio, significando que há cenas que apenas fazem uma pausa para momentos de contemplação. Esses momentos em que "nada acontece" podem não avançar a história mas o autor acha importante ter um tempo para absorver os mundos e personagens que ele apresenta. Em "A Viagem de Chihiro" a cena que melhor demonstra a personificação de 'ma', acontece durante uma transitoriedade espacial promovida por uma viagem de trem a qual Chihiro e outros personagens fazem à casa de Zeniba.

Com duração de mais de dois minutos, não há diálogos, interações entre os personagens e nem ações significantes. Miyazaki atentou-se na representação para a percepção da quantidade de tempo passado dentro do trem, visto que o número de passageiros torna-se escasso e o template de cores utilizado escurece ao passar das cenas. Em entrevista com Mes em 2002, ele diz ainda ter se esforçado para sintonizar o sentimento do público com a personagem, referindo-se à nostalgia e empatia.

Lembro-me da primeira vez que peguei o trem sozinho e como me senti na época. Para trazer esses sentimentos para a cena, era importante não ter uma visão através da janela do trem, como montanhas ou floresta. A maioria das pessoas que se lembram da primeira vez que pegaram o trem sozinhas não se lembram de absolutamente nada das paisagens fora do trem porque estão muito focadas no próprio passeio. Portanto, para expressar isso, não deveria haver nenhuma vista do trem. Mas eu criei as condições para isso nas cenas anteriores, quando chove e a paisagem fica coberta de água como resultado. (MES, 2002)



Figura 15: Vagão em que se encontra Chihiro assim que adentra o trem.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Observa-se ainda a mudança de postura dos personagens, a qual reflete o passar do tempo e o que sentem. Chihiro, entretanto, mantém-se com expressão pensativa e destemida (figura 16) até chegar ao seu destino, preparando-se para enfrentar o que lhe aguarda. Trata-se de um momento de apreensão, sendo que deverá enfrentar a segunda bruxa Zeniba que anteriormente feriu Haku. Essa postura é muito diferente daquela do início do filme (figura 17), mudando-se para uma nova cidade. Tudo o que Chihiro sofre ao longo da animação, testa e mede sua capacidade de crescimento diante dessa situação destoante. Trata-se de uma jornada de amadurecimento no qual o espectador presencia a mudança de personalidade da protagonista de forma orgânica e não forçada em uma pessoa motivada, interessada e compreensiva.



Figura 16: Chihiro e seus acompanhantes próximos à Sexta Parada.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).



Figura 17: Boh e pássaro transformados, que acompanham Chihiro, dormem no seu colo depois de horas de viagem.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).



Figura 18: Chihiro olha através da janela do trem, pensativa.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

# A PRODUÇÃO DE “A VIAGEM DE CHIHIRO”

## Ambiência

Hayao Miyazaki, é um ilustrador e roteirista muito estimado devido sua grande capacidade de tornar suas animações em mundos que parecem ser reais. “A Viagem de Chihiro” em questão, trata-se de uma das suas melhores produções, não apenas visualmente mas também pela sutileza com que trabalha tantas camadas. Miyazaki atenta-se em deixá-lo o mais realista e palpável possível, por isso cada elemento foi incluído na animação de forma pensada. Asher Isbrucker ressalta uma citação do ilustrador em seu vídeo ensaio, *The Immersive Realism of Studio Ghibli*:

O anime pode difundir mundos ficcionais, mas, apesar disso, acredito que em seu núcleo deve ter um certo realismo. Mesmo que o mundo representado seja uma mentira, o truque é fazer com que pareça o mais real possível. Dito de outra forma, o animador deve fabricar uma mentira que parece tão real que os espectadores pensarão que o mundo retratado pode existir. (ISBRUCKER, Asher 2016, 1”40’)

Apesar da vastidão de detalhes ilustrativos que possam ser analisados no filme, neste capítulo será dado enfoque à ambiência vistas nos espaços principais do filme, devido à sua capacidade de afetar a mente, as emoções e a interpretação do espaço de diversas maneiras. Segundo Unwin em seu livro “Analysing Architecture” ressalta:

Em sua realização física e em nossa experiência real deles, os elementos básicos e os lugares que eles identificam são modificados: pela luz, pela cor, pelos sons, pela temperatura, pelos movimentos do ar, pelos cheiros, pelas qualidades e texturas dos materiais usados, pelo uso, pela escala, pelos efeitos e experiência do tempo... (UNWIN, 1997, p. 25)

Essas forças modificadoras fazem parte das condições da arquitetura, podendo também ser elementos na identificação do lugar - refere-se aos seus elementos conceituais. O primeiro entre esses elementos modificadores da arquitetura é a luz, a qual atua tanto como condição como também como um elemento. Além disso, a luz está relacionada à atividade exercida em um espaço, diferentes tipos de luz podem ser apropriados para diferentes tipos de atividade, contribuindo assim para a identificação do lugar.

A luz do céu é o meio difuso por meio do qual as pessoas com visão experimentam os produtos da arquitetura; mas a luz, tanto

natural quanto artificial, pode ser manipulada por projeto para identificar espaços particulares e dar a eles um caráter particular. (UNWIN, 1997, p. 26)

Além da luz, a cor também é um elemento indiscutivelmente alterador do espaço visível, inclusive, as questões de cor são inseparáveis das de luz. A própria iluminação pode ser de qualquer cor, o vidro colorido muda a coloração da luz que o atravessa e as cores aparentes dos objetos materiais são afetadas pela cor da luz que incide sobre eles. Ela também desempenha o papel do reconhecimento do espaço, assim como a luz, por isso não pode-se dizer que faz apenas referência à decoração e design de espaços com temperamentos particulares. Segundo Unwin : “a importância da cor no reconhecimento do local é sublinhada pela camuflagem, que oculta, destruindo ou obscurecendo as diferenças de cores”.

Na sociedade oriental existem tradições milenares que moldaram sua sociedade mesmo atualmente. Especificamente, as cores têm associações simbólicas que aparecem na arte, e mantiveram esses significados, tratando-se do Feng Shui. Segundo José Arthur Fell em “Ensaio sobre as cores na arquitetura” (2019), é uma prática pseudocientífica originária da China antiga a qual alega usar forças energéticas para harmonizar os indivíduos com o ambiente ao seu redor.

Entretanto, somadas com as intenções humanas e, desde as múltiplas reações que cada uma das cores elementares podem provocar, busca-se verificar as

possibilidades de suas combinações, pois, um ambiente pode sempre participar de novos estilos de vida e receber novas destinações. Por isso, neste capítulo será abordado tal reflexo cultural de Feng Shui, enfatizando a influência das cores como ativadores de sensações psicodinâmicas em paralelo às insinuações das intenções dos espaços observados.

Ressalta-se uma passagem por Gibbs vista no estudo Mariana Pedrotti e Camila Pezzini sobre a influência de cores na arquitetura:

A cor é, sem dúvida alguma, a mais importante ferramenta da qual o designer de interiores dispõe. Possui a capacidade de transmitir instantaneamente a atmosfera e o estilo e de criar efeitos visuais. Também é um dos primeiros aspectos percebidos em um ambiente. As pessoas podem não mencionar o esquema cromático de um projeto, mas certamente, comentarão que um determinado ambiente é muito acolhedor, cálido, convidativo, limpo, espaçoso, elegante ou intimista - impressões diretamente provocadas pelas tonalidades de cor utilizadas (GIBBS apud PEDROTTI e PEZZINI, 2018, p.03)

Já a textura, que pode ser obtida por aplicação de superfície de tinta, polimento ou tecido, ou ainda, relacionadas às qualidades inatas dos materiais e aos modos como podem ser tratados e usados, é uma característica que se pode sentir além de, relacionada à luz

e ao sentido da visão, vista. Levando isso em conta, com auxílio da memória tátil, é possível olhar pelas imagens e ao menos imaginar as texturas dos materiais observados. Por isso, contribui para a identificação do lugar, mesmo que não esteja presente.

Do mesmo modo pode ser interpretado o tempo, que pode ser notado, mesmo que não pessoalmente, como elemento modificador da arquitetura. Isso é devido ao costume de percepção do passar do tempo, através de sinais de envelhecimento dos materiais que dão sinal de pátina ou deterioração.

Às vezes, os efeitos do tempo são positivos, às vezes negativos. Geralmente são considerados "naturais", pois não estão sujeitos ao controle por decisão humana; mas isso não significa que não possam ser antecipados e usados positivamente. É possível escolher materiais, ou projetar em geral, com a maturidade em vez do uso inicial em mente. O tempo é um elemento modificador da arquitetura em outro sentido; um que está mais sob o controle do designer, embora não totalmente. (UNWIN, 1997, p. 35)

Por fim, a experiência de um lugar é radicalmente afetada por sua escala, através da leitura de Unwin, descobre-se que diz respeito aos tamanhos relativos, sendo que na arquitetura refere-se ao tamanho de algo em relação a si mesmo. Por isso deve ser levado em conta que a arquitetura envolve considerar como as

coisas devem ser enquadradas, tanto teórica quanto fisicamente, sendo que na maioria das vezes, ela enquadra o comum e o cotidiano.

Pensando assim, percebe-se que o ser humano se rodeia de molduras, pelas quais organiza o mundo arquitetonicamente. Certamente, está dentro da capacidade da arquitetura emoldurar quadros - como o retângulo de uma janela emoldura uma vista, ou a passagem de uma porta a figura de uma pessoa. Também é possível compor os produtos da arquitetura, na cidade ou na paisagem, como se eles próprios fossem objetos em uma imagem, talvez para serem vistos de um determinado ponto de vista.

Os produtos da arquitetura são molduras: as salas em que trabalhamos, os campos onde se jogam, as ruas por onde passamos, a mesa onde uma família come, os jardins em que nos sentamos, os pisos em que nos sentamos ... são todos 'frames'; e, juntos, eles constituem uma estrutura complexa e extensa dentro da qual vivemos (que embora a estrutura também 'ajuda' ao definir o espaço: criando demarcação e uma relação ordenada entre 'dentro' e 'fora'. (UNWIN, 1997, p. 76)

Assim, os espaços vistos por através do filme "A Viagem de Chihiro" serão previstos subsequentemente, através de frames a partir dessa perspectiva de emolduramento, a fim de facilitar a analogia.



Figura 19: O Balneário no momento em que Espírito do Rio parte.  
Fonte: Edição autoral de imagens do filme .(2021).



Figura 20: Cidade de Espíritos, Yuya. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Portanto, construída em um estilo tradicional de balneário japonês, a casa de banhos do filme tem seu esquema de cores abrangendo tons de vermelho-alaranjado, verde e tons semi-escuros de marrom. Segundo Amélie Geeraert para Kokoro Media em "Significados tradicionais das cores na cultura japonesa" (2020), esse vermelho - akani - é comum no Japão, visto nos portões do santuário xintoísta - torii - e acredita-se que protege contra o mal e o desastre além de aumentar o poder dos kami (os espíritos adorados na religião xintoísta).

Por ser uma cor estimulante que dá sensação de volume, atua juntamente com o marrom que permite a sensação de vigor e tradicionalismo para dar maior impressão à construção.

Já o verde atua em questão da complementaridade, de forma a amenizar o constante foco que se tem no vermelho que agita os estados emocionais, assim promovendo o equilíbrio emocional e induzindo o relaxamento. A paz e o desejo de realização estão presentes no verde, é uma cor que mantém as pessoas

equilibradas, isto é, enfocadas da mesma forma, calmas, sem ficarem sonolentas ou dispersas, justamente a intenção de uma casa de banhos. Assim, em meio a um pântano meio seco, o Balneário é visto como uma estrutura muito grandiosa e opulenta na ilha Yūya no Reino dos Espíritos e com suas cores cálidas de vermelho-alaranjado produzem um calor suave e convidativo nos ambientes.

Desse modo, procura-se observar a cidade Yuya sobre o rio. Com sua imagem espelhada na água remete ao imaterial,

e poderia ser interpretada como uma representação de uma cidade mais "intangível" e por isso compreendida como a cidade dos espíritos.

Ela é composta por muitas cores, advindas das fachadas de luz das lojas locais, mas as que sobressaltam e chamam a atenção no conjunto da composição é o amarelo vindo da iluminação e o vermelho da torre de relógio refletida por ela. O vermelho que já é uma cor de excitação, juntamente com essa iluminação, promovem uma imagem de movimentação e vida noturna.



Figura 21: Escadaria de madeira, que leva à Sala de Caldeira pelo exterior do Balneário, mostrando-se sem equipamentos de proteção. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Para além da ponte, cascata, entrada e escadas laterais, o Balneário tem várias entradas laterais e portas traseiras que podem ser utilizadas para despejar água no exterior sem serem vistas pelos clientes. É por uma dessas rotas de quintal que Haku leva Chihiro e a instrui a entrar pela Sala da Caldeira descendo as escadas laterais antigas e instáveis para encontrar Kamaji. Nesse momento, Miyazaki permite que haja maior atenção na ação, observa-se a

altura da estrutura a qual Chihiro desce, sua instabilidade e ausência de um guarda-corpo. Além da noite já tomar-se conta do cenário, o que normalmente já cria uma sensação de atenção, as cores escuras diminuem o ambiente, insinuam o estreitamento da escada e isso induz o espectador a questionar a segurança da jovem, aumentando assim a tensão compartilhada entre ele e a personagem.

Mesmo descendo a escada de forma desenfreada, Chihiro chega a salvo ao



Figura 22: A sombra de Chihiro se mostra contrária à luz do fogo e reflexos nos potes de vidro à favor. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

subsolo onde a Sala da Caldeira está localizada. A maior parte da sala é ocupada por uma imponente fornalha e suas paredes são forradas com gavetas contendo ervas que Kamaji memoriza para enviar água de ervas para os banhos. O resto do espaço está praticamente vazio, exceto por uma grande estrutura de madeira que funciona como cama e local de trabalho de Kamaji, bem como pelos vários orifícios na parede que funcionam como espaço de vida para os Susuwatari (fuligens encantadas).

É fácil perceber que se trata de um lugar insalubre visto que não contém janelas, tornando o ambiente bastante escuro a não ser pela única fonte de luz - o que pode ser observado pela direção das sombras projetadas e luz refletida nos vidros - vinda da queima de carvões. O tamanho exuberante da caldeira na sala pequena e o reflexo próximo de luz nos objetos passa a impressão de muito calor.



Figura 23: Dormitório designado para as funcionárias mulheres do Balneário.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

O Balneário é uma estrutura com vários andares, sendo que é possível subir e descer os níveis por um elevador vertical tendo apenas que puxar uma alavanca. Para os outros trabalhadores também são designados dormitórios - separados por divisões masculina e feminina - embora não se saiba em que andar eles dormem. Em uma cena em que Chihiro senta na varanda do dormitório, faz aparentar que seja em um nível alto, porém como aos fundos, percebe-se que se encontra no subsolo quando referido pela fachada frontal. É acentuado, que esse espaço de descanso é extremamente apertado

e limitado, tendo os funcionários que dormir uns ao lado dos outros, não ficando claro se os trabalhadores em posições mais altas na escala de empregos têm quartos privados.

O andar térreo é visto sendo dedicado a cozinhas e banheiras de uso dos clientes. Observa-se um ambiente colorido, onde destaca-se principalmente o uso de amarelo utilizado nas paredes - com detalhes pretos - e amuletos desenhados na laje, um cortinado e estofados roxos que chamam atenção e por último, todo o detalhamento em vermelho aberto, o que lembra a fachada da construção.

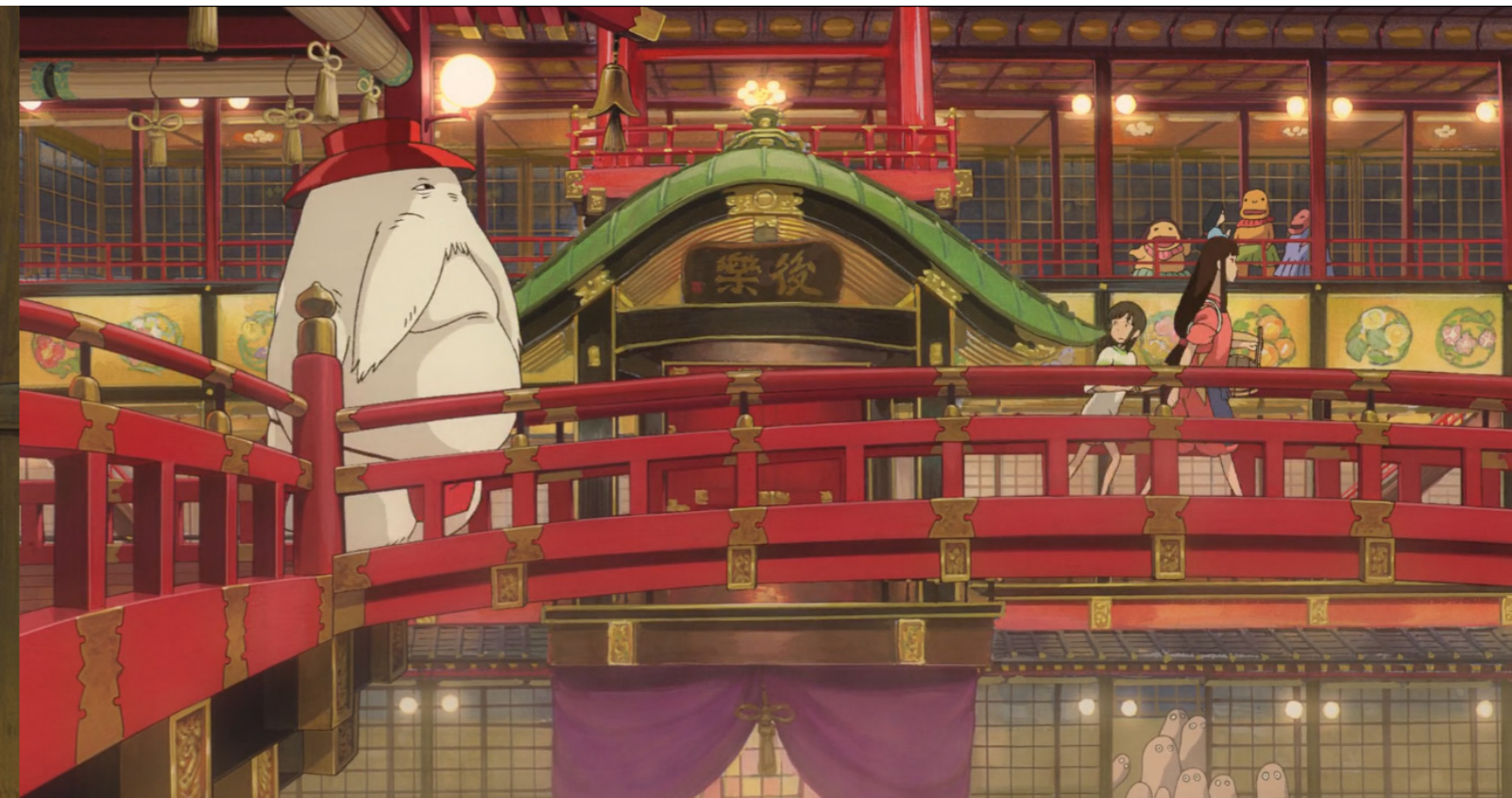


Figura 24: Chihiro e Lin são seguidas pelo Espírito do Rabanete até o elevador social.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

É importante entender que esse uso de cores não foi utilizado à outrance. O vermelho é uma cor poderosa na sociedade tradicional oriental, representando fortes emoções em vez de ideias e através do "Ensaio sobre as cores na arquitetura" (2019) entende-se que, o ambiente sobretudo avermelhado é ideal para incitar, e em combinação com o amarelo vivo, será acrescentado um senso de energia, fazendo com que o ambiente seja descontraído e esportivo. Já o roxo purifica e energiza os níveis físicos e espirituais, uma vez que é composta dos significados antagônicos

das cores que a formam - mistura do vermelho com o ciano - simbolizando assim a falta de diferenciação interior, propicia a meditação (FELL, 2019).

Algumas das banheiras desse nível são notórias por serem extremamente sujas, por isso interpretando-se sua utilização popular e constante, não é a toa que a luz solar conhecida como raios ultravioletas têm poder higienizador. Durante a estada de Chihiro como trabalhadora, ela é designada - com Lin - a limpar a banheira maior e mais suja daquele andar, que, segundo Lin, não era limpa há meses.



Figura 25: Dormitório designado para as funcionárias mulheres do Balneário.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

O segundo andar é dedicado às tradicionais salas de jantar japonesas com tatame para os clientes. Ele é mostrado pela primeira vez durante o passeio de elevador de Chihiro pelo complexo de edifícios com o Espírito do Rabanete. Um longo corredor com quartos separados por portas de madeira e papel de arroz alinha-se, mantendo-se com iluminação baixa e sóbria. Eles também parecem bastante populares entre os clientes, visto que todos os quartos estão ocupados quando Chihiro chega ao nível.

O último andar é apresentado escuro devido ao baixo fluxo de pessoas daquele cômodo, tendo apenas duas portas grandiosas vermelhas, diretamente iluminadas, os elementos que mais chamam atenção. A porta esquerda nunca aparece aberta, enquanto a porta direita, quando aberta, revela o escritório de Yubaba e o quarto de Boh. Em um segundo reconhecimento mais analítico, percebe-se o hall como um espaço de construção suntuoso, alinhado com vasos caros acentuados por uma arquitetura



Figura 26: Chihiro apreensiva ao encarar as portas de entrada para o escritório de Yubaba.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

complexa. Nesse momento, descobre-se as cores verde no piso de porcelanato, no tom bastante tradicional na cultura japonesa, chamado matcha iro, a cor do chá verde matcha (GEERAERT, 2020), e parede em composição com a cor creme marfim. O azul turquesa, vermelho escuro e dourado se encarregam dos detalhes.

Nessa composição de cores e elementos valiosos, piso reluzente devido seu caráter de pedra polida, transmitem uma sensação mais fria ao ambiente,

com perfil exorbitante e pouco acessível enquanto representa um status de opulência, soberba, e muita ostentação de dinheiro. Verde é a cor da fertilidade e do crescimento na cultura tradicional oriental (FELL, 2019), portanto, demonstra-se coerente na sua utilização para retratar a ostentação de dinheiro de Yubaba.



Figura 27: Chihiro sendo puxada, pela magia de Yubaba, pelos corredores do seu lar.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Várias grandes portas de madeira, que fecham pelo menos quatro outras salas, bloqueiam o caminho para o escritório de Yubaba, seguido por muitos corredores tortuosos abundantes em ornamentos e detalhes construtivos, principalmente, em vermelho e dourado que abarrotam o olhar. O amarelo, amplamente utilizado na decoração oriental devido sua semelhança com a cor de ouro e, proporciona por isso, sentimentos de riqueza e prosperidade, junto com vermelhos dá um ar de realeza (FELL, 2019). O escritório em si não

se mostra diferente, cheio de tapetes decorados em vermelho, paginação em pedras caras e riqueza de detalhes.

O quarto de seu filho, Boh, por sua vez é como se fosse o quarto de uma criança de família de alto padrão qualquer, desde que ela seja gigante. Tem um pé direito altíssimo, de forma que consiga comportá-lo, possui desenhos paisagísticos e acolchoados verdes vibrantes para sua proteção e muitos detalhes em azul claro, que atua nos



Figura 28: Quarto de Boh, cheio de presentes.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

neurônios com suavidade, ajuda no equilíbrio deles e além de ser uma cor jovem e esportiva, tratando-se assim em um composição de cores pálidas que evocam um sentimento juvenil, de inocência e pureza (FELL 2019).

De acordo com uma citação de Ana Maria Rambauske fornecida no ensaio de Pedrotti e Pezzini, podemos supor que a escolha da cor por Yubaba pode ter sido intencional para controlar o temperamento de seu filho.

(Verde) É uma cor fria que permite o alívio e o relaxamento, tanto físico quanto mental. Aliado ao cálcio, o verde é a cor mais sedante de todo o espectro, atuando como barbitúrico, sendo, portanto, indicado para as pessoas excitadas, agitadas, insones e ansiosas. Por ser relaxante nervoso e muscular, é benéfico na terapia de processos traumáticos (RAMBAUSKE apud PEDROTTI E PEZZINI, 2018, p.10).



Figura 29: Haku e Chihiro caem pelo tunel secreto de Yubaba.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Como mostrado por Haku, o último andar também pode ser acessado por um longo conjunto de escadas de pedra em espiral, sendo dele inclusive onde em forma de dragão cai ferido, com Chihiro, até a Sala do Caldeirão. É nesse momento em que Chihiro percebe o que deve fazer e é persuadida por Kamaji a seguir até a casa da bruxa que provocou aquilo em Haku.

Ao chegar ao seu destino, descobre que Zeniba é uma persona contrária a de sua irmã Yubaba. Não se preocupa com exuberâncias e com uma vida em alto padrão, característica que pode ser vista em seu lar, que abraça uma cultura interiorana, com poucos elementos decorativos mas que demonstram apreço pessoal. A cozinha de sua casa,



Figura 29: Momento em que Chihiro e Sem Face são convidados a adentrar a casa de Zeniba.  
Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

que aparenta ser o único cômodo além de, em suposição, seu quarto e banheiro, é tomada por cores neutras, como o marrom visto em uma parede de tijolos e mesa de madeira volta a se remeter ao tradicionalismo e o cinza das paredes de concreto o qual representa a fusão e a simplificação de todos os estímulos e exprime introversão e participação social

individualista, não estereotipada (FELL, 2019). Tais cores sugerem a sensação de um ambiente acolhedor e seguro, enquanto, a única cor que se destaca, o verde, visto em uma porta e armários de cozinha, ainda assim é relacionado ao equilíbrio emocional.

# A PRODUÇÃO DE "A VIAGEM DE CHIHIRO"

## Referências arquitetônicas

Miyazaki faz um constante mergulho em suas obras em um Japão do passado, recuperando e ressignificando seus valores, através da memória coletiva, histórica e até pessoal, para que coexistem com aspectos modernos. Existem opiniões diferentes sobre a localização das referências à animação "A Viagem de Chihiro", entretanto, os lugares oficialmente certificados são em sua maioria retirados de Tóquio, Japão. Eles são inspirações e descobertas que Miyazaki encontrou perto de onde mora. Em entrevista para Tom Mes, ele ressalta que seu repertório de referências advém do momento de vida em qual ele se encontra.

Tenho um extenso estoque de imagens e pinturas de paisagens que compilei para usar em meus filmes. Qual eu escolho depende totalmente do momento em que começamos a trabalhar no filme. Normalmente faço a escolha em conjunto com o meu produtor e depende muito desse momento. Porque mesmo a partir do momento que quero fazer um filme, continuo juntando documentação. Viajo com muita bagagem ao meu redor, tenho muitas imagens do cotidiano do mundo que quero retratar. Fazer um filme ambientado em uma casa de banhos, como A Viagem de Chihiro, é algo em que venho pensando desde a infância, quando eu mesmo ia a banhos públicos. (MES, 2002)

Ao comentar a criação de A viagem de Chihiro (2001), o autor afirma que, para construir o cenário, utilizou traços característicos de lendas do folclore nipônico:

Eu sei que alguns podem interpretar Viagem de Chihiro como apenas mais uma variante de filmes comuns que retratam outros mundos, mas, em vez disso, gosto de pensar nele como o descendente direto do folclore japonês como Suzume no Oyado (Casa do Pardal) ou Nezumi no Goten (Palácio do Rato). Não temos que chamá-lo de "mundo paralelo" ou algo assim, mas gozo dos nossos ancestrais em Casa do Pardal e a diversão em Palácio do Rato. (MIYAZAKI apud HORTA e NUNES, 2018, p. 68).

Inspirado em contos populares japoneses, o filme traz em seu enredo elementos típicos do passado nipônico, como a casa de banhos e o trem, além de buscar referências nas próprias arquiteturas e paisagens do país. A "Ponte Kingun" de Shiman Hot Spring é reconhecida como uma das referências confirmadas de Miyazaki, localizando-se em Agatsuma-gun, Prefeitura de Gunma, perto de Tóquio, Japão.

Segundo Emma Steen (2020), através do guia de cidade, Time Out Tokyo, o local é conhecido como a fonte termal mais antiga do Japão, tendo sido construída no ano de 1691 fazendo parte do Período Genroku. Trata-se de um balneário em madeira, característica a qual perdura desde sua construção e pode inclusive ser vista em reflexo na animação. Entretanto, a característica que mais chama atenção pela sua similaridade com o filme é a ponte vermelha que antecede o edifício.



Figura 30: Ponte vermelha em frente ao balneário do filme.  
Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

Figura 31: "Ponte Kingun" de Shiman Hot Spring, Prefeitura de Gunma.  
Fonte: Baidu Baike (2021).



O contraste dado entre o Japão contemporâneo abordado através da personagem principal, e esse mundo cheio de referências culturais da antiguidade, é o que torna a trama tão especial. Nesse contexto, Miyazaki comenta que fez um cenário tradicional e ao mesmo tempo esotérico, pois acredita que assim como Chihiro, uma garota contemporânea de dez anos e protagonista do filme, as próprias crianças do Japão moderno têm esquecido seus fortes traços culturais:

Ao mesmo tempo eu fiz isso porque o design tradicional japonês é uma cornucópia de imagens diferentes e porque o meu povo simplesmente têm esquecido sobre a riqueza e a singularidade do espaço – histórias, conhecimento local, festivais, designs, e tudo desde divindades até magia e feitiçaria. (MIYAZAKI apud HORTA e NUNES, 2018, p. 68)

A protagonista adquire assim uma visão diferente e aprende uma nova maneira de viver, proporcionada justamente por esse hibridismo de estilos e épocas que foram utilizados para construir a narrativa.

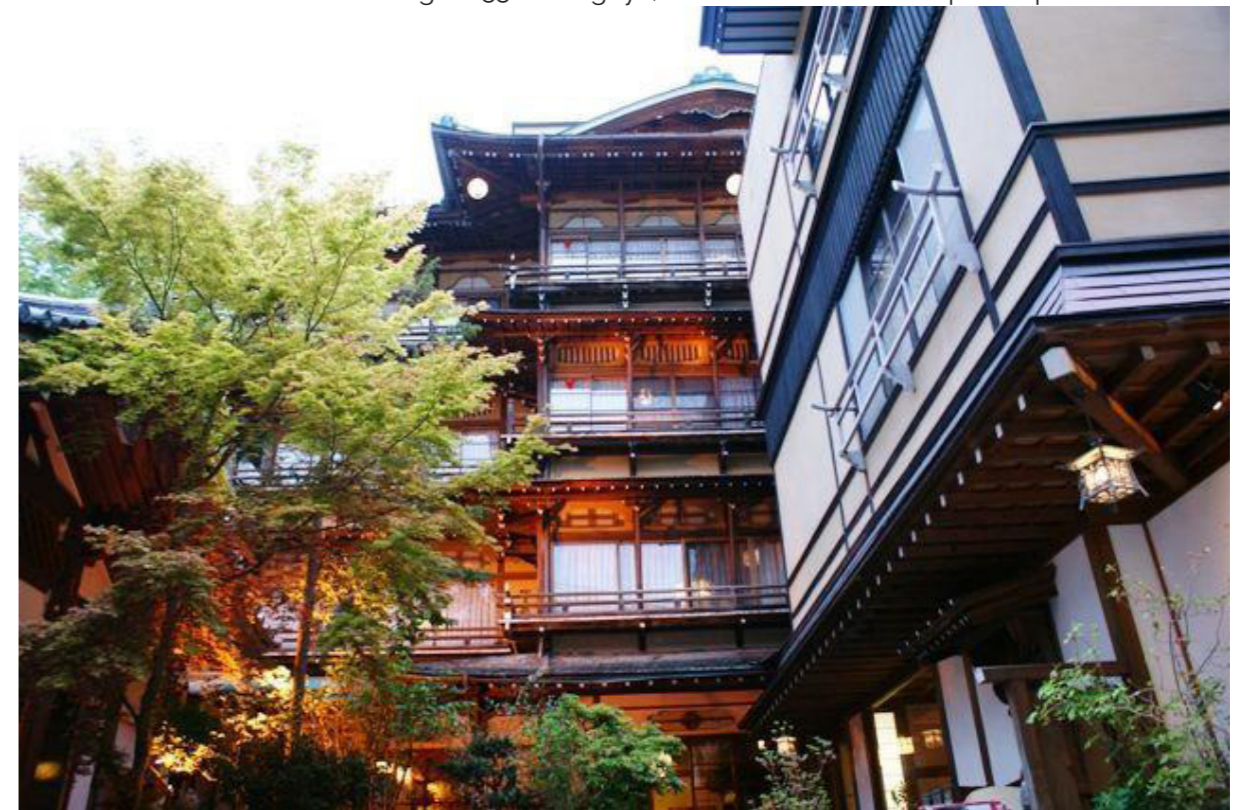
O protótipo do Balneário, foi retirado de muitos museus de fontes termais no Japão como a Sekizenka Ryokan, porém, outra que foi reconhecida oficialmente pelo diretor, é o museu de fontes termais de Dogo Onsen. Ainda segundo Steen (2002), este permaneceu a mesma desde sua construção no ano de 1893, sendo também considerada uma das casas mais antigas ainda ativa no Japão. Sua maior contribuição estética para a animação do Balneário são os gabletes no telhado, tradicionalmente utilizado na arquitetura japonesa.

Figura 32: O Balneário de Yuya. Fonte: Baidu Baike (2021).



Figura 32: Dogo-Onsen em Matsuyama, Província de Ehime. Fonte: Baidu Baike (2021).

Figura 33: Kanaguya, Shibu Onsen. Fonte: Japanesque (2021).



Entretanto, a tea maker Asister da famosa casa de chá "Ashi", em entrevista à um crítico de viagens do site Taipei Navi (2009), afirma que, além de referências de casa de banho do Japão, Miyazaki chegou a buscar inspiração em Taiwan, seguindo viagem do sul ao norte. Ela diz que, quando a viagem em Taiwan estava chegando ao fim, ele entrou em sua loja localizada na cidade de Kyushu e permaneceu durante duas horas. Voltado para a direção de ver o interior da loja, não à direção de olhar para a paisagem, passou a maior parte do tempo desenhando.

A loja fica de frente para a rua principal, a qual tem longas escadas que se agarram às encostas das montanhas. Tais degraus, com lanternas vermelhas, parecem ter servido de modelos à escada em frente à ponte pela qual Chihiro passa ao entrar no balneário em "A Viagem de Chihiro".

Além disso, no interior da loja "Ashi" existem escadas que levam a outros níveis da construção assim como no interior da casa de banho, e também, pode se comparar a montanha onde o carro da família de Chihiro se perde, com a montanha onde o túmulo de Kyushu está localizado.

Não há dúvidas que dessa viagem ele retirou a própria cidade dourada de Jiufen, em Taiwan, para ser uma dessas inspirações para a animação em questão. Segundo o artigo de Kyo Han (2019), para Baidu Baike, o local tem um forte senso de peso histórico, pois se tratava de uma cidade de mineração de ouro, onde atualmente tornou-se um bairro comercial, que chama a atenção por sua arquitetura antiga e por suas ruas estreitas de pedras, com lanternas vermelhas, arquitetura asiática deslumbrante, degraus sinuosos e muitas barracas de comida.



Figura 34: Lanternas vermelhas são acesas à noite, e as escadas contribuem para a atmosfera. Fonte: Taipei Navi (2004).



Figura 35: Escadas no interior da casa de chá. Fonte: Japanesque (2021).

Figura 36: Jiufen, em Taiwan. Fonte: Befreetour (2021).



Já para a rua em "A Viagem de Chihiro", Miyazaki utilizou-se do estilo da rua Yuhara Hot Spring de águas termais, incluindo o lugar onde os pais de Chihiro comem. Ela está localizada na cidade de Maniwa, província de Okayama, e nela há

muitos hotéis de marcas antigas e lojas de souvenirs ao longo da rua (HAN, 2019).

Outra grande inspiração foi o Museu de Arquitetura Edo-Tokyo, onde há cerca de 30 edifícios japoneses de diferentes

épocas espalhados por todo o jardim, localizados dentro e ao redor da cidade de Tóquio. Ao produzir "Spirited Away", o autor Miyazaki visitou o local em busca de inspirações e capturas de sensações nostálgicas dos edifícios

do museu (STEEN, 2020). Dentre os edifícios presentes no parque, destaca-se uma antiga papelaria denominada Takei Sanshodo, devido a sua enorme semelhança com a sala da caldeira que fica sobre os cuidados de Kamaji.

Figura 37: Rua de Yuya. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



Figura 38: Rua Yuhara Hot Spring da cidade de Maniwa. Fonte: Baidu Baike (2021).



Figura 39: Kamaji cobre Chihiro que dorme no chão da sala de caldeira. Fonte: Filme (2001).



Figura 40: Takei Sanshodo no Museu ao ar livre de Edo-Tokyo. Fonte: Baidu Baike (2021).

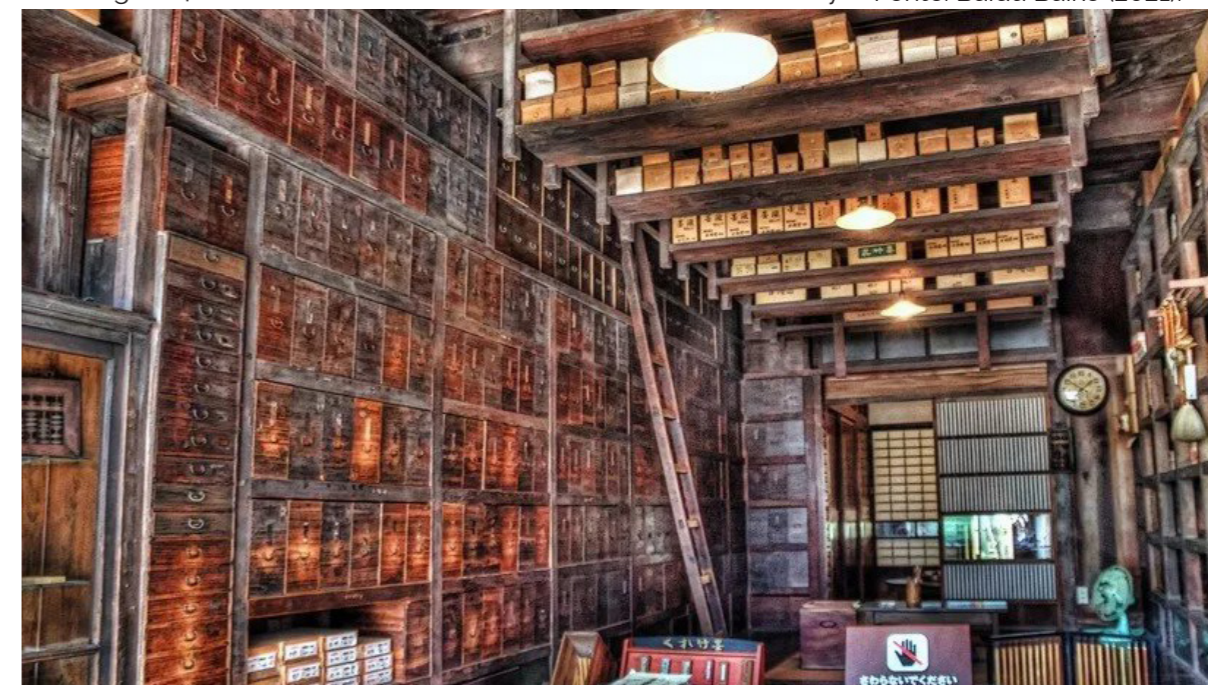




Figura 41: Hyakudan Kaidan no Hotel Gajoen Tokyo. Fonte: Baidu Baike (2021).

Figura 42: Vista da laje do andar térreo permitida pelo pé-direito elevado. Fonte: Filme (2001).



O hotel Gajoen Tokyo é outro edifício que se destaca em sua semelhança com o Balneário visto no longa. Segundo o próprio site do local, Hotel Gajoen Tokyo (2020), foi construído no ano de 1931 na cidade de Tóquio. É popularmente conhecido como “Palácio do Rei Dragão da Era Showa” devido apresentar uma

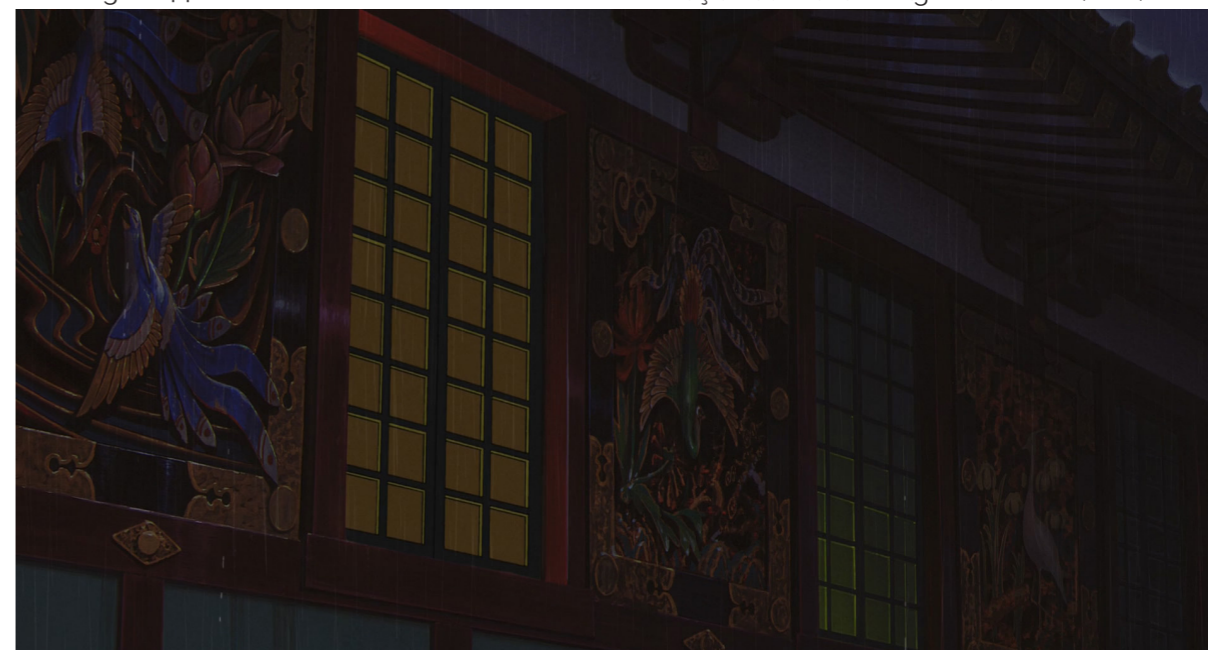
grandiosa coleção correspondente a arte da Era Showa, além da vastidão de suas instalações.

O edifício conta com um valor histórico e cultural imensurável pelos seus aspectos arquitetônicos, pela elegância de seus ambientes e o seu museu instalado na



Figura 43: Hotel Gajoen Tokyo. Fonte: Tripadvisor (2020).

Figura 44: Janela do escritório de Yubaba. Fonte: Edição autoral de imagens do filme (2021).



exclusiva ala do prédio original. Essa ala denomina-se Hyakudan Kaidan (100 degraus), sendo acessada por um lance de 99 degraus de madeira resultando em diversos ambientes com piso de tatame e decorados com obras de arte dos artistas japoneses mais ilustres da década de 1920 (HOTEL GAJOEN TOKYO, 2020).

Ao correlacionar esse edifício com “A Viagem de Chihiro”, observamos como Miyazaki utilizou como referência o forro de madeira com medalhões decorados, visto em cenas que mostram a laje do Balneário, e inspirações para criação de obras de artes que são principalmente vistas no escritório de Yubaba.

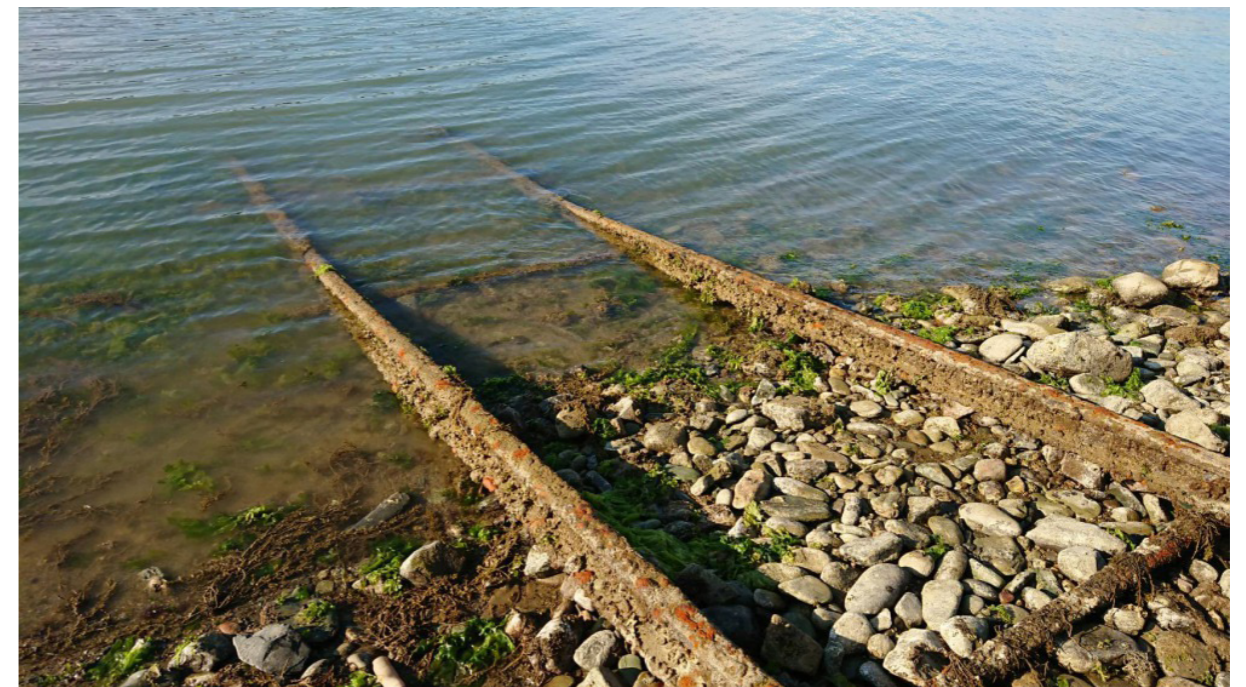


Figura 43: Ferrovia adentrando o mar. Fonte: The Gate (2020).

Figura 44: Vista da passagem do trem que leva Chihiro à sexta estação. Fonte: Filme (2021).



Por fim, a Estação Shimonada localizada na linha JR Yoson, na prefeitura de Ehime, apresenta trilhos cênicos que seguem ao longo da costa tendo uma vista para o mar de Iyo (THE GATE, 2020). As águas do mar, que são bastante claras, fazem sincera menção ao rio cheio visto no longa. Tal “ferrovia”, na realidade, se trata de um porto para içar navios até a terra e por isso continua para dentro do mar, assim como os trilhos do trem que leva Chihiro até a casa de Zeniba.

## CENÁRIO E ARQUITETURA

Neste capítulo foi discutido algumas das diversas transições históricas que a arquitetura nipônica passou ao longo do tempo. Deve-se levar em conta que a arquitetura no Japão foi influenciada primeiramente pela arquitetura chinesa e depois pela cultura europeia.

Técnicas arquitetônicas modernas foram introduzidas no Japão a partir do começo da Restauração Meiji em 1868. As primeiras construções resultantes desse esforço combinavam métodos tradicionais japoneses de construção com madeira, métodos e design ocidentais.

Os japoneses têm a sua maneira de ver o interior e exterior de suas casas, o que proporciona um aspecto central do design tradicional. Eles compreendem que o interior e o exterior são elementos contínuos, ao invés de serem ambientes distintos.

Além disso, é importante ressaltar como os xintoístas acreditam nas divindades Kami e os santuários são locais onde eles são reverenciadas e adoradas pelas pessoas. Pode-se pensar que a casa de banho é um lugar onde isso ocorre, mas sobre tudo, ali, os espíritos atuam como clientes de banhos em águas termais.

Para a pesquisa das terminologias em japonês e seus significados foram utilizados os dicionários "JAANUS is the on-line Dictionary of Japanese Architectural and Art Historical Terminology" compilado por Dr. Mary Neighbour Parent que estudou na Sophia University em Tóquio e em 1979, ela recebeu seu doutorado em História da Arquitetura Japonesa e na "Encyclopedia of Shinto" direcionado pela Universidade Kokugakuin.

# INVENTÁRIO

Figura 45: (1)2. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- ESTRUTURA DE MADEIRA
- TELHADO IRIMOYA-ZUKURI (入母屋造)
- CORES NEUTRAS
- PILARES RESSALTADOS
- GUARDA CORPO SIMPLES
- JANELÕES
- ESTILOS DE EDIFÍCIO MODERNISTAS EUROPEUS
- ESTILO SUKIYA

TABELA 01. Análise da figura 45 - (1)2.

| DESCRIÇÃO                                | DATA        | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|--|-------------|------------|---|
| ESTILO SUKIYA                            | PERÍODO EDO | ORIENTAL   | VILA KATSURA  |
| ESTILOS DE EDIFÍCIO MODERNISTAS EUROPEUS | MODERNISMO  | OCIDENTAL  | ESCOLA INTERNACIONAL PRIMÁRIA DE LILLE, FRANÇA, 1996. |

# CIDADE HUMANA

Figura 46: (1)4. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



HABITAÇÕES SOCIAIS

TABELA 02. Análise da figura 46 - (1)4.

| DESCRIÇÃO             | DATA        | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|-----------------------|-------------|------------|---|
| CONJUNTO HABITACIONAL | PERÍODO EDO | ORIENTAL   | CONJUNTO HABITACIONAL TAKASHIMADAIRA, TÓQUIO, JAPÃO |



Figura 47: (1)2. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Consegue-se ver também resquícios de um Japão mais tradicional quando surgem elementos que se assemelham com aqueles das casas tradicionais japonesas, o uso abundante de madeira chama a atenção. Antigamente, eram comumente construídas em madeira devido à grande abundância desse recurso e permitir uma melhor ventilação e penetração da luz, em conciliação com o clima do país (KARPOUZAS, 2003, p. 61). A partir do século passado, o número de casas de cimento aumentou, mas um toque de madeira é algo que os japoneses não abdicam.

A característica das tradicionais construções japonesas que mais chama atenção é, sem dúvida, o telhado, ou os múltiplos telhados. Vemos isso ao notar o uso do telhado irimoya-zukuri, cobertura tipo empena apresenta cumeeira e frontões de empena na parte superior e cobertura de quatro águas nos quatro lados da parte inferior.

Entretanto, em conjunto a esse estilo construtivo, também observa-se, durante o passeio de carro, a presença de uma habitação social, as quais não deixam de ser comum no Japão desde o término da Segunda Guerra Mundial, quando foi necessário reconstruir a produção industrial do país, e os japoneses começaram a migrar para as cidades.

Como os terrenos planos são escassos no Japão, que é um arquipélago montanhoso, foram erguidos prédios de apartamentos. Dessa forma, o povo japonês começou a viver em novas formas padronizadas de habitação criadas a partir de análises da vida moderna. (JAPAN HOUSE, 2021)

O início do filme é indispensável para dar um vislumbre sobre qual realidade se enquadra o filme, mesmo levando em conta que a maior parte do enredo se passa em uma alternativa. No passeio de carro com seus pais, Chihiro observa pela janela do veículo as casas de sua vizinhança e pelo reflexo do vidro são mostradas para o espectador as construções em estilo contemporâneo.

O bairro japonês reflete a globalização sofrida pelo país, a qual Miyazaki atenta-se tanto em criticar. Além de todos os ressaltos que foram feitos anteriormente nessa pesquisa, observa-se sua preocupação em caracterizar as ruas com diversos estilos de comércio e a presença de muitos outdoors.

## INVENTÁRIO

Figura 48: (2)12. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



CASAS ESTILO RENASCIMENTO COLONIAL AMAERICANO 1

TORII (鳥居) 2  
SHINBOKU (正真木) 3

TABELA 03. Análise da figura 48 - (2)12.

| DESCRIÇÃO                     | DATA       | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                 |
|-------------------------------|------------|------------|---|
| 1. ESTILO REVIVAL COLONIAL    | SÉCULO XX  | OCIDENTAL  | THE LITTLE WHITE HOUSE, GEORGIA, EUA, 1932. |
| 2. PORTAL TRADICIONAL         | MODERNISMO | ORIENTAL   | TORII DE OMIYA JINIYA, JAPÃO.               |
| 3. ÁRVORE MESTRE EM UM JARDIM | 710 - 794  | OCIDENTAL  | -   |

Literalmente, "árvore divina", uma árvore considerada sagrada, como o símbolo de um território sagrado ou um lugar onde os kami habitam. Quando visto desta forma, o corte ou a poluição dessas árvores são evitados. (...) Na maioria dos casos, essas árvores representam espécimes muito antigos ou grandes. (HARUO, in ENCYCLOPEDIA OF SHINTO, 2005)

Shinboku é um arco de portal formalizado que significa a entrada em uma área sagrada. Um torii é geralmente formado por dois postes verticais encimados por um kasagi horizontal (viga superior) que se estende além dos postes em ambos os lados; abaixo do kasagi uma viga de amarração horizontal (nuki) é encaixado nas colunas e as une. (MIZUE, in ENCYCLOPEDIA OF SHINT, 2005)

## PORTAL PARA MUNDO DOS ESPÍRITOS

Figura 49: (2)13. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



HOKORA (祠)

TABELA 04. Análise da figura 49 - (2)13.

| DESCRIÇÃO                        | DATA      | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|----------------------------------|-----------|------------|---|
| SANTUÁRIO XINTOÍSTA EM MINIATURA | SÉCULO VI | ORIENTAL   | SANTUÁRIO HOKORA EM FRENTE A UMA ÁRVORE AFANANTA NO TERRENO DE SAIGŪ JINJA. |

O termo hokora é usado para se referir a pequenos santuários auxiliares localizados dentro do recinto (keidaichi) de um santuário maior, mas construído em uma escala menor e dedicado a cultos religiosos folclóricos locais, ou então encontrados ao longo das estradas fora dos recintos dos santuários e dedicado a kami que não está sob a jurisdição de

nenhum santuário específico. Pequenos santuários dedicados às divindades da fronteira chamadas dōsojin se enquadrariam nesta última categoria. (MIZUE, in ENCYCLOPEDIA OF SHINT, 2005)



Figura 50: (2)11... Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Os encadeamentos advindos da industrialização abrangem muito mais do que a simples migração dos camponeses para as cidades, no filme ficou explícito a influência da arquitetura ocidental, tanto na realidade contemporânea quanto na moderna, observada posteriormente.

As técnicas arquitetônicas modernas foram introduzidas no Japão a partir do começo da Restauração Meiji em 1868. As primeiras construções resultantes desse esforço combinavam métodos tradicionais japoneses de construção com madeira e métodos e design ocidentais.

No ano de 1880, opiniões tradicionalistas se viraram contra a ocidentalização até mesmo na arquitetura, sendo assim os modelos asiáticos defendidos. Após a I Guerra Mundial, a arquitetura japonesa tradicional passou por uma reavaliação quando arquitetos como Frank Lloyd Wright (1869-1959), dos Estados Unidos, e Bruno Taut (1880-1938), da Alemanha, vieram trabalhar no Japão.

A partir disso, na nova cidade residencial em que Chihiro e sua família, é possível observar casas estilo revivals coloniais e neocoloniais americano. Em outras

palavras, casas tipo de subúrbios que têm a simplicidade e o requinte das antigas casas georgianas e federais da história americana, mas incorporam detalhes modernos.

Porém, a cidade não deixa de ter seu contato com a natureza, visto que a cidade a qual sempre esteve presente na cultura japonesa, mesmo sendo uma característica enfraquecida com a chegada da globalização. Isso reflete inclusive no pouco contato que os residentes têm com ela.

A cidade por si só já se encontra em uma montanha na qual as estradas a contornam e as residências se posicionam em seu topo. Já no momento em que a família se perde e pegam um atalho em uma estrada de terra percebemos a presença de uma grandiosa shimboku, árvore sagrada usada como local de adoração, com presença de santuários xintoístas em miniaturas chamados hokora, visivelmente abandonados por estarem posicionados desorganizadamente e cheios de galhos em cima.

Além disso, a percepção de um portal torii sem manutenção é indispensável. Além daqueles encontrados como elementos arquitetônicos independentes, os torii podem ser encontrados como partes integrantes de cercas sagradas, tamagaki, e incorporados às entradas de arcadas que circundam algumas estruturas de santuários. Eles podem ser considerados uma expressão da divisão entre os reinos profano e sagrado (MIZUE in ENCYCLOPEDIA OF SHITO, 2005)

# INVENTÁRIO

Figura 51: (3)1. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 ABÓBADA DE BERÇO
- 2 DŌSOJIN (道祖神)
- 3 JANELAS ESCULPIDAS

TABELA 06. Análise da figura 51 - (3)1.

| DESCRIÇÃO                     | DATA                             | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|-------------------------------|----------------------------------|------------|---|
| 1. ABÓBADA DE BERÇO           | PERÍODO MEDIEVAL (SÉCULO V e XV) | OCIDENTAL  | ARQUITETURA ROMÂNICA  |
| 2. ESTÁTUA DE DIVINDADE       | SÉCULO VI                        | ORIENTAL   | ENCONTRADO NO TEMPLO BUDISTA HASE-DERA EM KAMAKURA, JAPÃO, 736 d.C. |
| 3. JANELAS ARQUEADAS FECHADAS | PERÍODO MEDIEVAL (SÉCULO V e XV) | OCIDENTAL  | IGREJA NOTRE-DAME LA GRANDE DE POITIERS, FRANÇA, 1140.              |

# FACHADA DA TORRE DE RELÓGIO

Figura 52: (6)2. Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 NOKIJABARA (軒蛇腹)
- 2 MOYA (母屋)
- 3 RELÓGIO INGLÊS
- 4 TÉCNICA SHOU SUGI BAN
- 5 MÍSULA
- 6 TERIYANE (照り屋根)

TABELA 07. Análise da figura 52 - (6)2.

| DESCRIÇÃO                              | DATA         | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                   |
|--|--------------|------------|---|
| 1. BEIRAL DE LAJE EM TRÊS CAMADAS      | -            | ORIENTAL   | -   |
| 2. ÁREA CENTRAL DA ESTRUTURA           | -            | ORIENTAL   | TORII DE OMIYA JINIYA, JAPÃO.                 |
| 3. RELÓGIO INGLÊS                      | SÉCULO XVIII | OCIDENTAL  | BIG BEN, LONGRES, INGLATERRA, 1858.           |
| 4. PLACA DE MADEIRA CARBONIZADA        | SÉCULO XVIII | ORIENTAL   | -   |
| 5. ORNATO QUE RESSAI DE UMA SUPERFÍCIE | -            | OCIDENTAL  | -   |
| 6. UM TELHADO COM BEIRAL CURVADO       | SÉCULO VI    | ORIENTAL   | TOUDAIJI NENBUTSUDOU NARA, JAPÃO, SÉCULO XIV. |

Diz-se que jabara deriva do costume de prender telhas côncavas largas - hiragawara (平瓦), em uma inclinação sob o

beiral de uma cerca de lama e gesso. (JAPANESE ARCHITECTURAL AND ART HISTORICAL TERMINOLOGY, 2001)



Figura 53: (3)2. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Ao atravessarem um caminho bastante turbulento e de aparente pouco contato humano, a família encontra uma construção antiga com torre de relógio.

A primeira vista aparenta ter sido concebida usando técnicas tradicionais de arquitetura japonesa, levando em conta o contato direto com a natureza a varanda circundante - engawa e o telhado teriyane - de beiral curvo. Percebe-se também a cornija e as mísulas, que costumam ser recorrentes na tradicional arquitetura japonesa, além da marcante presença da estátua dōsojin.

Entretanto, com um olhar mais atento, às influências advindas da arquitetura ocidental europeia são percebidas. A abóboda de berço e janelas arqueadas esculpidas - comuns na arquitetura românica - tomam conta da fachada e o grandioso relógio ressaltado possui estilo inglês .

É importante ressaltar a transição de temporalidade entre os estilos das construções observadas durante o passeio da família. Por mais que nessa construção com torre de relógio seja visto influência ocidental na sua arquitetura, é evidente que se trata de uma composição referente a um período anterior daquelas vistas antes no meio urbano.

## INVENTÁRIO

Figura 54: (4)4 Fonte: Filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

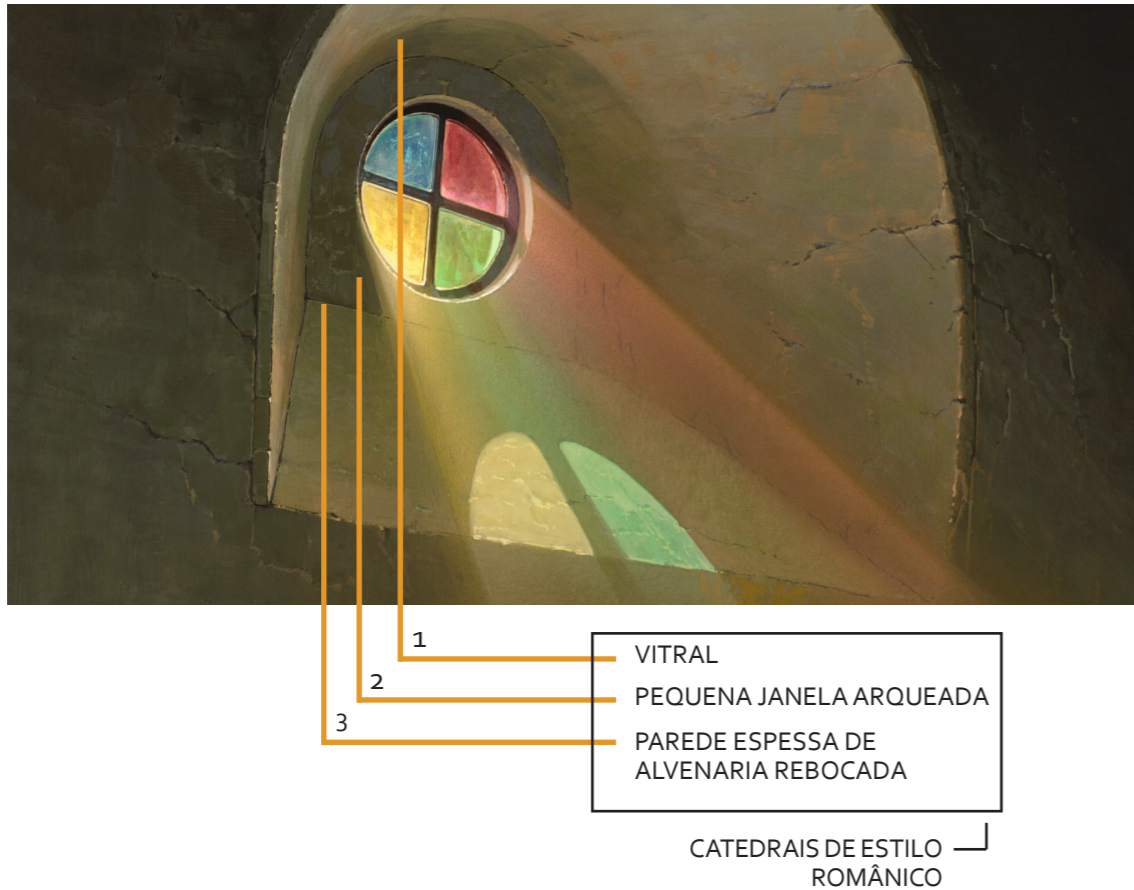


TABELA 08. Análise da figura 54 - (4)4.

| DESCRIÇÃO                       | DATA                             | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|---------------------------------|----------------------------------|------------|--|
| 1. CATEDRAIS DE ESTILO ROMÂNICO | PERÍODO MEDIEVAL (SÉCULO V e XV) | OCIDENTAL  | IGREJA NOTRE-DAME LA GRANDE DE POITIERS, FRANÇA, 1140. |

## INTERIOR DA TORRE DE RELÓGIO

Figura 55: (4)7. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



TABELA 09. Análise da figura 55 - (4)7.

| DESCRIÇÃO                                | DATA                             | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                     |
|--|----------------------------------|------------|---|
| 1. ABÓBODA DE BERÇO                      | PERÍODO MEDIEVAL (SÉCULO V e XV) | OCIDENTAL  | ARQUITETURA ROMÂNICA                            |
| 2. LAMPIÃO EM FORMATO DE FLOR            | 1807                             | OCIDENTAL  | -   |
| 3. PARTE SUPERIOR DA COLUNA ORDEM DÓRICA | SÉCULO VII a.C                   | OCIDENTAL  | PARTENON, ATENAS, GRÉCIA, SÉCULO V a.C          |
| 4. ABÓBODA DE CRUZARIA COM 4 ARESTAS     | PERÍODO MEDIEVAL (SÉCULO V e XV) | OCIDENTAL  | MOSTEIRO DE ALCobaça, ALCobaça, PORTUGAL, 1187. |
| 5. BASE COLUNA ORDEM JÔNICO              | 450 a.C                          | OCIDENTAL  | TEMPLO ERECTEION, ATENAS, GRÉCIA, 406 A.C.      |

## RELATÓRIO

Em seu interior, de imediato percebe-se que o espaço se trata de uma antiga estação de trem - as folhas secas no chão entregam a falta de uso do ambiente - devido aos bancos de madeira antigos dispostos de forma ordenada. Possuem forma tradicional e lembram os acentos de estações europeias.

A construção da torre de relógio em si, é caracterizada principalmente com elementos da arquitetura românica, sem sinais de cultura oriental. Miyazaki procura seguir referência dos antigos castelos medievais, trazendo em sua ilustração, um ambiente com pouca luminosidade como acontece em catedrais românicas - graças às poucas aberturas, geralmente apenas a de entrada - advinda somente com alguns feixes de luz advindas de pequenos vitrais.

Existem também lampiões em formato de flor que provavelmente auxiliam na iluminação quando o espaço está em uso, trazendo ainda, um ornamento clássico às colunas.

Além disso, a estrutura possui cobertura de abóbada de cruzaria com 4 arestas, nervuras diagonais estruturais que lhe suportam o peso e o descarregam sobre colunas. As colunas por sua vez, têm influência da arquitetura grega, e são de ordem mista, pois possuem capitéis da ordem dórica - simples - e base da ordem jônica, já que colunas da ordem dórica não possuem base.

Figura 56: (4)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).



## INVENTÁRIO

Figura 57: (6)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



TÔRÔ (灯笼) 1 ESCADA DE PEDRA TRADICIONAIS 2

TABELA 08. Análise da figura 57 - (6)3.

| DESCRIÇÃO                        | DATA      | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|----------------------------------|-----------|------------|---|
| 1. LANTERNA DE PEDRA             | 794- 1185 | ORIENTAL   | TÔRÔ DO CASTELO HIMEJI.   |
| 2. ESCADA DE PEDRAS TRADICIONAIS | -         | ORIENTAL   | MASSHA KUMANO SHINTO SHRINE, TOWADA, AOMORI PREFECTURE, NORTH HONSHU, JAPAN |

## PARQUE TEMÁTICO

Figura 58: (6)4. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



KIRIZUMA-ZUKURI (切妻造) 1  
MUSHIKOMADO (虫籠窓) 2  
FIAÇÃO ELÉTRICA 3  
ESTÁTUA DE KAERU 4

TABELA 09. Análise da figura 57 - (6)4.

| DESCRIÇÃO                                    | DATA       | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|--|------------|------------|--|
| 1. ESTILO DE CONSTRUÇÃO JAP. COM DUAS FOLHAS | -          | ORIENTAL   | SANTUARIO SUMIYOSHI TAISHA, SUMIYOSHI-KU, OSAKA, JAPÃO, 211. |
| 2. JANELA COM TRELIÇA NA PARTE SUPERIOR      | SÉCULO XIX | ORIENTAL   | -  |
| 3. FIAÇÃO ELÉTRICA                           | -          | ORIENTAL   | PARTENON, ATENAS, GRÉCIA, SÉCULO V a.C                       |
| 4. ESTÁTUA DE KAERU                          | -          | OCIDENTAL  | MOSTEIRO DE ALCOBAÇA, ALCOBAÇA, PORTUGAL, 1187.              |

A estátua gorda de nevoeiro é a última coisa que ela (Chihiro) vê antes de passar por baixo do torii. A palavra japonesa para sapo é kaeru, um homônimo para uma palavra que significa "voltar para casa". Sua

entrada na terra de kami é marcada pelo torii, um lembrete para as pessoas perdidas nos detalhes da vida cotidiana e desconectadas do espiritual de que o caminho de casa é aqui. (STEIFF e TAMPLIN, 2010)

## RELATÓRIO

Ao atravessar o grande túnel de abóbada de berço, a cenografia provê a mesma sensação, supondo-se, que a família sentiu nos espectadores. Ao sair de um ambiente bem escuro e fechado, mesmo antes, ao visualizar a torre de relógio pela fachada da frente dentre a mata fechada, e partir para um amplo campo aberto, vem o impacto como qual um sopro de ar fresco.

A partir daí consegue-se notar várias residências antigas evidenciando estar abandonadas pela falta de manutenção de suas materialidades em madeira. Essa composição remete novamente a percepção histórica da migração camponesa, visto que a cidade que aparece logo a seguir é ativa, ainda que noturna.

As casas se chamam machiya - casas simples, tradicionais e de madeira - que fazem referência ao estilo sukiya - casa de chá - que possui linhas exteriores retas e contínuas enquanto as aberturas são espaçosas, de modo a unificar o espaço interior e o mundo exterior da natureza em redor. Como proteção contra o sol de verão, geralmente penduram-se nessas aberturas estores de tabuinhas de bambu fendidas ou de junco, também podendo pender dos beirais do telhado, típicos da arquitetura japonesa. Os telhados de kirizuma-zukuri são particularidades, assim como a varanda engawa sempre presente.

A sukiya não deve impressionar de forma óbvia, sendo menor do que as mais

pequenas casas japonesas e os seus materiais devem sugerir simplicidade, embora refinada.

O espaço japonês é concebido como um espaço experimental, onde o corpo, o espírito e a mente interagem com ele. Ele só pode ser compreendido com um olhar metafísico, ou seja, olhar para as coisas que se situam além da verificação experimental dos fenômenos físicos aparentes. Em síntese, a espacialização de todos estes conceitos, resultou em casas elevadas do solo, construídas a partir de um sistema onde a armação de madeira que sustenta o telhado é feita antes das paredes, permitindo assim uma liberdade na colocação das aberturas, podendo abri-las totalmente para o exterior; interiores sem repartições; e um grande beiral que cobre o espaço intermediário, que surgiu em função do clima, e permitiu uma relação de troca e continuidade entre espaço interno e o espaço externo: o jardim japonês. Esta estrutura, que proporcionou uma planta livre, totalmente relacionada com o espaço externo, gerou um produto que, acredita-se, estabiliza as emoções, promove harmonia de dualidade, de interações e de transições, garantindo um abrigo impermanente para os japoneses. (KARPOUZAS, 2003, p.98)

No campo existe ainda uma barreira de pedras, provavelmente dispostas anteriormente para evitar enchentes nas casas, levando em conta que o filme mostra a elevação do rio após uma grande chuva.

A pedra, devido aos frequentes tremores de terra, não é utilizada como material de construção, mas surge com frequência como degraus ligando o edifício e o jardim. No filme, os caminhos de pedra seguem até as casas e também à uma escada que leva à cidade.

Ao seu lado dispõe-se um tōrō - lanterna de pedra - o qual, costuma ser encontrado como parte integrante de cercas sagradas - tamagaki - e incorporados às entradas que circundam algumas estruturas de santuários. Esse fato cultural talvez possa explicar o porquê Miyazaki escolheu posicionar o portal dessa maneira, deixando claro que a cidade se comporta por divindades e espíritos.

É importante pontuar a presença de fiação elétrica como escolha para distribuição de energia. Vale ressaltar que o Japão possui uma significativa carência de fontes de combustível fóssil, exceto carvão, e, por isso, precisou importar por muito tempo de outros países, até urânio, o qual atualmente se enquadra como maior fonte de energia do país. Em suas entrevistas, Miyazaki enfatiza seu repúdio pela energia nuclear, principalmente após o acidente nuclear de Fukushima.

Figura 59: (4)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



Figura 60: (7)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

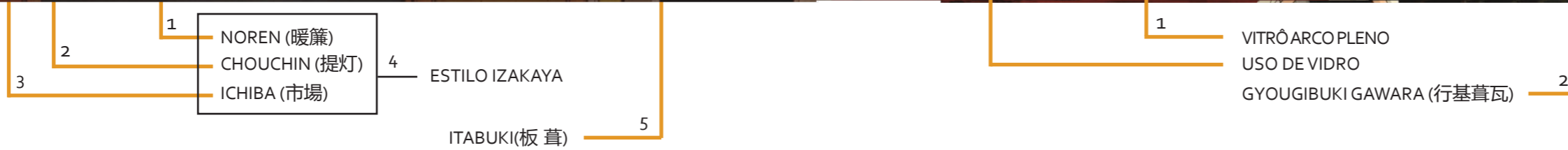


TABELA 10. Análise da figura 60 - (7)3.

| DESCRIÇÃO                    | DATA                             | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|------------------------------|----------------------------------|------------|--|
| 1. CORTINAS CURTAS DE TECIDO | PERÍODO YAYOI (300 a.C. a 300)   | ORIENTAL   | -  |
| 2. LANTERNA DE PAPEL         | SÉCULO VI                        | ORIENTAL   | -  |
| 3. "MERCADO"                 | -                                | -          | ESTILO KANBAN (絵看板)                                  |
| 4. BAR JAPONÊS               | PERÍODO EDO (SÉC. VII - XIX)     | ORIENTAL   | ROBATA MUSASHI SHINBASHI, MINATO CITY, TOKYO, JAPÃO. |
| 5. TELHAS DE MADEIRA         | ATÉ PERÍODO EDO (SÉC. VII - XIX) | ORIENTAL   | OLD TANAKA HOUSE GIFU, TAKAYAMA, JAPÃO.              |

TABELA 11. Análise da figura 60 - (7)3.

| DESCRIÇÃO   | DATA        | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                   |
|---|-------------|------------|---|
| 1. VITRÔ ARCO PLENO                                     | SÉCULO XVII | OCIDENTAL  | BRISTRÔS FRANCESES                            |
| 2. TELHA DE COBERTURA LISA, SEM LÁBIOS E SEMICILÍNDRICA | SÉCULO VII  | ORIENTAL   | TEMPLO GANGOUJI, CHŪIN-CHŌ, NARA, JAPÃO, 593. |

# INVENTÁRIO

Figura 61: (7)4. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- ESTILO KANBAN KENCHIKU (看板建築) 1
- DASHIGETA-ZUKURI 2
- CHOUCHIN (提灯) 3
- SOBAN (礎盤) 4

TABELA 12. Análise da figura 61 - (7)4.

| DESCRIÇÃO                             | DATA        | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|---------------------------------------|-------------|------------|--|
| 1. REFORMA DE FACHADA POR ANEXO       | 1923        | ORIENTAL   | LOJA DE UTENSÍLIOS DE COZINHA MARUNI SHOTEN, 1930.                         |
| 2. CASAS TRADICIONAIS DE COMERCIANTES | SÉCULO X    | ORIENTAL   | FORMER KOMETANI FAMILY'S HOUSE, KASHIHARA CITY, NARA, JAPÃO, SÉCULO XVIII. |
| 3. LANTERNAS DE PAPEL                 | SÉCULO VI   | ORIENTAL   | -  |
| 4. PEDRA NA PARTE INFERIOR DO PILAR   | SÉCULO XIII | ORIENTAL   | TEMPLO KENCHŌ-JI, KANAGAWA, JAPÃO, 1253.                                   |

# CIDADE DE YUYA

Figura 62: (14)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 MOINHO DE AGUA
- 2 MACHIYA (町家)

TABELA 13. Análise da figura 62 - (14)1.

| DESCRIÇÃO                        | DATA          | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|----------------------------------|---------------|------------|---|
| 1. MOINHO DE ÁGUA                | SÉCULO II a.C | ORIENTAL   | PERTO DA ENTRADA DE MAGOME-JUKU.                                    |
| 2. CASAS TRADICIONAIS DE MADEIRA | SÉCULO X      | ORIENTAL   | RESIDENCIAL NAKAMURA, NARAI, VALE DE KISO, JAPÃO, INÍCIO SÉCULO XIX |



Figura 63: (71). Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).

## RELATÓRIO

gawara, constituídas por telhas de cerâmica lisa, sem lábios e semicilíndrica que se estreita de sua extremidade frontal mais ampla para uma extremidade posterior mais estreita.

O uso de vidro também chama atenção, levando em conta que as casas observadas até então utilizavam shojis - painéis com papel translúcido - para as aberturas ao invés de janelas com vidros. Além disso, percebeu-se a inovação de forma das janelas, destacando-se os vitrôs arco-pleno que por sua vez tem como referência os bistrôs da França em seu período moderno.

Novamente as casa machiya aparecem, mas representando os espaços que se encontram em desuso na cidade, dando lugar às casas de comerciantes tradicionais - dashigeta-zukuri - que tomam conta da rua principal. Essas utilizam-se de empenas tradicionais kanban para sinalizar os nomes dos comércios ou produtos vendidos. Vale observar que, segundo o Walking Biking Japan (2020), o uso da técnica kanban kenchiku - "arquitetura de outdoor" - no qual uma fachada é anexada à parte da frente da construção original, o que por muitas vezes resultou em fachadas com formas diferenciadas. Essa técnica originou-se após o Grande Terremoto de Kanto, em 1923, destruir grande parte de Tóquio, os nipônicos precisavam de uma reconstrução rápida.

Já as lanternas de papel chouchin fazem o ornamento dessa área comercial, sendo penduradas sobre a passagem e em frente às fachadas dos comércios, assim como são as cortinas noren, ambos muito conhecidos na cultura.

Adentrando a cidade já percebe-se sua composição por comércios locais direcionados mais à alimentação. Lembra bastante as cidades monzenmachi (門前町), as quais se desenvolveram em torno de um templo ou santuário influente depois que comerciantes e fabricantes se reuniram ali para fazer negócios, visando os trabalhadores e visitantes do santuário ou templo.

A madeira continua sendo o principal material utilizado nessas construções mas a maioria faz referência à arquitetura de um período posterior às casas de campo. Os telhados de madeira - itabuki - ainda aparecem porém já é possível reconhecer tecnologias mais avançadas como as coberturas de gyougibuki

## INVENTÁRIO

Figura 64: (28)2. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 NOREN (暖簾)
- 2 KANBAN (看板)
- 3 TÔRÔ (灯笼) DE MADEIRA
- 4 ZENSHUUYOU KOURAN (禅宗様高欄)
- 5 SHIHANBARI (四半貼り)

TABELA 12. Análise da figura 64 - (28)2.

| DESCRIÇÃO   | DATA                           | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|---|--------------------------------|------------|---|
| 1. CORTINA COMERCIAL                                | SÉCULO XI                      | ORIENTAL   | KOBOYU SENTO NAGOYA, HIGASHI-KU, NAGOYA, JAPAO.                   |
| 2. LETREIRO TÍPICO                                  | -                              | ORIENTAL   | -   |
| 3. TÍPICA LANTERNA JAPONESA                         | PERÍODO HEIAN (794-1185)       | ORIENTAL   | -   |
| 4. BALAUSTRE DE ESTILO ZEN                          | PERÍODO KAMAKURA (1185 - 1333) | ORIENTAL   | TEMPLO KENCHÔ-JI, KANAGAWA, JAPÃO, 1253.                          |
| 5. ACABAMENTO PARA PAREDES COM AZULEJOS EM DIAGONAL | SÉCULO XIX                     | ORIENTAL   | MUSEU ARQUEOLÓGICO DE KURASHIKI, KURASHIKI, OKAYAMA, JAPÃO, 1950. |

## PRAÇA CENTRAL

Figura 65: (30)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 TÔRÔ (灯笼) DE PEDRA
- 2 NIWAKI (庭木)
- 3 KAWARA (瓦)
- 4 TAKEGAKI (竹垣)

TABELA 13. Análise da figura 65 - (30)1.

| DESCRIÇÃO                         | DATA                     | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                              |
|-----------------------------------|--------------------------|------------|--|
| 1. TÍPICA LANTERNA JAPONESA       | PERÍODO HEIAN (794-1185) | ORIENTAL   | -  |
| 2. ÁRVORE "ESCULPIDA" PARA JARDIM | 700 a.C                  | ORIENTAL   | ESTILO BONSAI                            |
| 3. TELHA DE ARGILA                | SÉCULO VI                | ORIENTAL   | -  |
| 4. CERCA DE BAMBU                 | -                        | ORIENTAL   | TEMPLO KEN'NIN-JI EM KYOTO, JAPÃO, 1955. |

## INVENTÁRIO

Figura 66: (g)7. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 SASHIHIJIKI (挿肘木)
- 2 SEIFUN (正吻)
- 3 CHIGOMUNE (稚児棟)
- 4 ONIGAWARA (鬼瓦)
- 5 MITSUBANA GEGYO (三花懸魚)

TABELA 14. Análise da figura 66 - (g)7.

| DESCRIÇÃO  | DATA                        | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|--|-----------------------------|------------|---|
| 1. UM OU MAIS BRAÇOS DE SUPORTE  | -                           | ORIENTAL   | TEMPLO TÔDAI-JI, ZÔSHI-CHÔ, NARA, JAPÃO, 740.               |
| 2. DECORAÇÃO EM FORMA DE ANIMAL FICTÍCIO NAS EXTREMIDADE DA CUMEEIRA PRINCIPAL | 1960                        | ORIENTAL   | YUSHIMA SEIDO, BUNKYÔ, TÔQUIO, JAPÃO, 1690.                 |
| 3. UMA CRISTA DE PROLE   | SÉCULO VIII                 | OCIDENTAL  | COMPLEXO DE TEMPLOS HOURYUUJI, IKOMA, NARA, JAPÃO, 607 D.C. |
| 4. TELHAS DECORATIVAS NAS EXTREMIDADES DA CRISTA PRINCIPAL                     | SÉCULO VIII                 | OCIDENTAL  | TEMPLO ZENKOU-JI, NAGANO, JAPÃO, SÉCULO VII                 |
| 5. PENDENTE DE TABULEIRO DE BARGEBOARD DE TRÊS FLORES                          | KAMAKURA PERIOD (1185-1333) | OCIDENTAL  | CASTELO NIJO, QUIOTO, JAPÃO, 1603.                          |

## FACHADA DO BALNEÁRIO

Figura 67: (g)8. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 NAGA-ITABUKI (長板葺)
- 2 KATÔMADO (火灯窓)
- 3 NIWAKI (庭木)

TABELA 15. Análise da figura 67 - (g)8.

| DESCRIÇÃO  | DATA                          | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|--|-------------------------------|------------|--|
| 1. TÁBUAS COMPRIDAS USADAS EM TELHADOS                               | PERÍODO NARA (710-794 d.C.)   | ORIENTAL   | TEMPLO HORYU-JI, SANNAI, IKARUGA-CHÔ, IKOMA-GUN, NARA, JAPÃO, 607. |
| 2. JANELA EM FORMATO DE LOTUS COM GRADES DISPOSTAS ASSIMETRICAMENTE. | PERÍODO MUROMACHI (1336-1573) | ORIENTAL   | -  |
| 3. ÁRVORE "ESCULPIDA" PARA JARDIM                                    | 700 a.C                       | ORIENTAL   | ESTILO BONSAI  |



Figura 68: (9)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Ao encontrar o balneário, vimos Chihiro antecipar a reação que os espectadores teriam caso o visse pessoalmente. Com tantos detalhes realmente é necessário tirar um momento para assimilar e apreciar tudo.

Imagina-se que se percebe as peças douradas primeiro, por fazerem alusão ao ouro, entretanto deve-se lembrar que é escolha de Miyazaki trazer uma decoração exuberante à casa de banhos, já que, como visto anteriormente, a cultura japonesa valoriza a materialidade original aparente.

Independentemente, percebe-se a arquitetura japonesa em seu maior requinte, como os templos budistas, por usufruir de várias técnicas construtivas, como os beirais ligeiramente curvos que estendem-se muito além das paredes, cobrindo as varandas, no qual seu peso é suportado por sistemas complexos de suporte chamados tokyō, formado pelos sashihijiki - braços de suporte extrapolantes, além das telhas de tábuas compridas naga-itabuki na parte inferior além dos, ambas desenvolvidas no país. Mesmo em casos como o do templo Nikkō Tōshō-gū, onde cada espaço disponível é fortemente decorado, a ornamentação tende a enfatizar, em vez de ocultar, as estruturas básicas.

Para isso há a presença do onigawara - telhas decorativas no final da crista principal originalmente feitas para impedir vazamento nos telhados e normalmente são ladrilhos, mas ocasionalmente feitos de pedra ou madeira. Também destaca-se a peça gegyo - pendente de tabuleiro

de bargeboard - com referência ao tipo mitsubana, em forma de três flores, e ainda o chigomune - uma crista de prole muitas vezes feita de cerâmica vitrificada, advinda da arquitetura chinesa.

No período Heian nipônico, o estilo arquitetônico dos templos budistas começou a influenciar o dos santuários Shintō, levando-os a pintar as madeiras normalmente inacabadas com a cor vermelha de cinabre característica, também notado na fachada, assim como na baulustre de estilo zen que antecede o balneário.

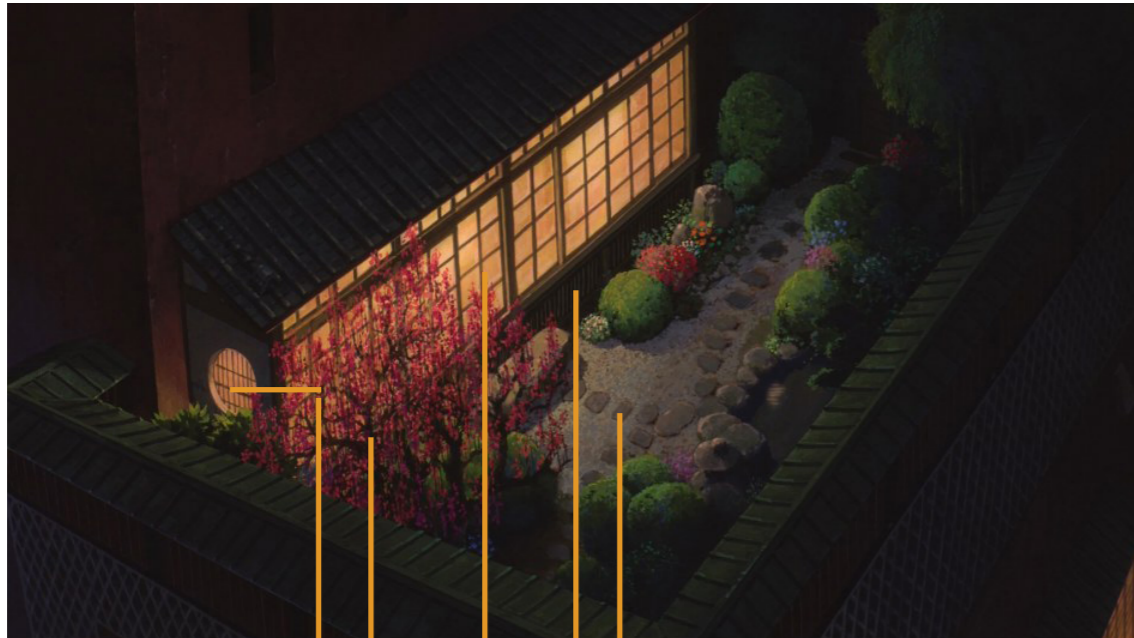
O noren escrito "casa de banhos" e a placa kanban nos convida a entrar, enquanto as luzes do tōrō de madeira a ambiência desejada, principalmente a noite, quando as luzes amarelas da queima de óleo refletem na estrutura vermelha e promovem uma imagem sofisticada.

Nota-se ainda uma pequena estrutura ao lado com janelas katōmado - em formato de "cabeça de flor", é um elemento da arquitetura de estilo Zen - para compor um espaço de banho particular, possuindo uma banheira com água corrente natural das águas termais.

A composição finaliza-se pela niwaki, árvore "esculpida" de jardim, as quais são podadas para parecerem obras de arte e não apenas parte da natureza. São frequentemente cultivados para obter alguns efeitos de parecer mais velhas do que realmente são, com troncos largos e galhos retorcidos ou imitar árvores varridas pelo vento ou atingidas por raios na natureza. Vale lembrar que as árvores desempenham um papel fundamental nos jardins e paisagens do Japão, além de serem de importante significado espiritual e cultural para seu povo.

## INVENTÁRIO

Figura 69: (15)2. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 MARUMADO (円窓)
- 2 ÁRVORE CEREJEIRA
- 3 ROJI (露地)
- 4 CONSTRUÇÃO ELEVADA
- SHOJI (襖障子)

TABELA 16. Análise da figura 69 - (15)2.

| DESCRIÇÃO   | DATA                          | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                       |
|---|-------------------------------|------------|---|
| 1. JANELA REDONDA   | PERÍODO EDO                   | ORIENTAL   | KODAIJI JUGYUAN, KYOTO, JAPÃO, 1908.              |
| 2. ARVORE CEREJEIRA   | -                             | ORIENTAL   | -   |
| 3. TRADICIONAL CAMINHO DE PEDRAS  | 1640                          | ORIENTAL   | CASA DE CHÁ TAI-AN, MYŌKI-AN, KYOTO, JAPÃO, 1582. |
| 4. PAINÉIS OU PORTAS DE CORRER DE MADEIRA E PREENCHIDOS COM PAPEL TRANSLÚCIDO | PERÍODO MUROMACHI (1336-1573) | ORIENTAL   | CONTOS DE HEIKE DE NAGANOBU KANO, 1592.           |

As janelas (mado), para além da sua dimensão propriamente utilitária para ventilação, luminosidade, vigilância do jardim exterior e têm uma enorme importância estética. Existem vários tipos de janelas, cada qual adequado

a determinadas divisões ou propósitos. Seja na sala de recepção ou na entrada, a marumado, é sobretudo visível no mais belo exemplo da arquitectura tradicional japonesa. (OKAKURA in DAMA DA NOITE, 2011).

## FUNDOS DO BALNEÁRIO

Figura 70: (42)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 ITABUKI (板葺)
- 2 ESTENSÕES TIPO MACHIYA (町家)
- 3 MÍSSULA

TABELA 17. Análise da figura 70 - (42)1.

| DESCRIÇÃO                                   | DATA        | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|---|-------------|------------|---|
| 1. TELHADOS DE MADEIRA PARA MORADIA POPULAR | PERÍODO EDO | ORIENTAL   | OLD TANAKA HOUSE GIFU, TAKAYAMA, JAPAO.                             |
| 2. CASAS DE MADEIRA                         | SÉCULO X    | ORIENTAL   | RESIDENCIAL NAKAMURA, NARAI, VALE DE KISO, JAPÃO, INÍCIO SÉCULO XIX |
| 3. ORNATO QUE RESSAI DE UMA SUPERFÍCIE      | -           | OCIDENTAL  | -   |



Figura 71: (16)8. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Pela entrada das portas laterais se chega ao jardim frontal da casa de banhos. Neste, pela primeira vez, má se manifesta na disposição do espaço. Através de um caminho de pedras - roji - que delimita o percurso com um rito de passagem importante, com intervalos até a entrada de shoji, que insinua o ambiente interno sem que se mostre o que realmente

há nele, ao contrário do vidro. Uma janela redonda - marumado - árvore de cerejeira orna o espaço externo, criando a ambiência tal qual os jardins nakamiwa fazem, levando em conta que não se podem plantar neles árvores de grande porte ou em grande número.

Para eles, o espaço não é considerado conscientemente, cotidianamente, separado do tempo. Isto é bem ilustrado na casa de chá onde a sensação do espaço

em harmonia só é possível perceber com os sentidos, ou nos jardins japoneses, onde todos os elementos são colocados de maneira a criar ritmos e movimentos através das formas percebidas e sentidas pelo observador. (KARPOUZAS, 2003, p.32)

Já a parte dos fundos, inferior, que antecede o jardim, se dá aos aposentos dos funcionários e a área de serviço da casa de banhos. Miyazaki procura deixar

claro o descuido com as estruturas, evidenciando os sinais dos fenômenos patológicos, efeitos ligados às intempéries e à falta de manutenção dos materiais.

Esses por sua vez, se tratam de tecnologia mais barata, visto o uso de itabuki - telhados de madeira para moradia - e as extensões em estilo machiya. O que entra em contrapartida com a alvenaria utilizada para erguer o núcleo da construção.

## INVENTÁRIO

Figura 72: (17)2. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 GENKAN (玄関) sec 14
  - 2 CHABUDAI (茶ぶ台, ちゃぶだい)
  - 3 MANÔMETRO
  - 4 TUBULAÇÃO DE COBRE
- PIA SIMPLES

TABELA 18. Análise da figura 72 - (17)2.

| DESCRIÇÃO                        | DATA                | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                 |
|----------------------------------|---------------------|------------|-----------------------------|
| 1. ESPAÇO PARA RETIRAR SAPATOS   | -                   | ORIENTAL   | -                           |
| 2. MESA DE PERNAS CURTAS         | SÉCULO XIX          | ORIENTAL   | -                           |
| 3. MEDIDOR DE PRESSÃO DE FLÚIDOS | 1705                | OCIDENTAL  | MANOMETRO DE VARIGON, 1705. |
| 4. TUBULAÇÃO DE COBRE            | FIM DO SÉCULO XVIII | OCIDENTAL  | REVOLUÇÃO INDUSTRIAL        |

## SALA DE QUEIMA

Figura 73: (45)5. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 GABINETE EM SHIKKI (漆器)
  - 2 GARRAFA DE SAQUÊ KAGOJI (籠地)
- GAVETEIRO ORGANIZADOR DE MADEIRA

TABELA 19. Análise da figura 73 - (45)5.

| DESCRIÇÃO                    | DATA                           | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|------------------------------|--------------------------------|------------|--|
| 1. GABINETE EM LACA          | SÉCULO VI a.C.                 | ORIENTAL   | GABINETE COM LACA VERMELHA, INCRUSTAÇÃO EM MADREPÉROLA, ILHAS RYUKYU, JAPÃO, SÉCULO XIX. |
| 2. CESTA DE BAMBU DESCASCADA | PERÍODO JŌMON (1500-1000 a.C.) | ORIENTAL   |  |



Figura 74: (17)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

A sala do Kamaji é a única sala de toda a construção que não segue referência arquitetônica ocidental, devido à necessidade do personagem na tecnologia disponibilizada pela Revolução Industrial na Europa.

Na entrada do ambiente pelo meio externo, são visíveis tubulações em cobre e manômetro, os quais supõem seu uso, para o aquecimento da água para os banhos que ocorrem no balneário.

Como "escravo" de suas atividades, Miyazaki deixou claro o pouco tempo gastado por Kamaji em suas necessidades pessoais. O personagem possui apenas uma pia simples para se lavar e não possui cama, dormindo na própria cadeira na qual trabalha, em frente à caldeira.

Na estrutura do piso, observa-se a presença do genkan - espaço para tirar os sapatos - onde Chihiro deixa seus sapatos para adentrar na casa de banhos pela área dos funcionários.

Além disso, a sala possui uma mesa chabudai - de pernas curtas - tradicional na cultura japonesa para as cerimônias de chá. As ervas para infusão são guardadas dentro de um grande gaveteiro organizador de madeira simples e seus pertences pessoais parece se guardados dentro de uma cômoda, velha e remendada, shikki - em laca - enquanto seu chá na caixa de shikki com o laca desgastado.

## INVENTÁRIO

Figura 75: (24)2. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

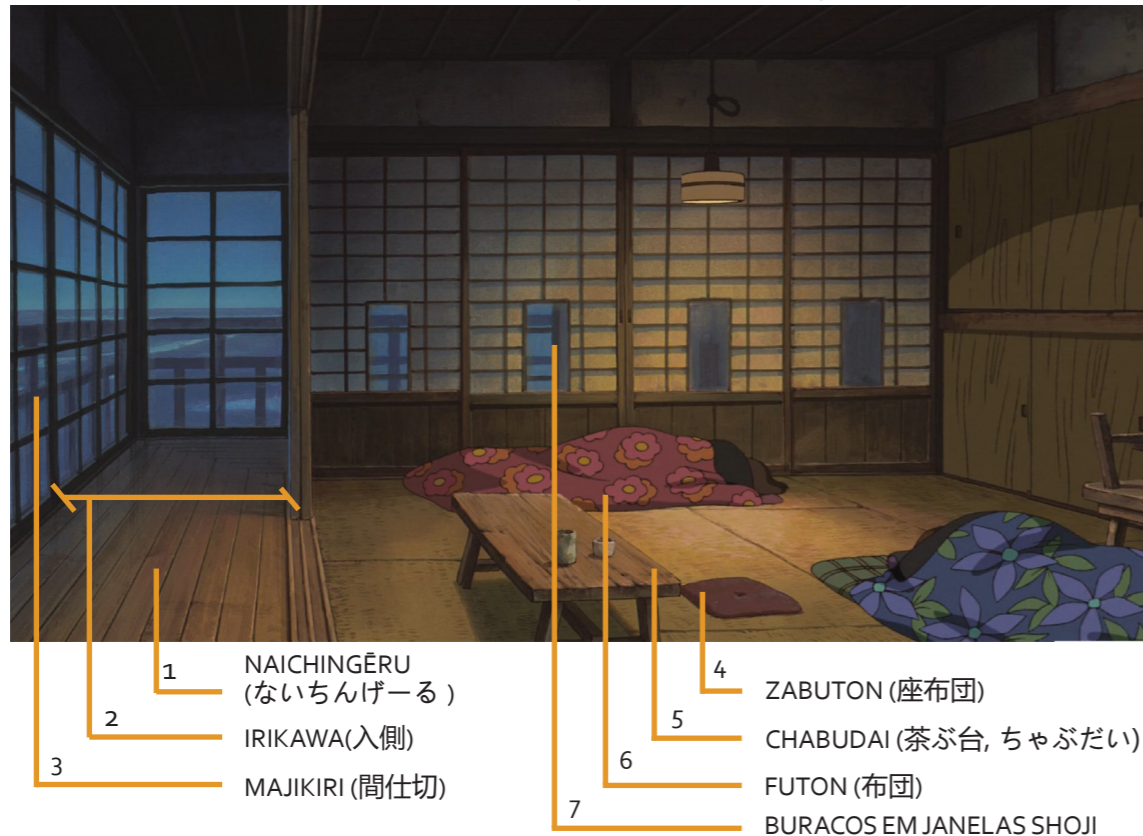


TABELA 22. Análise da figura 75 - (24)2.

| DESCRIÇÃO                                  | DATA                     | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|--|--------------------------|------------|--|
| 1. PISO-ROUXINOL                           | SÉCULO XVI               | ORIENTAL   | CORREDOR UGUISUBARI DO CASTELO NIJŌ, 1603.                       |
| 2. CORREDOR ENTRE A RESIDÊNCIA E A VARANDA | -                        | ORIENTAL   | CASA DE CHÁ NO JARDIM MOMIJIYAMA, PARQUE SUNPU, SHIZUOKA, JAPÃO. |
| 3. PARTIÇÃO NÃO PERMANENTE                 | PERÍODO HEIAN (794-1185) | ORIENTAL   | -  |
| 4. ALMOFADA FINA PARA SENTAR               | -                        | ORIENTAL   | -  |
| 5. MESA DE PERNAS CURTAS                   | SÉCULO XIX               | ORIENTAL   | -  |
| 6. TÍPICA ACOLCHOADO PARA DORMIR           | -                        | ORIENTAL   | -  |
| 7. ABERTURAS DECORATIVAS                   | -                        | ORIENTAL   | TEMPLO KEN'NIN-JI EM KYOTO, JAPÃO, 1955.                         |

## DORMITÓRIO DOS FUNCIONÁRIOS

Figura 76: (41)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

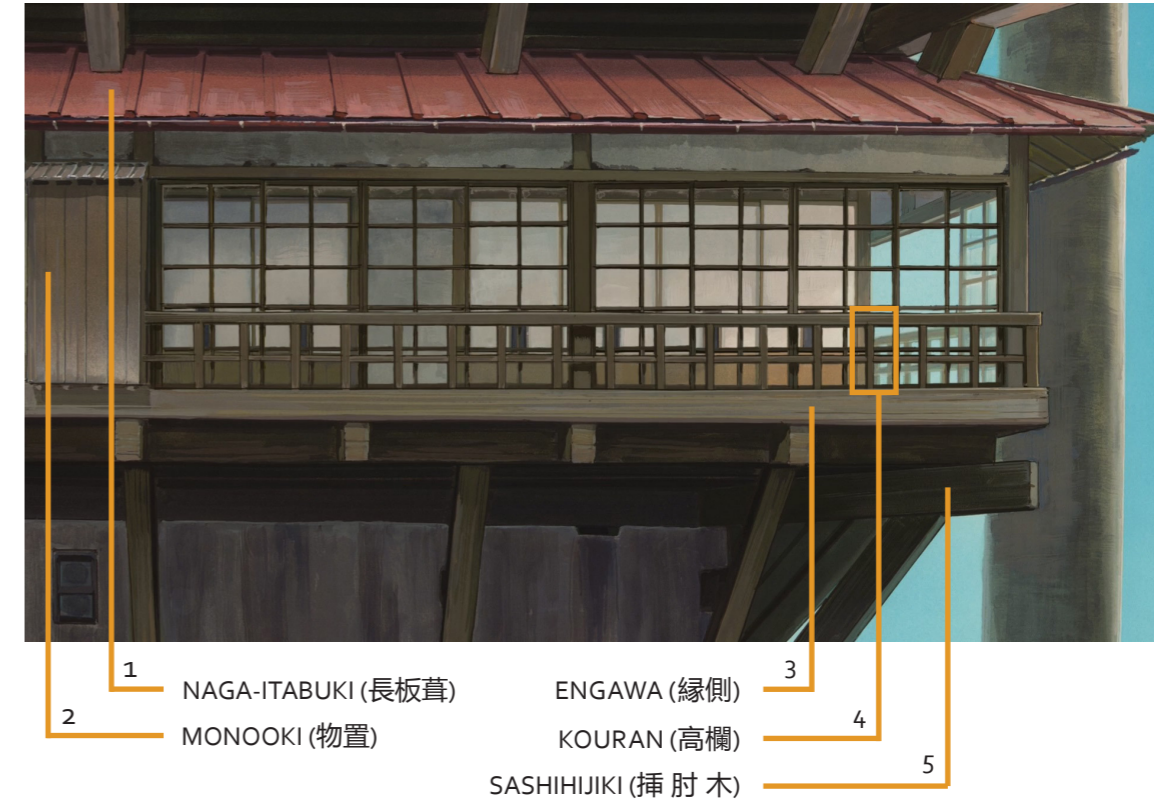


TABELA 23. Análise da figura 76 - (41)3.

| DESCRIÇÃO                               | DATA                          | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|---|-------------------------------|------------|--|
| 1. TÁBUAS COMPRIDAS USADAS EM TELHADOS  | PERÍODO NARA (710 - 794 d.C.) | ORIENTAL   | TEMPLO HORYU-JI, SANNAI, IKARUGA-CHŌ, IKOMA-GUN, NARA, JAPÃO, 607. |
| 2. ESTRUTURA SIMPLES ONDE PARA DEPÓSITO | SÉCULO VXIII                  | ORIENTAL   | CASA DE CHÁ NO JARDIM MOMIJIYAMA, PARQUE SUNPU, SHIZUOKA, JAPÃO.   |
| 3. VARANDA TRADICIONAL                  | -                             | ORIENTAL   | -  |
| 4. GRADES QUE CIRCUNDAM UMA VARANDA     | SÉCULO VII                    | ORIENTAL   | -  |
| 5. UM OU MAIS BRAÇOS DE SUPORTE         | -                             | ORIENTAL   | TEMPLO TŌDAI-JI, ZŌSHI-CHŌ, NARA, JAPÃO, 740.                      |

## RELATÓRIO

Os dormitórios que se encontram nos andares baixos, dos fundos, da casa de banho, seguem o mesmo raciocínio das outras áreas de funcionários. O material utilizado são os mesmos vistos em casas machiyas, assim como a disposição do espaço.

Têm varandas engawas que são erguidas pelo complexo sashihijiki, circundadas

pelo kouran e cobertas com telhado naga-itabuki, composta por longas tábuas de madeira.

A estrutura simples presente na extremidade do engawa, chamada monooki, tem como utilidade o depósito de utensílios e materiais de limpeza, provavelmente utilizado para manter a ordem dos quartos.

Em seu interior, existe um corredor irikawa, que divide o dormitório e a

varanda, com piso-rouxinol - naichingēru. Tal piso é tradicional na arquitetura japonesa, sendo usado desde o período Nanban do Japão, pois produz um som, como o canto dos pássaros, muito usado no Castelo Nijo para denunciar visitantes inoportunos que caminhavam pelos corredores.

As camas não são prioridade na cultura japonesa, por isso utilizam-se futons, acolchoado flexível o suficiente para

ser dobrado e guardado durante o dia e utilizado à noite, com o objetivo de se poupar espaço. Assim, as meninas várias que ficam no quarto poderiam utilizá-lo também para tomar chá nas mesas de perna curta chabudai e descansar olhando a vista pelas aberturas no shoji, muito parecido com aqueles vistas no salão de chá do Templo Ken'nin-ji, estrategicamente colocadas para que se possa admirar o jardim por de dentro da sala.

Figura 77: (23)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).



# INVENTÁRIO

Figura 78: (19)2. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 RANMA (欄間)
- 2 SUDARE (簾 / すだれ)
- 3 GIBOSHI (擬宝珠)
- 4 GOUTENJOU (格天井)
- 5 SORIBASHI (反橋)
- 6 SHOHEKIGA (障壁画)

TABELA 24. Análise da figura 78 - (19)2.

| DESCRIÇÃO  | DATA                          | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|--|-------------------------------|------------|---|
| 1. ABERTURA HORIZONTAL RETANGULAR ENTRE A PORTA E O TETO | SÉCULO XII                    | ORIENTAL   | TEMPLO BYŌDŌ-IN, UJI, QUIOTO, JAPÃO, 1053.                  |
| 2. PERSIANAS DE RIPAS DE MADEIRA DECORATIVA AMARRADAS    | PERÍODO HEIAN (794-1185)      | ORIENTAL   | ISHITANI RESIDENCE, CHIZU, TOTTORI PREFECTURE, JAPÃO, 1929. |
| 3. DECORAÇÃO NO FORMATO DO BULBO DÁCEBOLA                | PERÍODO EDO                   | ORIENTAL   | -   |
| 4. PINTURAS EM FUSUMA OU SHOJI                           | FINAL DO SÉCULO VI            | ORIENTAL   | CAMARA DE AUDIÊNCIA INTERNA DO CASTELO NIJŌ                 |
| 5. PONTE CURVA TRADICIONAL                               | PERÍODO HEIAN (794-1185)      | ORIENTAL   | -   |
| 6. XILOGRAVURA TRADICIONAL DE MOKU HANGA NO TETO         | PERÍODO NARA (710 a 794 d.C.) | ORIENTAL   | NISHI-HONGANJI TEMPLE, KYOTO, JAPÃO, 1591.                  |

# TÉRREO

Figura 79: (36)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 ZABUTON (座布団)
- 2 CHABUDAI (茶ぶ台, ちゃぶだい)
- 3 NAICHINGĒRU (ないちんげーる)
- 4 UCHIWA (団扇)

TABELA 25. Análise da figura 79 - (36)1.

| DESCRIÇÃO  | DATA       | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                |
|--|------------|------------|--|
| 1. ALMOFADA FINA PARA SENTAR   | -          | ORIENTAL   | -  |
| 2. MESA DE PERNAS CURTAS   | SÉCULO XIX | ORIENTAL   | -  |
| 3. PISO-ROUXINOL   | SÉCULO XVI | ORIENTAL   | CORREDOR UGUISUBARI DO CASTELO NIJŌ, 1603. |
| 4. LEQUE REDONDO FEITO DE PAPEL COLADO SOBRE UMA ESTRUTURA DE BAMBU. | SÉCULO VII | ORIENTAL   | -  |



Figura 80: (33)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Enquanto isso no andar térreo o qual abrange um pé-direito elevado. Ele é constituído por elementos arquitetônicos característicos, visto muitas vezes em templo no Japão.

As pinturas de parede - goutenjou - é um deles e tomam conta do ambiente, na constituição de vários medalhões tradicionais e árvores niwaki. Há também uma segunda ponte soribashi, ornamentada por um tipo de remate giboshi dourado, aparece na obra. Serve de atalho entre as duas laterais da casa de banho, posicionada assim provavelmente para facilitar o acesso aos elevadores, sendo usado por Chihiro e Lin em um trecho do filme.

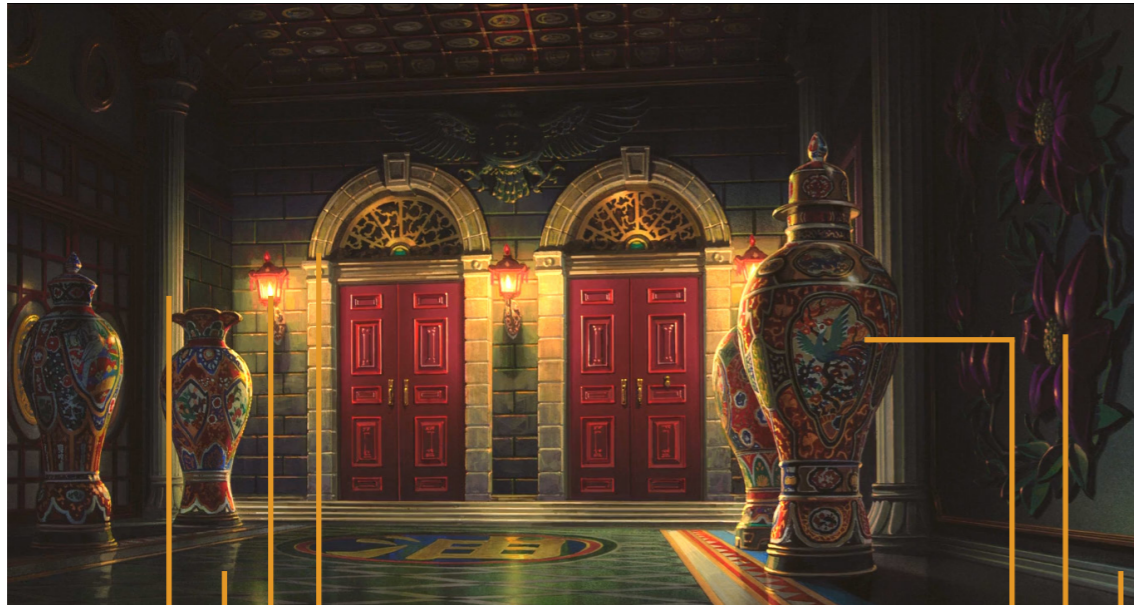
Nos corredores, suas esquadrias das aberturas levam o detalhe ranma entre a porta e o teto, enquanto possuem ainda, xilogravura tradicional de moku hanga na laje.

A área que comporta as banheiras populares, por sua vez, tem seu espaço dividido tanto por persianas sudare, quanto por, divisórias fixas emolduradas com bambu, com o objetivo de manter a privacidade dos banhos.

Por fim, mesas chabudai são dispostas por todo o andar, carregadas de vários zabuton - almofadas finas para sentar - e leques uchiwa, supondo-se, para satisfação da clientela.

## INVENTÁRIO

Figura 81: (20)6. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).



- 1 ARCO SEMICIRCULAR COM PEDRA ANGULAR
- 2 LANTERNA DE CATALUNHA
- 3 OPUS SECTILE
- 4 COLUNA DE CAPITEL JÔNICO COM BASE CORÍNTIO
- 5 VASO ISLÂMICO
- 6 INAMI CHOKOKU
- 7 BOISERIE

TABELA 26. Análise da figura 81 - (20)6.

| DESCRIÇÃO                                     | DATA                         | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|---|------------------------------|------------|---|
| 1. ARCO COM PEDRA ANGULAR                     | SÉCULO IX                    | OCIDENTAL  | ARQUITETURA ROMANA  |
| 2. LANTERNA DE CATALUNHA                      | IDADE MÉDIA (SÉCULOS V e XV) | ORIENTAL   | RUAS DE CALLE GIRONA, ESPANHA                                     |
| 3. TÉCNICA DE COMPOSIÇÃO DE PEDRAS EM PANÉIS  | SÉCULO IV                    | ORIENTAL   | O RAPTO DE HYLAS PELAS NINFAS, BASÍLICA DE JÚNIO BASSO, ROMA, 331 |
| 4. COLUNA DE CAPITEL JÔNICO COM BASE CORÍNTIO | SÉCULO IX                    | ORIENTAL   | ARQUITETURA GREGA   |
| 5. VASO ISLÂMICO DE CERÂMICA MOURISCA         | SÉCULO XIV                   | ORIENTAL   | UM DOS GRANDES FEITOS EM ALHAMBRA, EM GRANADA                     |
| 6. TÉCNICA JAPONESA EM ESCULTURA EM MADEIRA   | -                            | ORIENTAL   | CORREDOR UGUISUBARI DO CASTELO NIJŌ, 1603.                        |
| 7. MOLDURA DE PAREDE                          | SÉCULO XVI                   | ORIENTAL   | CORREDOR UGUISUBARI DO CASTELO NIJŌ, 1603.                        |

## ENTRADA RESIDENCIAL DE YUBABA

Figura 82: (21)6. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2001).



- 1 PASSADEIRA PERSA
- 2 DETALHES EM BOISERIE
- 3 ESTAMPAS VITORIANAS

TABELA 27. Análise da figura 82 - (21)6.

| DESCRIÇÃO              | DATA                          | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                |
|------------------------|-------------------------------|------------|--|
| 1. PASSADEIRA PERSA    | SÉCULO V a.C                  | OCIDENTAL  | TAPETE PAZYRYK                             |
| 2. MOLDURA DE PAREDE   | PERÍODO MEDIEVAL (476 e 1453) | OCIDENTAL  | HOTEL DE VARENDEVILLE, PARIS, FRANÇA, 1704 |
| 3. ESTAMPAS VITORIANAS | INÍCIO DO SÉCULO XX           | OCIDENTAL  | CORREDOR UGUISUBARI DO CASTELO NIJŌ, 1603. |



Figura 83: (26)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Ao seguir até o escritório de Yubaba, o percurso que Chihiro faz nos permite um olhar mais detalhado sobre os aposentos da chefe da casa de banhos. Além de seu escritório existem várias salas inundadas de decorações com referências europeias.

Logo de início, no hall de entrada para esse andar, existem duas portas em arco semicircular com pedra angular, técnica

construtiva conhecida pela arquitetura romana do período clássico ocidental. As colunas com capitel jônico e base coríntio previstas no ambiente, têm raízes na Grécia antiga, assim como o piso de mármore polido em opus sectile.

Com a queda do império romano, iniciou a idade média, onde utilizou a rocha em palácios, castelos, igrejas, monumentos, esculturas, praças, entre outros. Entre diversos

países como a Itália, a Espanha, a França, a Finlândia e a Suíça, que usavam o mármore mediante ao grande comércio de rochas (ROMANO e VITIELLO, 2019).

Yubaba não deixa de valorizar a arte de sua cultura, nipônica, na decoração escolhida, refletido no uso novamente da técnica de xilogravura tradicional de moku hanga na laje e também na escultura de flores em madeira, feita

pela técnica tradicional japonesa inami chokoku, que são projetadas nas paredes como obras de arte. Ainda assim, são emolduradas por boiserie de parede que fazem alusão à cultura arquitetônica de interiores francesa.

Os corredores têm os caminhos guiados por passarelas persa e paredes revestidas com papel de parede em estampas inglesas vitorianas, juntamente com vasos islâmicos de cerâmica mourisca.

## INVENTÁRIO

Figura 84: (34)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



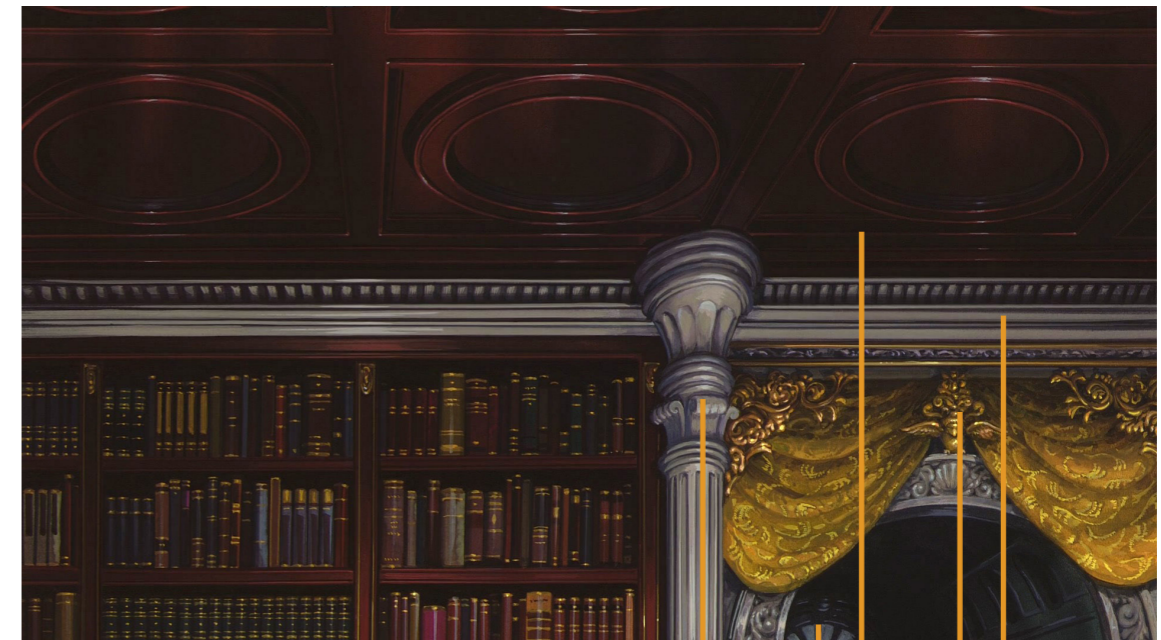
- BYÔBU 1
- CREAMWARE 2
- CADEIRA LOUIS XV 3
- COMODA BOMBE 4

TABELA 28. Análise da figura 84 - (34)1.

| DESCRIÇÃO                  | DATA        | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                   |
|----------------------------|-------------|------------|---|
| 1. BIOMBO TRADICIONAL      | SÉCULO VIII | ORIENTAL   | -   |
| 2. PORCELANA DE CHÁ INGLÊS | 1750        | OCIDENTAL  | JOSIAH WEDGWOOD: TEA AND COFFEE SERVICE, 1775 |
| 3. MÓVEL INGLÊS            | 1774 e 1792 | OCIDENTAL  | CADEIRA LOUIS XV 1774 E 1792                  |
| 4. COMODA BOMBE            | SÉCULO XVII | OCIDENTAL  | ESTILO CLÁSSICO FRANCÊS                       |

## ESCRITÓRIO DE YUBABA

Figura 85: (44)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- CAPITEL CORÍNTIO 1
- ARCO FIJO SOBRE VENTANAS 2
- DETALHE BOISERIE 3
- FRONTÃO DECORATIVO 4
- RODATETO TRABALHADO 5

TABELA 29. Análise da figura 85 - (44)3.

| DESCRIÇÃO                   | DATA         | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                 |
|-----------------------------|--------------|------------|---|
| 1. CAPITEL CORÍNTIO         | SÉCULO V a.C | ORIENTAL   | PANTHEON CENTRAL NCHE, ROMA, ITÁLIA 125 a.C |
| 2. ARCO FIJO SOBRE VENTANAS | 1750         | OCIDENTAL  | ARQUITETURA ROMANA                          |
| 3. MOLDURA DE TETO          | 1774 e 1792  | OCIDENTAL  | HOTEL DE VARENDEVILLE, PARIS, FRANÇA, 1704  |
| 4. FRONTÃO DE MADEIRA       | SÉCULO XVI   | OCIDENTAL  | ESTILO PEÇAS INGLESAS GIBBON                |
| 5. RODATETO TRABALHADO      | SÉCULO XVII  | OCIDENTAL  | PANTHEON CENTRAL NCHE, ROMA, ITÁLIA 125 a.C |



Figura 86: (26)3. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

No escritório faz-se preferência por colunas com capitel coríntio, evidentemente mais decoradas do que aquelas vistas anteriormente. Fazem conjunto com um rodapés trabalhado, e o arco fijo sobre ventanas que compõe a moldura da grandiosa porta de entrada, todas peças referenciadas da arquitetura romana.

Frontões decorativos, estilo as peças inglesas Gibbon, foram colocados em

frente ao arco de pleno-cintro e as molduras boiserie aparecem novamente, mas dessa vez destacando-se na laje.

A biblioteca particular é disposta como uma grande parede decorativa, tendo os livros dispostos em várias prateleiras de mesma madeira que a laje.

São escolhidos modelos europeus para os mobiliários. A cômoda bombe vista é advinda do estilo clássico francês e a

poltrona se trata da famosa cadeira Luis XV, inglesa.

A chaleira é indispensável para o ambiente, supondo-se que Yubaba tenha cerimônias de chá típicos da cultura japonesa. Entretanto, suas peças de chá retratam as porcelanas creamware, também de origem inglesa, deixando com única composição tipicamente japonesa o biombo tradicional, pintado com a técnica gouterjou.

## INVENTÁRIO

Figura 87: (43)4. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

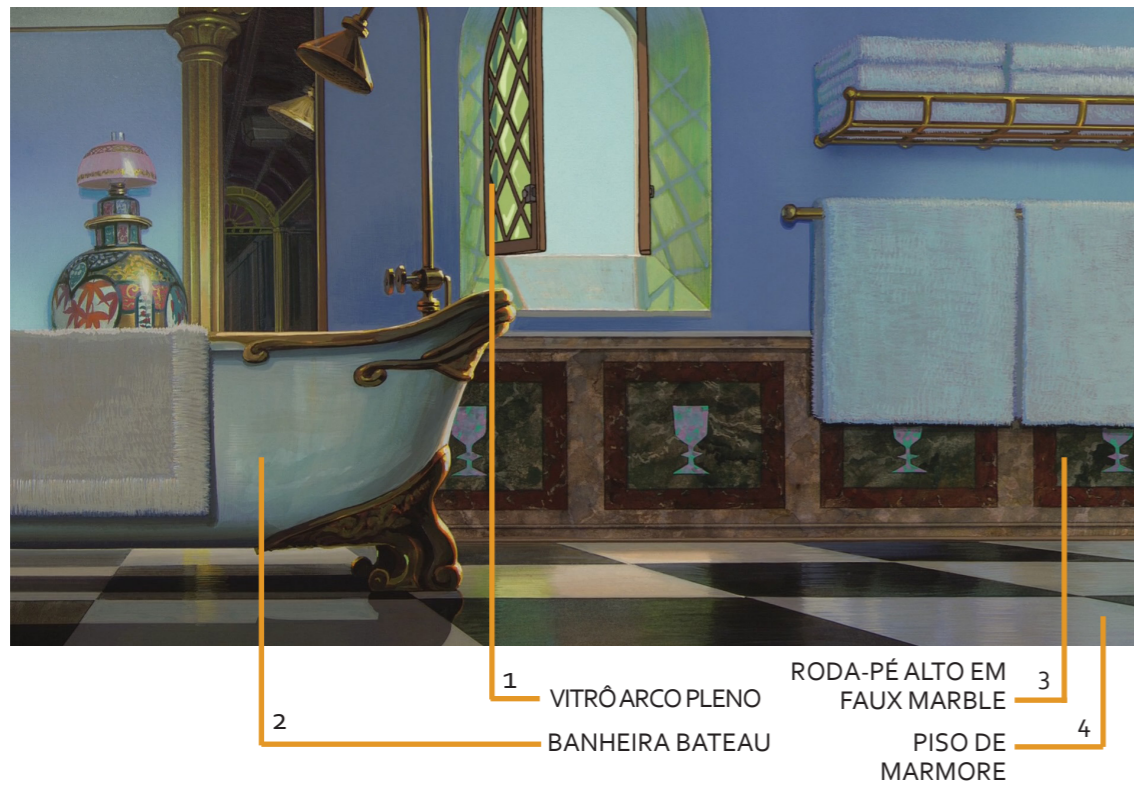


TABELA 30. Análise da figura 87 - (43)4.

| DESCRIÇÃO                                    | DATA                 | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS                                     |
|--|----------------------|------------|---|
| 1. VITRÔ ARCO PLENO                          | SÉCULO XVII          | OCIDENTAL  | BRISTRÔS FRANCESES                              |
| 2. BANHEIRA BATEAU                           | MEÁDOS DO SÉCULO XIX | OCIDENTAL  | ESTILO FRANCES CLÁSSICO                         |
| 3. ACABAMENTO COM IMITAÇÃO DE MÁRMORE POLIDO | SÉCULO XVI           | OCIDENTAL  | PALÁCIO DE VERSALHES, VERSAILLES, FRANÇA, 1661. |
| 4. PISO DE MÁRMORE                           | SÉCULO XV            | OCIDENTAL  | MUCHACHA CON COPA DE VINO, VERMEER, 1658-1659.  |

## RESIDENCIAL YUBABA

Figura 88: (43)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

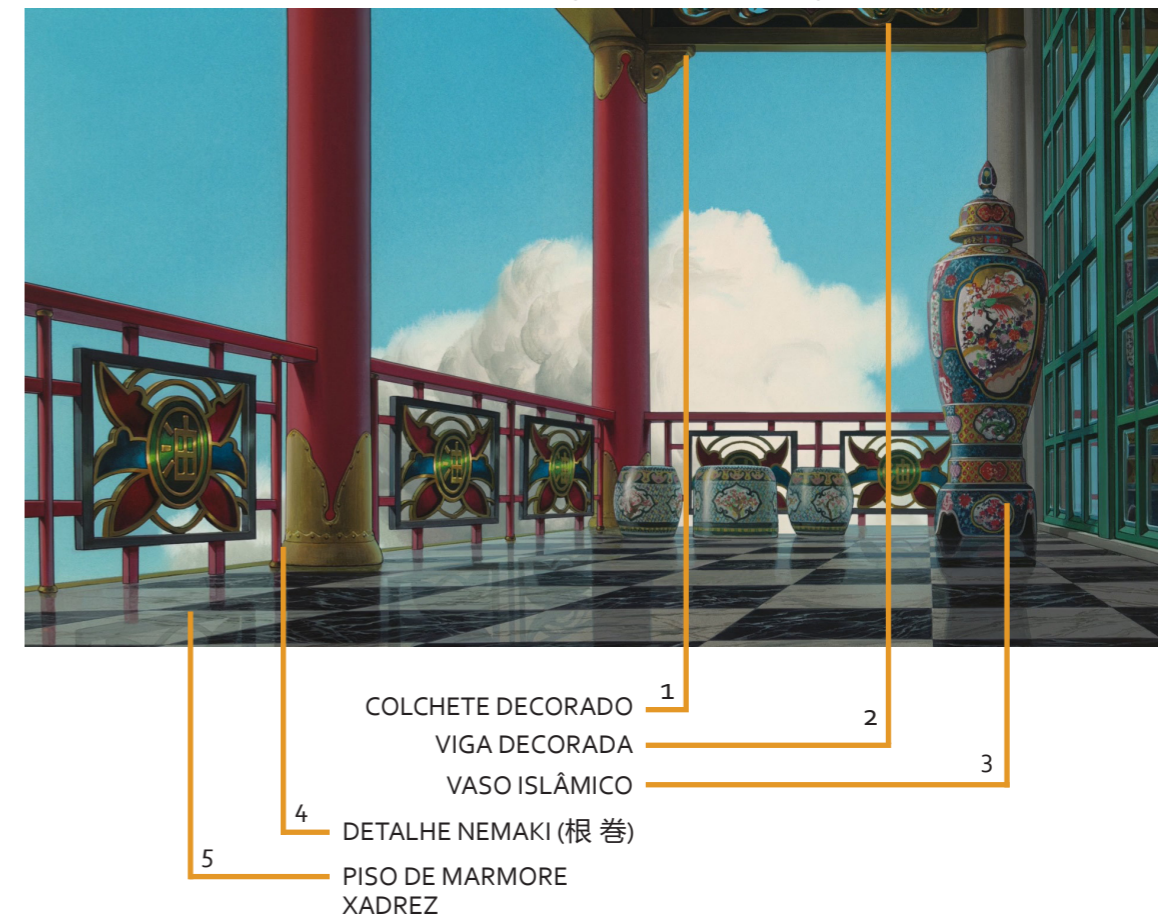


TABELA 29. Análise da figura 88 - (43)1.

| DESCRIÇÃO                              | DATA       | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS  |
|--|------------|------------|--|
| 1. COLCHETE DECORADO EM ESTILO JAPONÊS | SÉCULO XVI | ORIENTAL   | SALÃO PRINCIPAL DE TAKIYAMA TOSHOGU, NIKKO, JAPÃO, 1953. |
| 2. VIGA DECORADA EM ESTILO JAPONÊS     | SÉCULO XVI | ORIENTAL   | SALÃO PRINCIPAL DE TAKIYAMA TOSHOGU, NIKKO, JAPÃO, 1953. |
| 3. VASO ISLÂMICO DE CERÂMICA MOURISCA  | SÉCULO XIV | OCIDENTAL  | UM DOS GRANDES FEITOS EM ALHAMBRA, EM GRANADA            |
| 4. FOLHAS DE METAL NA BASE DO PILAR    | SÉCULO XIX | ORIENTAL   | SALÃO PRINCIPAL DE TAKIYAMA TOSHOGU, NIKKO, JAPÃO, 1953. |
| 5. PISO DE MÁRMORE XADREZ              | SÉCULO XV  | OCIDENTAL  | MUCHACHA CON COPA DE VINO, VERMEER, 1658-1659.           |



Figura 89: (42)5. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Na área residencial do andar, não acontece diferente. No único banheiro visto, as principais características também são europeias, seguindo com uso de arcos e colunas de referência romana.

Além disso, a escolha de Yubaba por mobiliário e equipamentos prioriza o estilo francês. A banheira bateau vista, com suas conhecidas pernas em garra, é tipicamente francesa - creditada a um designer e fabricante francês, Joseph Delafon - e popular no período moderno ao qual se refere o filme.

Eram essencialmente uma declaração de status, já que as classes mais baixas não tinham acesso a banheiros domésticos. Os designs originais do Bateau eram simples e funcionais, geralmente feitos de ferro fundido, embora estanho e zinco também fossem usados como materiais para tubos e devido à seu peso excessivo,

frequentemente repousavam sobre uma laje de mármore assim como ilustrado no filme "A Viagem de Chihiro". (EVENS, 2021)

Já o rodapé faux-marble é a técnica de preparação e o acabamento de uma superfície para imitar a aparência do mármore polido, amplamente usado no período clássico em Pompéia. É normalmente usado em edifícios onde o custo ou peso do mármore genuíno seria proibitivo. (DAVIES e STACEY, 2019)

Nas suas varandas particulares, Yubaba se volta à arquitetura ocidental, que acompanhou o restante dos andares em termos construtivos. Destacam-se os pilares com detalhes nemaki - folhas de metal envolvidas na base do pilar de madeira e as vigas e colchetes são decoradas utilizando a técnica japonesa de inami chokoku - escultura em madeira.

Possuem como itens de layout apenas mais vasos islâmicos de cerâmica mourisca, que seguem a linha de decor do restante da residência. O piso finaliza o ambiente, com o uso de mármore polido xadrez o qual existe desde a época do império romano, se popularizando na Europa no século XV.

Com a queda do império romano, iniciou a idade média, onde utilizou a rocha em palácios, castelos, igrejas, monumentos, esculturas, praças, entre outros. Entre diversos países como a Itália, a Espanha, a França, a Finlândia e a Suíça, que usavam o mármore mediante ao grande comércio de rochas. (ROMANO e VITIELLO, 2019)

## INVENTÁRIO

Figura 90: (50)6. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 PORCELANA IMARI (伊万里焼)
- 2 NEMA (寝間)
- 3 KESHOUYANEURA (化粧屋根裏)
- 4 MÁQUINA DE TEAR
- 5 KAKEMONO (掛け物)

TABELA 33. Análise da figura 90 - (50)6.

| DESCRIÇÃO                                  | DATA                       | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS   |
|--|----------------------------|------------|---|
| 1. PORCELANA JAPONESA                      | SÉCULO XVI                 | ORIENTAL   | -   |
| 2. QUARTO DE DORMIR EM CASAS MINKA         | PERÍODO EDO                | ORIENTAL   | -   |
| 3. PARTE INFERIOR DO TELHADO VISÍVEL       | SÉCULO VIII                | ORIENTAL   | TEMPLO SHOFUKUJI JIZODO, TOKYO, JAPÃO, 1278.              |
| 4. MÁQUINA DE TEAR                         | SÉCULO XVIII               | OCIDENTAL  | -   |
| 5. OBRA DE CALIGRAFIA OU PINTURA PENDURADA | PERÍODO HEIAN (794 - 1192) | ORIENTAL   | WOMAN IN KIMONO PAINTING, A HANGING SCROLL, WILSON, 1890. |

## CASA ZENIBA

Figura 91: (50)7. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).



- 1 TELHADO ESTILO KIRIZUMA YANE (切妻屋根)
- 2 YANEURA (屋根裏)
- 3 ICHIBOKU K AidAN (一木階段)

TABELA 34. Análise da figura 91 - (50)7.

| DESCRIÇÃO  | DATA                                | INFLUÊNCIA | REFERÊNCIAS       |
|--|-------------------------------------|------------|-------------------|
| 1. TELHADO DE DUAS ÁGUAS                           | SÉCULO XVII                         | ORIENTAL   | CASA ESTILO MINKA |
| 2. SÓTÃO PARA DEPÓSITO E CRIAÇÃO DE BICHOS-DE-SEDA | MEADOS DO SÉCULO XII                | ORIENTAL   | -                 |
| 3. ESCADA CORTADA DE UM ÚNICO TRONCO               | PERÍODO YAYOI (1000 a.C. - 300 d.C) | ORIENTAL   | -                 |



Figura 92: (51)1. Fonte: Edição autoral de imagens do filme "A Viagem de Chihiro" (2021).

## RELATÓRIO

Finalizando, de imediato percebe-se a diferença culturais regidas entre as duas irmãs bruxas ao Chihiro chegar na casa da Zeniba a qual se retrata às casas estilo minka tipo nouka (農家) de fazendas.

Os telhados costumavam ser kirizuma yane - de duas águas - de palha e de caules de planta até à Idade Média, quando começaram a ser também utilizados o cipreste e o cedro.

Se tratam de casa populares em meio rural partir do período Kamakura – do final do século 12 ao século 14 – disseminou-se e desenvolveu-se a arquitetura que utiliza o padrão horitatebashira, no qual o piso elevado se apoiava em pilares fincados em cavidades no solo. (PARENT,2001)

É visível ser uma casa de campo devido à presença de um porta para o yaneura - tradicional sôtão que era utilizado para depósito e criação de bichos seda

- e também da escada chiboku kaidan - escada cortada de um único tronco, comum desde o período yayoi.

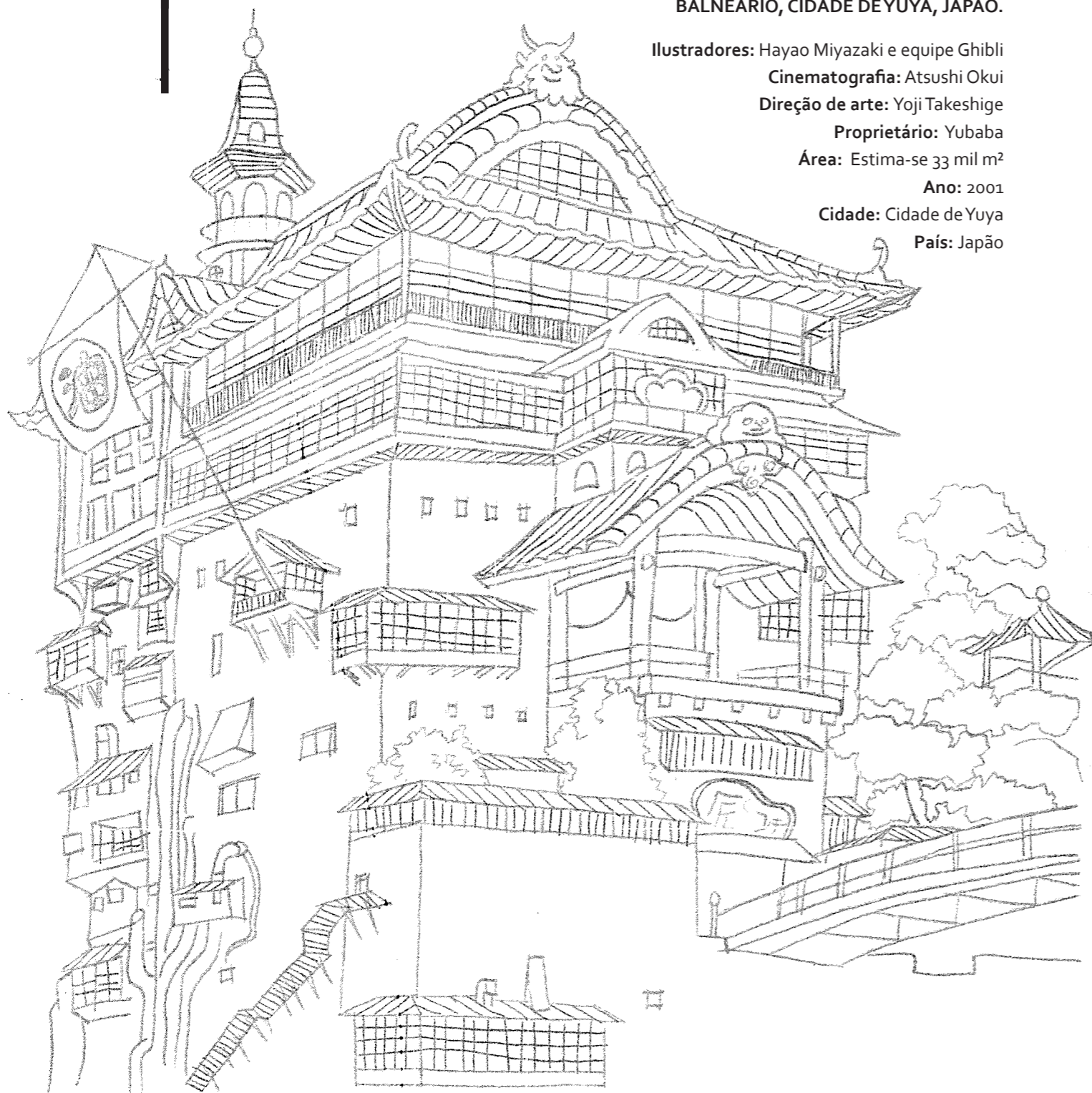
Seu interior é composto por poucos cômodos, possuindo além da cozinha apenas o nema - quartos de dormir das casas minka e tem a estrutura do seu telhado visível estilo keshou yaneura.

As decorações se enquadram em referência orientais, como o kakemono - um pintura ou caligrafia japonesa

feita sobre papel de seda ou tecido em formato vertical, e presa em um apoio flexível, possibilitando ser enrolada para o armazenamento - e as porcelanas imari dispostas- e porcelanas imari - porcelana japonesa.

As únicas referências ocidentais no espaço são a máquina de tear originada a partir da Revolução Industrial no século XVIII, e a mesa em altura convencional ocidental

## INTERPRETAÇÃO DO ESPAÇO



**BALNEÁRIO, CIDADE DE YUYA, JAPÃO.**

**Ilustradores:** Hayao Miyazaki e equipe Ghibli  
**Cinematografia:** Atsushi Okui  
**Direção de arte:** Yoji Takeshige  
**Proprietário:** Yubaba  
**Área:** Estima-se 33 mil m<sup>2</sup>  
**Ano:** 2001  
**Cidade:** Cidade de Yuya  
**País:** Japão

Figura 93: Coqui do Balneário. Fonte: Desenho autoral. (2021).

As análises que levaram ao entendimento da circulação, funcionalidade, setorização e materialidade foram realizadas a mão, com croquis descritivos e interpretativos a lápis transformados em plantas e cortes esquemáticos feitos com canetas nanquim e aquarela. Essas análises foram possíveis através da observação repetitiva dos caminhos e seus entornos percorridos pelos personagens durante o filme, das 396 imagens coletadas da obra, da edição autoral de imagens do filme "A viagem de Chihiro" (2021) assim como o auxílio da recriação do universo da obra feita na escala 1:1 no jogo Minecraft por Alan Becker, "Spirited Away - the ENTIRE WORLD" (2015).

A casa de banhos, localizada na cidade espírita de Yuya, Japão, foi originalmente ilustrada no ano de 2001, Hayao Miyazaki e sua equipe do Estúdio Ghibli. A edificação de - a partir do estu 33 mil m<sup>2</sup> de área projetada está implantada em um terreno retangular com 65m de frente e 85m de profundidade, compondo uma área de 5524m<sup>2</sup>. Em relação ao entorno, encontra-se sobre uma escarpa - declive muito íngreme no terreno - ao lado de uma pequena cidade, a qual possui uma relação hierarquicamente superior, sendo a maior e mais luxuosa construção da ilha.

Seu desenho original apresenta características da arquitetura japonesa da era Meiji assim como influências, na parte residencial presente no último andar, da arquitetura ocidental.

A composição é feita a partir de dois volumes sobrepostos e divididos por telhados com grandes beirais. As aberturas predominam-se por shoujis, além da entrada e varanda centralizada na fachada principal da edificação.

Em termos de materialidade o balneário teve suas paredes externas e algumas das paredes principais levantadas em alvenaria, já as divisões dos ambientes internos foi realizada com fusumas e shojis estruturados por pilares de madeira, uma técnica de construção tradicional japonesa, exceto a residência de Yubaba, que é feita toda em alvenaria e utiliza grandes portas de abrir entre um ambiente e outro, reforçando as referências ocidentais utilizadas nessa parte do edifício.

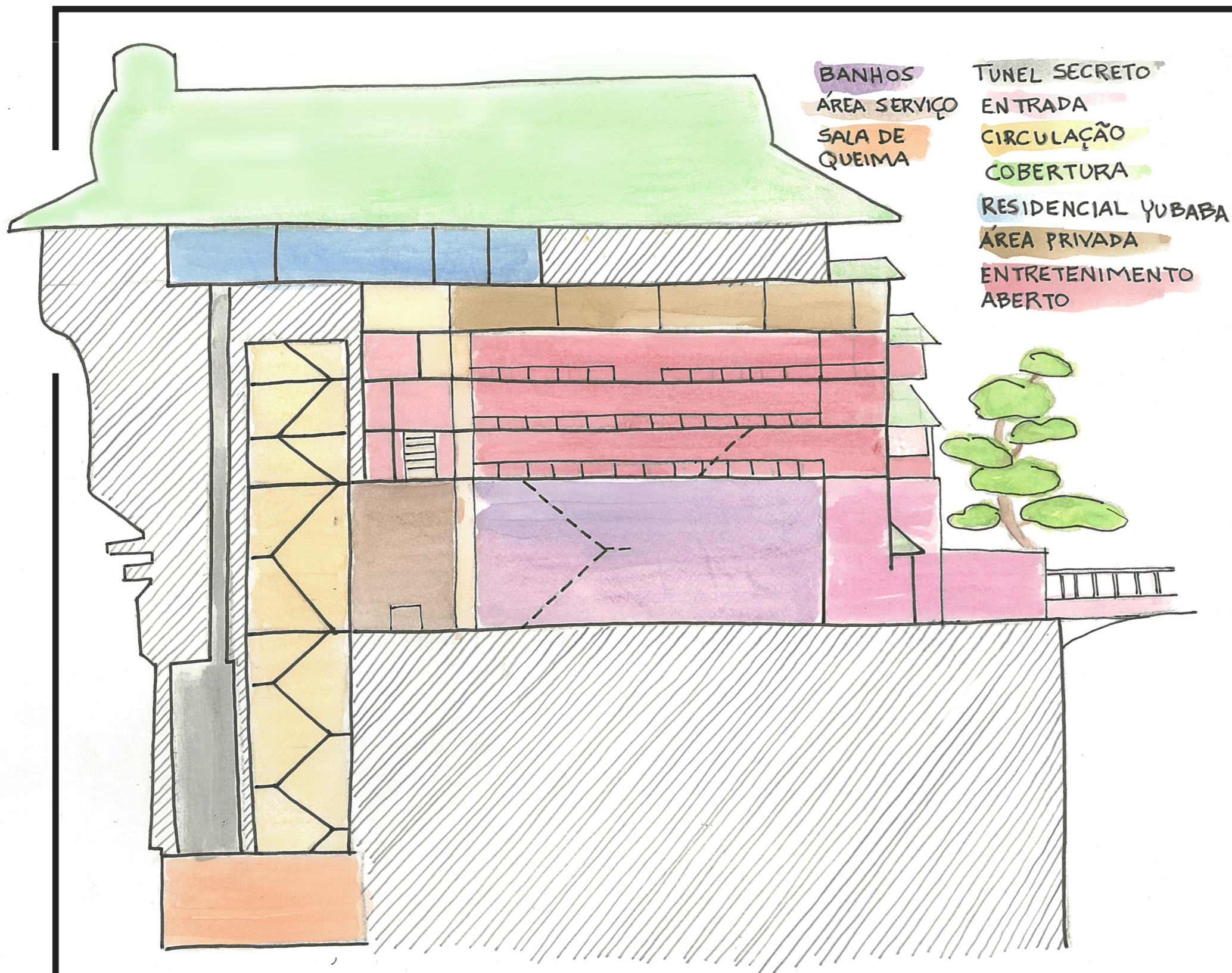


Figura 94: Corte esquemático com setorização. Fonte: Desenho autoral. (2021).

A construção conta com vários andares, sendo 6 visíveis pela fachada principal. O primeiro pavimento conta com um tipo de hall em seu acesso que utiliza fusumas para criar um eixo de circulação principal horizontal e deixar o ambiente de banhos um pouco mais privativo. Esse eixo de circulação se une a outros dois eixos secundários que circundam os banhos públicos por fora, dando acesso a salas de entretenimento aberto com churrasqueiras, espaços para descanso, espaço privado aos funcionários e as escadas e elevadores que levam aos pavimentos superiores.

O espaço privado aos funcionários leva a cozinha e a uma caixa de escadas que se estende verticalmente pela maior parte da casa de banhos, dando acesso aos pavimentos principais da construção, aos dormitórios dos funcionários, a sala de queima e vários outros lugares que não foram apresentados na obra.

Nos demais pavimentos abertos aos clientes, a circulação se mantém circundante ao banho público - que possui pé direito duplo - e cria vários mezaninos, que dão acesso a mais salas de entretenimento e repouso que encontram-se nas laterais do edifício. O quarto pavimento, sendo o penúltimo pavimento com acesso de clientes, conta com algumas diferenças em relação aos demais, como uma ponte que atravessa a casa de banhos por cima dos ofurôs, duas escadas ao fundo que levam a salas privadas e um elevador que dá acesso ao escritório e a residência de Yubaba.

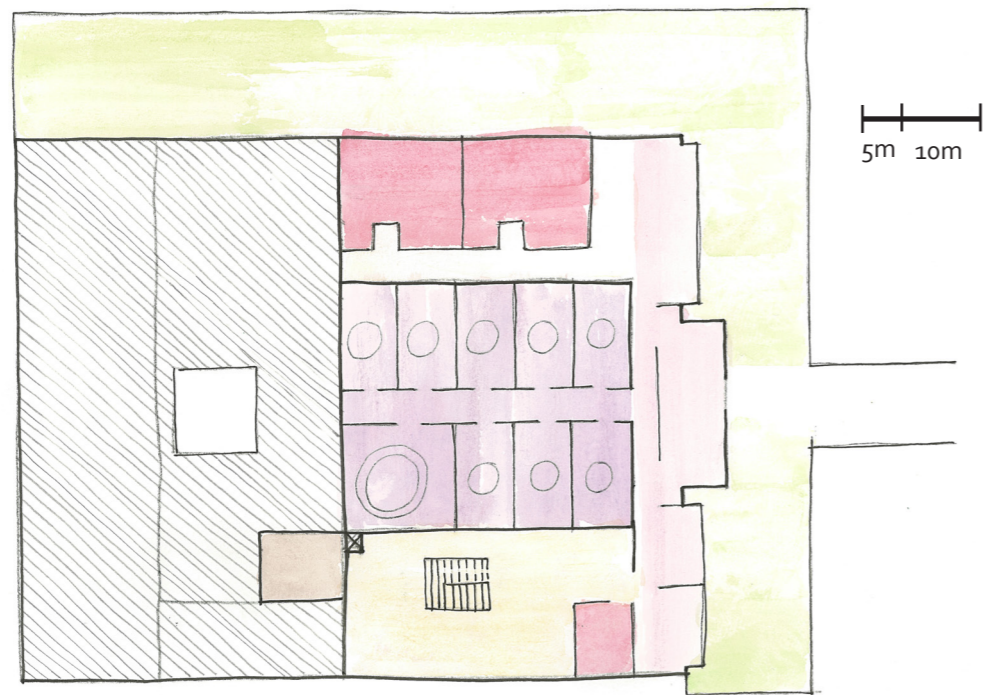


Figura 94: Planta esquemática Pavimento 01. Fonte: Desenho autoral. (2021).

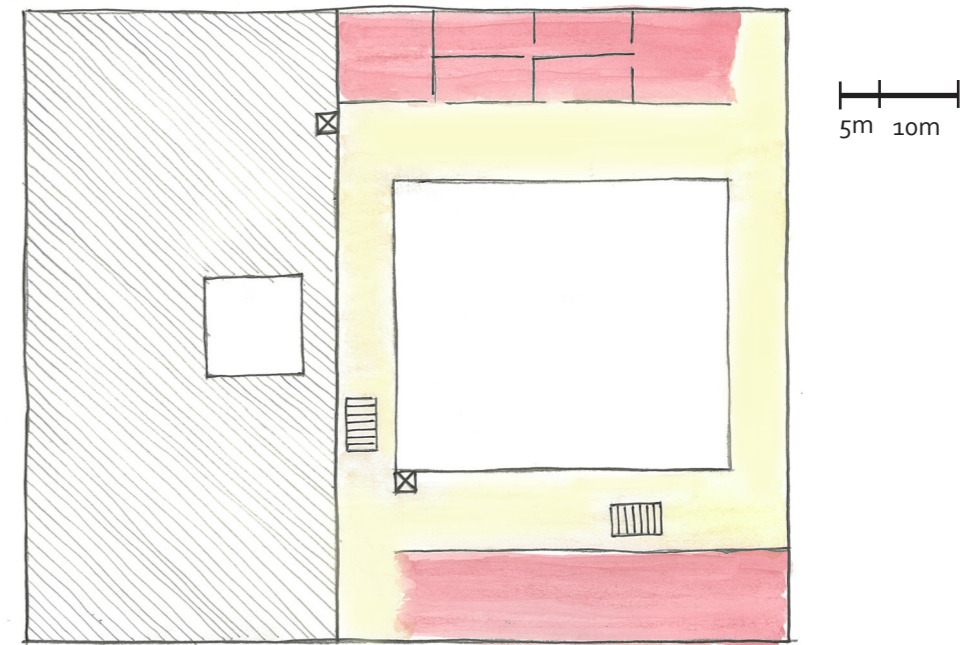


Figura 96: Planta esquemática Pavimento 03. Fonte: Desenho autoral. (2021).

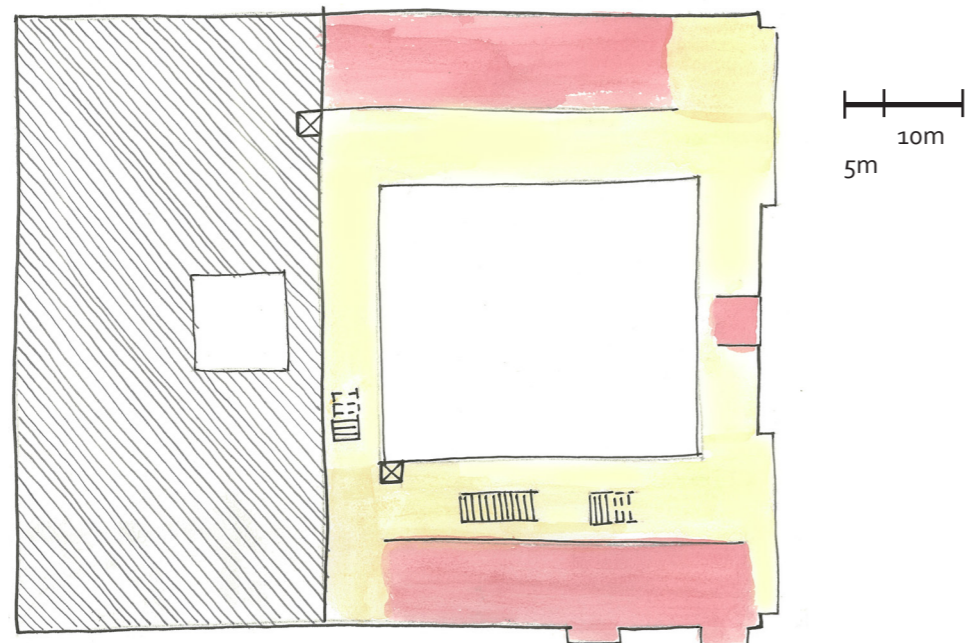


Figura 95: Planta esquemática Pavimento 02. Fonte: Desenho autoral. (2021).

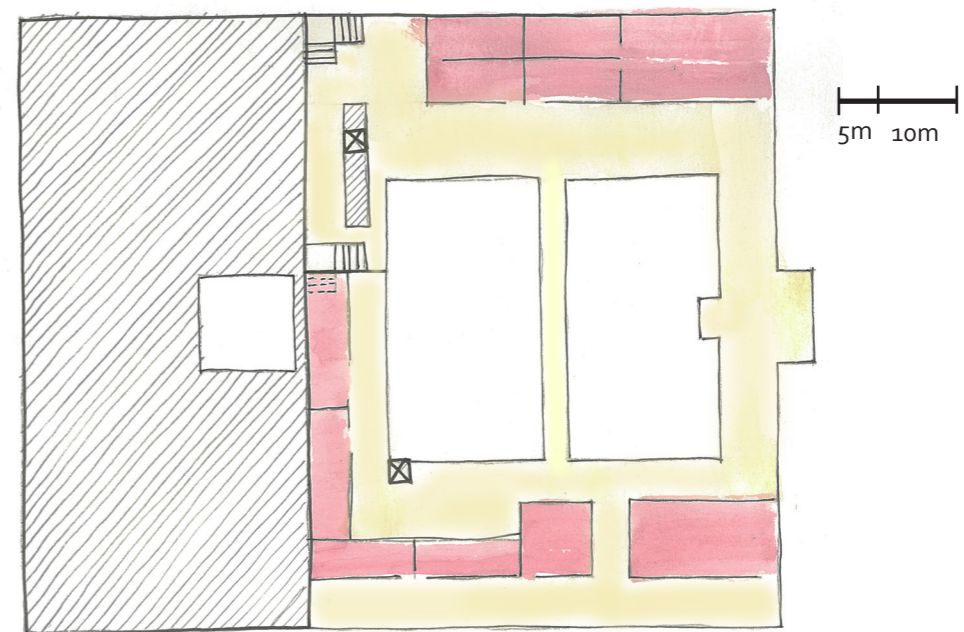


Figura 97: Planta esquemática Pavimento 04. Fonte: Desenho autoral. (2021).

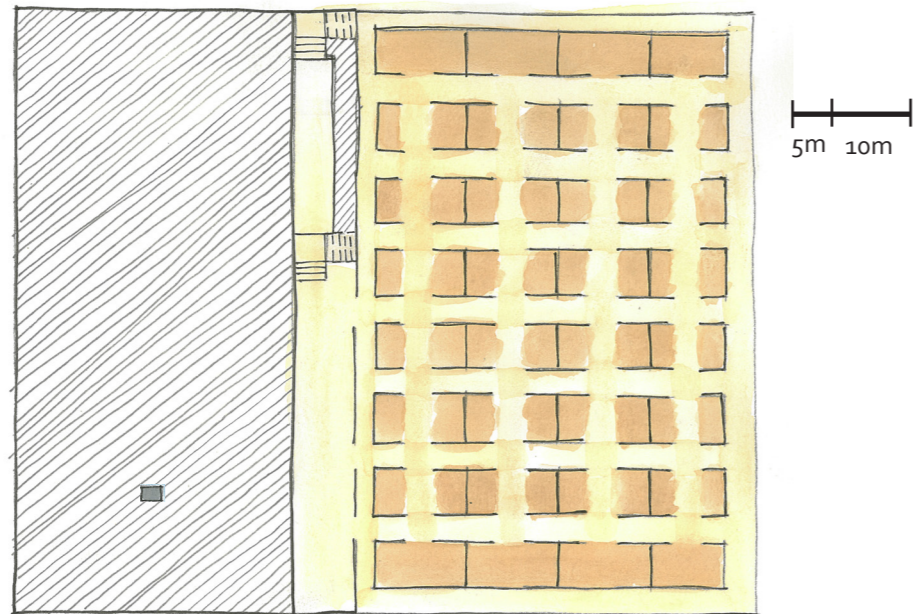


Figura 98: Planta esquemática Pavimento 05. Fonte: Desenho autoral. (2021).

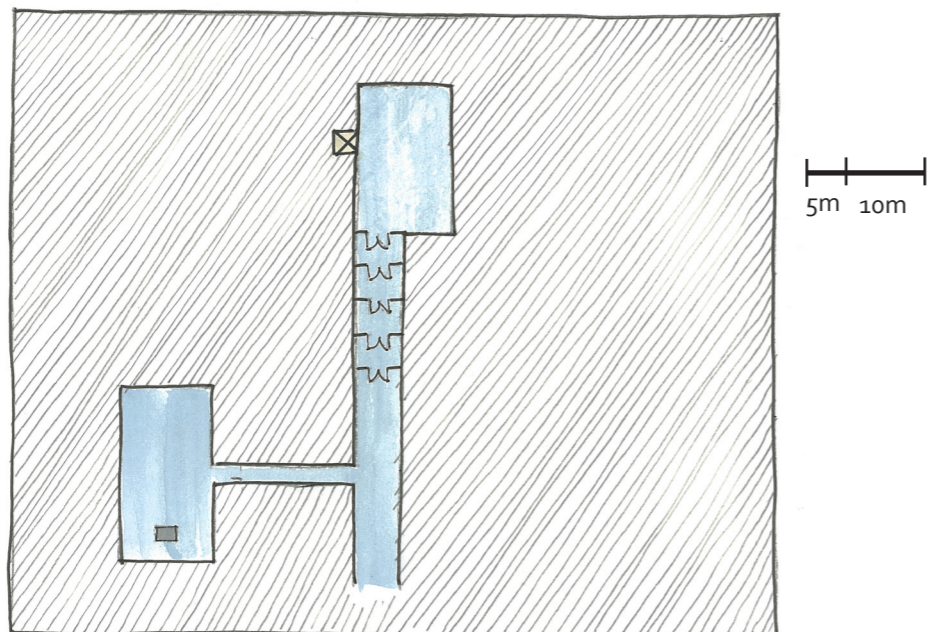


Figura 99: Planta esquemática Pavimento 06. Fonte: Desenho autoral. (2021).



Figura 100: Vista aerea da cidade. Fonte: Desenho autoral. (2021).

## ASPECTOS CONCLUSIVOS

Esta monografia abordou o estudo da arquitetura a partir da análise da produção do filme "A Viagem de Chihiro" (2001). Este trabalho teve por objetivo aprofundar o entendimento dos aspectos cênicos e de contextualização dos ambientes arquitetônicos presentes na obra. A metodologia utilizada baseou-se em levantamentos bibliográficos, análise gráfica, análise arquitetônica, elaboração de plantas e cortes esquemáticos e desenhos de perspectiva.

Conclui-se que essa análise gráfica e escrita da cenografia dos elementos arquitetônicos trás como resultado um maior entendimento e conhecimento da cultura e da arquitetura oriental, ao mesmo tempo que nos mostra como e quando elementos tradicionalmente ocidentais foram infundidos na cultura

japonesa, no período Meiji, o qual personifica o tempo do enredo que ocorre no mundo espiritual. Além disso, promoveu uma maior capacidade de percepção desses elementos ao observar a arquitetura, ou aspectos da cultura japonesa contemporânea.

As análises ainda nos permitiram entender como funcionam as casas de banho tradicionais japonesas, explicando sua materialidade, fluxograma e os usos dos seus espaços que por sua vez auxiliou na elaboração de plantas e cortes esquemáticos e desenhos de perspectiva para o estudo da circulação, funcionalidade, setorização e materialidade do Balneário.

A compreensão da arquitetura do edifício, a hierarquia apresentada pela disposição dos espaços e seu funcionamento, expressa uma crítica ao sistema capitalista regente, uma vez que os funcionários têm seus espaços deslocados para as periferias da construção, em ambiente pouco salubres ou insalubres. Os clientes, por sua vez, utilizam uma parte do edifício que esbanja luxo e sofisticação, e Yubaba, ocupando o último pavimento sempre com os olhos sobre seus funcionários e o bom funcionamento de seu estabelecimento.

A percepção desses elementos arquitetônicos como apresentados, reafirmaram a intenção de Miyazaki em demonstrar a imposição de cultura sofrida pelo país a partir do capitalismo e processo de globalização. Assim, percebeu-se como a construção espacial e cênica adquiriram centralidade no desenvolvimento narrativo do filme.

## REFERÊNCIAS

**A Casa.** Japan House. 2021. Disponível em: <https://www.japanhouse.jp/pt/stories/03-house.html>. Acesso em: 20 maio 2021.

**A GRANDE ROTA.** 3 Passeios em Tóquio para fãs de animação. 2019. Disponível em: <https://www.agranderota.com.br/post/tokyo-animacao>. Acesso em: 14 jan. 2021.

ALENE, Anne Geismann. Bill Viola: **Incorporando os conceitos zen no espaço e no tempo.** Academia, cidade, p.1-10, ano. Disponível em: [https://www.academia.edu/42045075/Bill\\_Viola\\_Embodying\\_Zen\\_Concepts\\_in\\_Space\\_and\\_Time](https://www.academia.edu/42045075/Bill_Viola_Embodying_Zen_Concepts_in_Space_and_Time). Acesso em: 08 jan. 2021.

ANDREO, Marcelo Castro. **Os outros mundos na animação de Hayao Miyazaki: Totoro, Mononoke, Chihiro e Pony.** In: V ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS DA IMAGEM, II ENCONTRO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E IMAGEM, 2015, Londrina. Anais [...] Londrina: 2015. Disponível em: [http://www.uel.br/eventos/eneimagem/2015/?page\\_id=17](http://www.uel.br/eventos/eneimagem/2015/?page_id=17) ISBN 978-85-7846-338-0. Acesso em: 12 Set. 2020.

**Arquitetura Contemporânea Japonesa – Parallel Nipon.** Japan Foundation São Paulo. 2010. Disponível em: <https://fjsp.org.br/agenda/arquitetura-contemporanea-japonesa-parallel-nipon/>. Acesso em: 20 maio 2021.

ASAKURA, Kaori. **Translating Cultural References in Japanese Animation Films: The Case of Spirited Away.** 2017. 112 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Tradução e Serviços Linguísticos, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2017. Cap. 6. Disponível em: [https://sigarra.up.pt/flup/en/pub\\_geral.show\\_file?pi\\_doc\\_id=102998](https://sigarra.up.pt/flup/en/pub_geral.show_file?pi_doc_id=102998). Acesso em: 08 jan. 2021.

BARBOSA, Maria Renata da Silva. **A CASA TRADICIONAL JAPONESA: AS MODIFICAÇÕES OCORRIDAS NO SÉCULO XX NO BRASIL.** 2019. 130 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade Damas da Instrução Cristã, Recife, 2019. Cap. 5. Disponível em: <https://www.faculdedamas.edu.br/revistafd/index.php/academico/article/viewFile/1076/853>. Acesso em: 06 maio 2021.

BECKER, Alan. **Spirited Away - the INTIRE WORLD**. 2015. Planet Minecraft. Disponível em: <https://www.planetminecraft.com/project/spirited-away-the-entire-world/>. Acesso em: 01 jun. 2021.

BROOK, Robert. **Elementos de estilo em móveis e carpintarias, sendo uma série de detalhes dos estilos italiano, alemão, renascentista, elisabetano, Luís XIV, Luís XV, Luís XVI, Sheraton, Adams, Império, chinês, japonês e mourisco ... para uso de arquitetos, designers de móveis, marceneiros e outros**. 2011. Internet Archive. Disponível em: <https://archive.org/details/elementsofstyleioobroo/page/n121/mode/2up>. Acesso em: 28 maio 2021.

**Capítulo 33 - Laca Japonesa**. Arte História Estudos. 2019. Disponível em: <http://artehistoriaestudios.blogspot.com/2019/01/capitulo-33-laca-japonesa.html>. Acesso em: 07 jun. 2021.

CAVALLARO, Dani. **A Arte Anime de Hayao Miyazaki**. 1.ed. McFarland & Company, 2006. 204p. Disponível em: <https://books.google.com.hk/> Acessado em: 08 jan. 2021.

CELIA. **Tokyo's Wonderful World of Ghibli**. 2018. Disponível em: <https://celiaintokyo.wordpress.com/2018/09/05/tokyos-wonderful-world-of-ghibli/>. Acesso em: 14 jan. 2021.

CHAMAS, Fernando Carlos. **A escultura budista japonesa até o período Fujiwara (552~1185): a arte da iluminação**. 2006. 332 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Letras Orientais, Universidade de

São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-09112007-150941/publico/TESE\\_FERNANDO\\_CARLOS\\_CHAMAS.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-09112007-150941/publico/TESE_FERNANDO_CARLOS_CHAMAS.pdf). Acesso em: 30 maio 2021.

CHO, Aena. **Postmodern Aesthetics in Spirited Away**. 2013. Martin Irvine. Disponível em: <https://blogs.commons.georgetown.edu/cctp-725-fall2013/2013/09/16/postmodern-aesthetics-in-spirited-away/>. Acesso em: 06 jan. 2021.

COMELLI, Larissa Abreu. **Arquitetura Japonesa: inventário do uso dos encaixes estruturais de madeira**. 2018. 220 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: [https://issuu.com/lari.comelli/docs/tfg\\_larissa\\_comelli\\_caderno\\_final\\_](https://issuu.com/lari.comelli/docs/tfg_larissa_comelli_caderno_final_). Acesso em: 25 maio 2021.

DAVIES, Jane; STACEY, Francis. **Trompe l'Oeil Marble History and Conservation of 19th-century Marbling**. 2015. Disponível em: <https://www.buildingconservation.com/articles/marbling/marbling.htm>. Acesso em: 8 maio 2021.

**Digital Art on Ancient Walls: Kyoto's Nijō Castle Lit Up in High-Tech Show**. Nippon. 2018. Disponível em: <https://www.nippon.com/en/japan-video/gu900063/>. Acesso em: 20 maio 2021.

D'ONOFRIO, Fabrizio. **The importance of design in Studio Ghibli's Filmography (Vol. 2, 1992-2001)**. 2021. Disponível em: [\[design-in-studio-ghiblis-filmography-vol-2-1992-2001-e4c2c3a7168e\]\(https://uxdesign.cc/the-importance-of-design-in-studio-ghiblis-filmography-vol-2-1992-2001-e4c2c3a7168e\). Acesso em: 04 maio 2021.](https://uxdesign.cc/the-importance-of-</a></p></div><div data-bbox=)

East Zone. **Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum**. 2021. Disponível em: <https://www.tatemonoen.jp/english/restore/intro/east.php>. Acesso em: 29 maio 2021.

EBERT, Roger. **Hayao Miyazaki Interview**. 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 15 set. 2020.

**Encyclopedia of Shinto**. Kokugakuin University. 2006. Disponível em: <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/>. Acesso em: 28 maio 2021.

EVANS, Heather. **The Characteristics That Define a French Bateau Tub**. 2019. Nimvo. Disponível em: <https://nimvo.com/the-characteristics-that-define-a-french-bateau-tub/>. Acesso em: 8 maio 2021.

Facades of Kanban Kenchiku. **Walking Biking Japan Blog**. 2020. Disponível em: <http://walkingbikingjapan.tokyo/2020/05/09/facades-of-kanban-kenchiku/>. Acesso em: 01 jun. 2021.

FELL, J.A. **Luz, cor, ambiente**. Revista Tecnologia e Tendências, Novo Hamburgo, v.2, 2002. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistatecnologiaetendencias/article/view/1377>. Acesso em: 15 mar 2021.

**FILM EDUCATION JOIN AND GIVE. Spirited Away**. 2019. Disponível em: <https://education.burnsfilmcenter.org/>

[education/classrooms/168/projects/919](https://education.burnsfilmcenter.org/education/classrooms/168/projects/919). Acesso em: 03 jan. 2021.

FRÉDÉRIC, Louis. **Japan Encyclopedia**. London: Belknap Press da Harvard University Press, 2005. 1128 p. Tradução: Kathe Roch. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=p2QnPijAEmEC&pg=PA492&lpg=PA492&dq=KATO-MADO&source=bl&ots=g-Kvsvclp\\_&sig=ACfU3Uo7vYUokmpJDBWatAgNhnUAuqRqIQ&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKewjHvIPh4fXwAhXmHLkGHbiaAm8Q6AEwDnoECAYQAw#v=onepage&q=KATO-MADO&f=false](https://books.google.com.br/books?id=p2QnPijAEmEC&pg=PA492&lpg=PA492&dq=KATO-MADO&source=bl&ots=g-Kvsvclp_&sig=ACfU3Uo7vYUokmpJDBWatAgNhnUAuqRqIQ&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKewjHvIPh4fXwAhXmHLkGHbiaAm8Q6AEwDnoECAYQAw#v=onepage&q=KATO-MADO&f=false). Acesso em: 20 maio 2021.

FREITAS, Tatiane. **Características da arquitetura Japonesa, Notas de estudo de Design de Interiores**. 2009. Disponível em: <https://www.doccity.com/pt/caracteristicas-da-arquitetura-japonesa-1/4711908/>. Acesso em: 21 maio 2021.

GEERAERT, Amélie. **Traditional Meanings of Colors in Japanese Culture**. 2020. Kokoro media. Disponível em: <https://kokoro-jp.com/culture/298/>. Acesso em: 14 mar. 2021.

GHIBLI WICK. **Bathhouse**. 2015. Disponível em: <https://ghibli.fandom.com/wiki/Bathhouse>. Acesso em: 05 jan. 2021.

GOMES, Winston Pinheiro Claro. **História da Tecelagem**. 2020. Portal da Educação. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/historia-da-tecelagem/56619>. Acesso em: 07 jun. 2021.

京ハン (HAN, kyo). **周冬雨配音《千与千寻》再上映, 电影的这些现实取景地美翻了!** (“Spirited Away” dublado por Dongyu Zhou é lançado novamente, e o cenário realista do filme é lindamente invertido!). 2019. Disponível em: <https://bkso.baidu.com>

HERNÁNDEZ-PÉREZ, Manuel. **Animation, Branding and Authorship in the Construction of the ‘Anti-Disney’ Ethos: hayao Miyazaki is works and persona through disney film criticism.** Animation, [S.L.], v. 11, n. 3, p. 1-313, 24 out. 2016. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1746847716660684>. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/db2af73b-4f80-3760-9172-7cf42efa766e/>. Acesso em: 06 jan. 2020.

HORTA, Lilia.; NUNES, Mônica Rebecca F. **A estética híbrida do cinema de animação de Hayao Miyazaki.** In: CARVALHO, Erick. Comunicação e cultura geek. São Paulo: Cásper Líbero, 2018. Cap.3, p.62-76. Disponível em: [https://www.academia.edu/37938747/A\\_este\\_tica\\_hi\\_brida\\_do\\_cinema\\_de\\_animac\\_a\\_o\\_de\\_Hayao\\_Miyazaki](https://www.academia.edu/37938747/A_este_tica_hi_brida_do_cinema_de_animac_a_o_de_Hayao_Miyazaki). Acesso em: 03 dez. 2020.

HOTEL GAJOEN TOKYO. **Hyakudan Kaidan. 2020.** Disponível em: <https://www.hotelgajoen-tokyo.com/en/hyakudankaidan/>. Acesso em: 14 jan. 2021.

HUANG, Michelle Pei Ting. **Sudare (簾 / すだれ): Do tradicional ao moderno.** 2019. Disponível em: <https://www.osakananiwakai.org/profile/lilianoo9/profile>. Acesso em: 14 maio 2021.

HYE-JUNG, Cho. **A Study on the Shinto Animism of Miyazaki Hayao: focusing on my neighbor totoro, the princess mononoke, spirited away.** Film Studies, [S.L.], v. , n. 66, p. 209-231, dez. 2015. Korean Film Association. <http://dx.doi.org/10.17947/kfa.66.201512.008>. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/d3125d6a-172a-3f9a-b2fo-aoadoc372b65/>. Acesso em: 06 jan. 2021.

JUSSAN, Cláudia. **Design Cinematográfico. A concepção visual do imaginário fantástico.** 2005. 123f. Dissertação(mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Minas Gerais, 2005. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/noxxvvnv>. Acesso em: 26 de abr. 2021.

KARPOUZAS, Helena. **A CASA MODERNA OCIDENTAL E O JAPÃO:A INFLUÊNCIA DA ARQUITETURA TRADICIONAL JAPONESA NAARQUITETURA DAS CASAS MODERNAS OCIDENTAIS.** 2003. 145 f. Dissertação (Doutorado) - Curso de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003. Disponível em: [https://docplayer.com.br/7158265-A-casa-moderna-ocidental-e-o-japao.html#show\\_full\\_text](https://docplayer.com.br/7158265-A-casa-moderna-ocidental-e-o-japao.html#show_full_text). Acesso em: 20 maio 2021.

KAWANAMI, Silvia. **Cinco Cidades Postais que Remontam o Período Edo.** 2020. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/cinco-cidades-postais-que-remontam-o-periodo-edo/>. Acesso em: 14 maio 2021.

KIM, Jong-Tae. **A View of the World**

**Shown in the Miyazaki Hayao Director’s Animation -Focus on Analytic Discussion about the Character and the Incident-**. The Journal Of The Korea Contents Association, [S.L.], v. 11, n. 7, p. 110-120, 28 jul. 2011. The Korea Contents Association. <http://dx.doi.org/10.5392/jkca.2011.11.7.110>. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/257ee822-747d-32d2-b129-50de9592aa4b/>. Acesso em: 08 jan. 2021.

KUSUMOTO, Hana. **Mysterious town of ‘Spirited Away’ actually exists, at Tokyo area museum.** 2003. STARS AND STRIPES. Disponível em: <https://www.stripes.com/travel/mysterious-town-of-spirited-away-actually-exists-at-tokyo-area-museum-1.10492>. Acesso em: 05 jan. 2021.

KUZMINA, E V. **Representation of Western and Eastern Culture in Hayao Miyazaki Animation.** Kne Engineering, [S.L.], v. 3, n. 8, p. 1-33, 23 dez. 2018. Knowledge E. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/11c478ba-8ec3-3e21-8285-87d1d933d485/>. Acesso em: 06 jan. 2020.

LARROTCHA, Sonia. **Chess marble floor in interior design.** 2021. Tinos. Disponível em: <https://www.tinostone.com/chess-marble-floor-in-interior-design/>. Acesso em: 07 jun. 2021.

LIESKE, Daniel. **“Dessins du Studio Ghibli” Exhibition in Paris.** 2014. Disponível em: <http://daniellieske.blogspot.com/2014/12/dessins-du-studio-ghibli-exhibition-in.html>. Acesso em: 12 maio 2021.

MATHERS, Cassandra. **What Is the Meaning of Color in Japanese Culture?.** 2018. CLASSROOM. Disponível em: <https://classroom.synonym.com/what-is-the-meaning-of-color-in-japanese-culture-12081009.html>. Acesso em: 16 mar. 2021.

MES, Tom (7 jan. 2002). **Hayao Miyazaki. Midnight Eye.** Disponível em: [www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/](http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/). Acesso: 13 jan. 2021.

Mietto, Luís Fábio M. Rogado. **Estudo contrastivo da imagem da morte através da leitura das narrativas históricas gregas e japonesas.** Estudos Japoneses, São Paulo, n.14, p.43-62, 1994.

MUMCU, Sema; YdLMAZ, Serap. **Anime Landscapes as a Tool for Analyzing the Human–Environment Relationship: hayao miyazaki films.** Arts, [S.L.], v. 7, n. 2, p. 1-16, 17 abr. 2018. MDPI AG. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.3390/arts7020016>. Acesso: 06 jan.2021.

NAPIER, Susan J. **Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Culture Recovery in Miyazaki’s Spirited Away.** The Society for Japanese Studies, Washington, v.32, n.2, p.287-310, 2012. Disponível em: <https://filmmargins.files.wordpress.com/2012/01/matter-out-of-place.pdf>. Acesso em 05 jan. 2021.

**NARAI-JUKU: UM MERGULHO NAS HISTÓRICAS ROTAS DO PERÍODO EDO.** . Japão Caçadores de Lendas. 2017. Disponível em: <https://cacadoresdelendas.com.br/japao/narai-juku-um-mergulho-nas-historicas-rotas->

do-periodo-edo/. Acesso em: 19 maio 2021.

NORIYUKI, Francisco. **Noren – cortina curta**. 2006. NSP Editora. Disponível em: <https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/diversos/noren-cortina-curta/>. Acesso em: 30 maio 2021.

NOVAES, Viktor Danko Perkusich.; VADICO, Luis Antonio. **Animações japoneses durante e após a segunda guerra mundial: Características e Influências**. Debates Insubmissos, Pernambuco, v.2, n.5, p.79-106, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/debatesinsubmissos/article/view/239720>. Acesso em: 05 jan. 2021.

宮絵師安川如風 (NYOFU, Miyaeshi Yasukawa). **天井画 (Pintura de teto)**. 2018. Disponível em: <https://tenchiyuyu.co.jp/work-contents/tenjyouga/>. Acesso em: 22 maio 2021.

OLESEN, Jacob. **Color Meanings In Japan**. 2019. Disponível em: <https://www.color-meanings.com/color-meanings-japan/#:~:text=Red%20and%20white%20are%20prominent,which%20represent%20happiness%20and%20joy.&text=White%20on%20the%20other%20hand,stands%20for%20purity%20and%20truth>. Acesso em: 12 mar. 2021.

OLIVEIRA, Janete da Silva. **Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki**. 2016. 277 f. Tese (Doutorado) - Curso de Literatura, Cultura e Contemporaneidade, Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da Puc-

Rio, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Cap. 6. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br>. Acesso em: 03 jan. 2021.

PARENT, Dr. Mary Neighbour. **JAANUS is the on-line Dictionary of Japanese Architectural and Art Historical Terminology**. JAANUS. 2001. Disponível em: <http://www.aisf.or.jp/~jaanus/>. Acesso em: 05 maio 2021. PEDROTTI, Mariana; PEZZINI, Camila. A influência das cores na Arquitetura: Estudo de caso de um Instituto de Psicoterapia. p. 1-23, 2018. Disponível em: <http://tcconline.fag.edu.br:8080/app/webroot/files/trabalhos/20181206-205917.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2021.

PEREIRA, Sérgio Alexandre de Jesus Carvalho. **Projetar a realidade na fantasia, e vice-versa**. 2015. 61 f. Dissertação (Doutorado) - Curso de Psicologia, Instituto Universitário de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida (ISPA), Lisboa, Portugal. 2015. Cap. 7. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.12/5207>. Acesso em: 03 dez. 2020.

PESEL, Matheus Silveira. **O cinema de animação de Hayao Miyazaki**. 2009. 68 f. p.38 TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/22685>. Acesso em: 12 set. 2020.

PIMENTA, Helena Ferreira. **Explorações sobre a construção da narrativa mítica: A viagem de Chihiro**. 2006. 50 f. Monografia (Especialização) - Curso de

Comunicação Social, Centro Universitário de Brasília, Brasília, DF 2006. Cap. 4. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1680>. Acesso em: 15 set. 2020.

PINTO, Felipe Mendes.; REINALDO, Gabriela Frota. **Chihiro e Viagens de Trem: Espaços Intervalares na Cultura Japonesa**. In: XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2019, São Luís. Anais [...] Fortaleza: 2019. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2019/resumos/R67-0021-1.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2021.

PRABOWO, Roberto. **Consumerism capitalista perspective in Animation film Sem to Chihiro no Kamikakushi by Hayao Miyazaki**. HUMANIORA, Vol 8 No.4, outubro 2017, p.1-349. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/32928605-f778-30d9-8562-f08ebbo44066/>. Acesso em 06 jan. 2021.

Príncipe Toneri, O-No-Yassumaro. **Crônicas do Japão**. 1ª ed. São Paulo: Sesc, 2020. 270p.

RAY, Michael. **Japanese-style painting: mostra reflete o espírito da arquitetura japonesa contemporânea. Mostra reflete o espírito da arquitetura japonesa contemporânea**. 2018. Embaixada do Japão no Brasil. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/Japanese-art/Japanese-style-painting>. Acesso em: 20 maio 2021.

REIDER, Noriko T. **Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols**. IN Film Criticism 29, no. 3 (2005), pp. 4-47. Disponível em: <https://>

[www.andrew.cmu.edu/course/98-233/docs/spirited\\_away.pdf](http://www.andrew.cmu.edu/course/98-233/docs/spirited_away.pdf). Acesso em: 06 jan. 2021.

ROMANO, Sílvio; VITIELLO, Sérgio. **História do Mármore**. 2019. Disponível em: <https://vitielloeromano.com.br/2018/12/17/historia-do-marmore/>. Acesso em: 29 maio 2021.

RON. **The Art of Studio Ghibli - Part 9**. 2011. Flooby Nooby. Disponível em: <https://floobynooby.blogspot.com/2011/12/art-of-studio-ghibli-part-9.html>. Acesso em: 05 jan. 2021.

SAVIO, Talita. **A magia do Studio Ghibli**. 2017. Disponível em: <http://www.blog.365filmes.com.br/2017/04/a-magia-do-studio-ghibli-documentario-mami-sunada.html>. Acesso em: 13 set. 2020.

SILVA, R. P.; MENDES, C. M. **Hayao Miyazaki: o estilo autoral do animador japonês**. Tríade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia, v. 7, n. 15, 10 ago. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.22484/2318-5694.2019v7n15p137-157>. Acesso em: 05 jan. 2021.

SKINNER, Elyse. **Exploring Theme Parks through Hayao Miyazaki's Spirited Away: designing an immersive world**. 2018. 50 f. TCC (Graduação) - Curso de Environmental Design, Honors In The Program In Environmental Design, University Of Colorado Boulder, Colorado, 2018. Disponível em: [colorado.edu/envd/sites/default/files/attached-files/skinner\\_theme\\_park\\_2018.pdf](http://colorado.edu/envd/sites/default/files/attached-files/skinner_theme_park_2018.pdf). Acesso em: 05 jan. 2021.

**Spirited Away Background Art and Concept Art.** IMGUR. 2014. Disponível em: <https://imgur.com/r/BackgroundArt/brgRI>. Acesso em: 16 maio 2021.

STEEN, Emma. **Five places in Japan that look like scenes from Spirited Away.** 2020. TIMEOUT. Disponível em: <https://www.timeout.com/tokyo/travel/five-places-in-japan-that-look-like-scenes-from-spirited-away>. Acesso em: 14 jan. 2021.

STEIFF, Josef (ed.); TAMPLIN, Tristan D (ed.). **Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder.** Chicago: Open Court, 2010. 348 p. Disponível em: <https://books.google.com.br/>. Acesso em: 10 mar. 2021.

SUZUKI, A. **A nightmare of capitalist Japan: Spirited Away.** Jump Cut, 2009. Disponível em: <https://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/SpiritedAway/index.html/>. Acesso em 09 set. 2020.

TAIPE, navi. **阿妹茶酒館 (九份) (Ase Chashukan (Kyujō)).** 2009. Disponível em: <https://www.taipenavi.com/food/276/>. Acesso em: 02 jan. 2021.

**The Electric Fan.** Edson Tech Center. 2014. Disponível em: <https://edisontechcenter.org/Fan.html>. Acesso em: 30 abr. 2021.

TAYLOR, Richard. **American House Styles - Just the Basics.** 2019. RTA STUDIOS. Disponível em: <https://rtastudio.com/2019/12/american-house-styles/>. Acesso em: 28 abr. 2021.

THOMAS, Jolyon Baraka. **Shûkyôô Asobi and Miyazaki Hayao's Anime.** Nova Religio, [S.L.], v. 10, n. 3, p. 73-95, 1

fev. 2007. University of California Press. <http://dx.doi.org/10.1525/nr.2007.10.3.73>. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/8a7db62d-3554-3f84-b41d-18dcf36c868b/>. Acesso em: 08 jan. 2021.

TROUILLARD, Emmanuel. **Le poids de l'espace dans l'œuvre de Hayao Miyazaki.** Géographie Et Cultures, [S.L.], n. 88, p. 1-247, 1 dez. 2013. OpenEdition. <http://dx.doi.org/10.4000/gc.3126>. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/cab26df1-52fd-36eb-a37e-bb291844f07f/>. Acesso em: 06 jan. 2021.

TSUKADA, Julie. **SIMBOLOGIA E IDENTIDADE EM A VIAGEM DE CHIHIRO.** 2019. Valkirias. Disponível em: <http://valkirias.com.br/simbologia-e-identidade-em-a-viagem-de-chihiro/>. Acesso em: 08 jan. 2021.

**Uma Coexistência Harmoniosa de Tradição e Inovação.** Embaixada do Japão no Brasil. 2012. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/arquitetura.html>. Acesso em: 04 jun. 2021.

Unwin, Simon. **Analysing Architecture.** 1ª ed. Londres: Routledge, 1997. 209p. Disponível em: [https://www.academia.edu/36789527/Analysing\\_Architecture](https://www.academia.edu/36789527/Analysing_Architecture). Acesso em: 20 maio 2021.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2008:1994. Disponível em: [https://www.academia.edu/40024813/Kupdf\\_net\\_vanoye\\_francis\\_goliot\\_lete\\_anne\\_](https://www.academia.edu/40024813/Kupdf_net_vanoye_francis_goliot_lete_anne_)

[ensaio\\_sobre\\_a\\_analise\\_filmica](#). Acesso em: 10 jan. 2021.

WANG, Hongwei. **Analysis of the Anti War Thought from Animated Film.** Proceedings Of The 2014 International Conference On Education, Management And Computing Technology, [S.L.], p. 1-15, jun. 2014. Atlantis Press. <http://dx.doi.org/10.2991/icemct-14.2014.90>. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/25c22671-1e74-3525-8e9e-bdc834a5bf37/>. Acesso em: 07 jan. 2021.

WILLIAMS, Martyn. **A legacy from the 1800s leaves Tokyo facing blackouts.** 2011. Computer World. Disponível em: <https://www.computerworld.com/article/2506799/a-legacy-from-the-1800s-leaves-tokyo-facing-blackouts.html>. Acesso em: 30 maio 2021.

WILLMOTT, Hugh Christopher. **Spirited Away: When Political Economy Se Culturalized.** In: WILLMOTT, Hugh Christopher. *New Spirits of Capitalism: On the Ethics of the Capitalist Order.* [S.N]: P. Du Gay And G. Morgan, 2013. p. 98-123. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/270393825\\_Spirited\\_Away\\_When\\_Political\\_Economy\\_Becomes\\_Culturalized](https://www.researchgate.net/publication/270393825_Spirited_Away_When_Political_Economy_Becomes_Culturalized). Acesso em: 02 jan. 2021.

YONGHOW. **The Art Of Spirited Away - Storyboard Book Review.** 2012. Halcyon realms. Disponível em: <http://halcyonrealms.com/books/the-art-of-spirited-away-storyboard-book-review/>. Acesso em: 04 maio 2021.

## FILMOGRAFIA

ANY-MATION. **Hayao Miyazaki | A mente de um mestre.** YOUTUBE 16 jul. 2020. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=1zi7jZkS68&feature=emb\\_rel\\_pause](https://www.youtube.com/watch?v=1zi7jZkS68&feature=emb_rel_pause). Acesso em: 12 jan. 2020.

ARTSY THEORY. **Spirited Away: Art, Architecture and the Colours | Anime Art.** YOUTUBE 06 jun. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XlhOcowHcyU>. Acesso em: 30 maio 2021.

ISBRUCKER, Asher. **The Immersive Realism of Studio Ghibli.** YOUTUBE 23 nov. 2016. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=v6Q6y4-qKac&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=v6Q6y4-qKac&feature=emb_logo). Acesso em: 10 jan. 2021.

LOO, Egan. **Hayao Miyazaki Works on Proposed New Anime Feature Film.** 2016. Anime News Network. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-11-13/hayao-miyazaki-works-on-proposed-new-anime-feature-film/.108775>. Acesso em: 10 jan. 2021.

**REINO de Sonhos e Loucura.** A. Direção: Mami Sunada. Roteiro original: Mami Sunada. Produtor: Mami Sunada, Japão, 2013. 1 DVD (118 min). Título original: Yume to Kyoki no Okoku.

**VIAGEM de Chihiro, A.** Direção: Hayao Miyazaki. Roteiro original: Hayao Miyazaki. Produtor: Toshio Suzuki, Tóquio: Studio Ghibli, 2001. 1 DVD (124 min), NTSC, color. Título original: Sen to chihiro no kamikakushi.