



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
RADIALISMO

**PRESENÇAS, AUSÊNCIAS E INTERSTÍCIOS EM
O CONTO DA PRINCESA KAGUYA (2013)**

FABIANA BARBOZA

Rio de Janeiro

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
RADIALISMO

**PRESENÇAS, AUSÊNCIAS E INTERSTÍCIOS EM
*O CONTO DA PRINCESA KAGUYA (2013)***

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social – Radialismo.

FABIANA BARBOZA

Orientador: Prof. Dr. Fernando Fragozo

Rio de Janeiro

2023

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

B239p Barboza, Fabiana
Presenças, ausências e interstícios em *O Conto da Princesa Kaguya* (2013) / Fabiana Barboza. --
Rio de Janeiro, 2023.
103 f.

Orientador: Fernando Fragozo.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola
da Comunicação, Bacharel em Comunicação Social:
Radialismo, 2023.

1. Cinema de animação. 2. Ausência. 3.
Interstício. 4. Anime. 5. Estúdio Ghibli. I.
Fragozo, Fernando, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **Presenças, ausências e interstícios em *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)**, elaborada por Fabiana Barboza Ribeiro.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia 20 de julho de 2023.

Comissão Examinadora:



Documento assinado digitalmente

FERNANDO ANTONIO SOARES FRAGOZO

Data: 26/07/2023 19:33:15-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador: Prof. Dr. Fernando Antonio Soares Fragozo
Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de comunicação - UFRJ
Departamento de Expressão e Linguagem – ECO/UFRJ



Documento assinado digitalmente

KATIA AUGUSTA MACIEL

Data: 31/07/2023 17:04:50-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Katia Augusta Maciel
Doutora em Cinema - University of Southampton
Departamento de Expressão e Linguagem – ECO/UFRJ

Prof. Dr. Ivan Capeller
Doutor em Comunicação Social - UFF
Departamento de Expressão e Linguagem – ECO/UFRJ

Rio de Janeiro

2023

AGRADECIMENTOS

Eu estudo algo pelo qual eu cultivo um grande interesse, uma gigante curiosidade e um tremendo respeito. Meus estudos foram possíveis graças ao apoio de minha mãe, Deise, e meu pai, Alberto, e a isso sou infinitamente agradecida.

Minha família, amigas e amigos me demonstraram uma forma de amparo que aquece meu coração. Em todas as vezes que ouvi as perguntas de preocupação (“Como vão os estudos?”), nunca senti tom de dúvida ou desconfiança. Minhas inseguranças, por mais que fossem muitas, foram sempre só minhas, e não encontravam nada para se agarrar na realidade. Sou muito agradecida a todas essas pessoas que tenho a oportunidade de ter ao meu redor.

Obrigada à minha irmã Amanda Regina, professora de português e inglês, também pela ajuda com as traduções desta monografia.

Obrigada ao Fernando Amaral, meu melhor amigo, também pelas conversas sobre o tema, animação, cinema, e *animes*, que foram muito importantes.

Obrigada à minha tia Márcia Ribeiro, também pelo apoio e aconselhamento profissional e acadêmico (inabalável pelas áreas pelas quais passei).

Obrigada ao meu companheiro Brian Rufino, também por dividir essa etapa da vida comigo, e ouvir qualquer especificidade sobre cinema que me venha à cabeça - porque eu sempre falo, e você sempre escuta.

Agradeço às pessoas que constituem a instituição da Universidade Federal do Rio de Janeiro, que trabalharam e lutaram pelo ensino público superior. Agradeço enormemente às professoras e professores com quem tive a oportunidade de aprender e trocar.

Muito obrigada ao prof. Fernando Fragozo pela orientação, apoio, aulas e conversas, sem as quais eu não teria coragem de realizar este estudo do jeito que ele é.

Obrigada,

Fabi

Tente lembrar de uma coisa, que é a que mais importa: não é o real, nem mesmo a relação com o real; é apenas a linha e o jeito de desenhar.

(Isao Takahata)

BARBOZA, Fabiana. **Presenças, ausências e interstícios em *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)** Orientador: Fernando Antonio Soares Fragozo. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social – Radialismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2023

RESUMO

Esta monografia busca investigar as **ausências** e suas potencialidades de criação de significado no cinema de animação. Para isso, foram analisadas formas ausentes e espaços vazios em *O Conto da Princesa Kaguya* (2013), um filme dirigido por Isao Takahata no Estúdio Ghibli (Japão), entendendo o cinema de animação como possuidor de uma linguagem própria, que possui uma hibridade entre o discurso pictórico e o cinematográfico. Nesse estudo, foi compreendido que os espaços vazios intencionais são capazes de abrigar potências através de espaços intermediários entre a presença e a ausência. Isso deu luz à necessidade de investigar os **interstícios** no filme. A partir dos estudos da profa. Michiko Okano, o elemento cultural japonês *Ma* se apresentou como um caminho de reflexão sobre esses espaços, já que constitui uma forma de pensamento e experiência com o mundo que valoriza as possibilidades de construção nos vazios. No fim, indo além da dicotomia original entre presença e ausência, foi concluído que espaços intersticiais como as lacunas, vestígios, pausas, penumbras e ambiguidades constituem formas fecundas de expressão para a animação.

Palavras-chave: cinema de animação; ausência; interstício; vazio; anime; Isao Takahata; Estúdio Ghibli; potência

ABSTRACT

This project seeks to investigate **absences** and their potential for creating meaning in animation. For this purposes, absent forms and empty spaces in *The Tale of the Princess Kaguya* (2013), directed by Isao Takahata at Studio Ghibli (Japan), were analyzed understanding animation as possessor of its own language, which has a hybridity between the pictorial and cinematographic discourse. It has been understood by this investigation that intentionally created empty spaces are capable of harboring potentialities through intermediary spaces between presence and absence. This gave rise to the need to investigate the **interstices** in the film. Drawing from the studies of prof. Michiko Okano, the Japanese cultural element *Ma* presented itself as a route for reflection on these spaces, since it constitutes a form of perception and experience that values the possibilities of creativity through the voids. At last, venturing beyond the initial dichotomy between presence and absence, it has been concluded that interstitial spaces such as gaps, vestiges, pauses, shadows, and ambiguities to constitute fertile forms of expression in animation.

Keywords: animation; cinema; absence; interstice; void; anime; Isao Takahata; Studio Ghibli; potential.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Sagami e Kaguya observam um <i>emakimono</i>	12
Figura 2 – Fotograma de <i>Meus Vizinhos, Os Yamadas</i>	12
Figura 3 – Kaguya e Sutemaru na plantação de melão	15
Figura 4 – Designs para Princesa criança de Osamu Tanabe	16
Figura 5 – Layout de um plano em <i>Kaguya</i>	18
Figura 6 – Comparação dos traços em <i>Kaguya</i>	19
Figura 7 – Raiva e fuga de Kaguya	20
Figura 8 – O trabalho dos habitantes da montanha	24
Figura 9 – Anotações de um assistente de direção para o tear	25
Figura 10 – Resultado do plano do trabalho no tear	26
Figura 11 – Kaguya se surpreende e ri de seus pais	28
Figura 12 – A natureza também observa	31
Figura 13 – Cumplicidade	32
Figura 14 – Fundos detalhados de <i>Memórias de Ontem</i>	35
Figura 15 – Floresta onde a Princesa brinca: artes em dois momentos	37
Figura 16 – Casa do cortador de bambu (pintura da etapa inicial)	38
Figura 17 – Casa do cortador de bambu (retirada do filme)	39
Figura 18 – Folhas balançando ao vento	40
Figura 19 – Comparação entre a cidade e a montanha	42
Figura 20 – Fundo e instrução de movimento de câmera do animador	44
Figura 21 – Kaguya gira na cerejeira	45
Figura 22 – Casa da montanha	46
Figura 23 – Plano do vaso de Ozu	50

Figura 24 – Plano de plantas exuberantes, simplesmente	52
Figura 25 – Desabrochar da magnólia	53
Figura 26 – Imobilidade dos planos de <i>Túmulo dos Vagalumes</i>	55
Figura 27 – O tear, o jardim e a Lua	57
Figura 28 – Expressão de Kaguya	59
Figura 29 – Jardim da mansão, após cuidado de Kaguya	72
Figura 30 – Vida e morte em oposição no anexo	73
Figura 31 – Arquitetura da casa anexa	74
Figura 32 – Foto de uma cozinha tradicional japonesa	75
Figura 33 – Princesa, seu pai e sua mãe no anexo	76
Figura 34 – Brotos de primavera no inverno	83

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
2 O FILME A LINGUAGEM: O QUE É PRESENTE	6
2.1 O que é animação	8
2.2 Animação no Japão	10
2.3 Fundação do estúdio Ghibli	13
2.4 O princípio fundamental de <i>O Conto da Princesa Kaguya</i>	14
2.5 O mundo de Kaguya: as artes dos fundos	22
2.6 O realismo de Isao Takahata	23
2.7 Um filme no Japão para japoneses	28
2.8 A natureza provida de ponto de vista	30
3 OS ESPAÇOS VAZIOS: O QUE É AUSENTE	34
3.1 Indefinição de formas e ausência de detalhes	34
3.2 Espaços vazios	40
3.3 Paisagens e objetos ausentes	42
3.4 Bordas da animação e extracampo	43
3.5 Silêncio	46
3.6 Espaços vazios de personagens, ou ausência de ação	48
3.6.1 Um pouco sobre os vazios de Ozu	48

3.6.2 As naturezas-vivas de Oga e Takahata	52
3.7 Imobilidade	54
4 OS INTERSTÍCIOS: O QUE ESTÁ ENTRE	61
4.1 <i>Ma</i> (間)	61
4.2 Diminuição do nível de descrição e informação	63
4.3 Espaços vazios	65
4.4 Entre a realidade a representação	67
4.5 Intervalos narrativos e espaço-temporais	68
4.6 A casa anexa	72
4.7 Intervalo entre quadros	77
4.8 Espaço entre camadas	78
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
6 REFERÊNCIAS TEXTUAIS	88
7 REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	92

1 INTRODUÇÃO

Um filme de animação é formado por alguns elementos que se fazem presentes. Imagem, ruído, diálogo, ação, personagens, uma dimensão espacial, uma dimensão temporal, seguem ao infinito as possibilidades de presenças. Há, no entanto, algumas estruturas em um filme que são notáveis por suas ausências. É o caso da dimensão do extracampo, para onde imaginamos que os personagens vão quando saem das bordas do quadro ou passam por uma porta. É também o caso do silêncio de cenas em que ninguém fala, ou ainda, cenas sem ninguém, da ausência de personagens ou ação. Sentimos ausências quando algo que era presente foi retirado, ou quando um espaço vazio demarca essa inexistência.

O germen do pensamento desta pesquisa é considerar se é possível que, assim como as presenças do cinema são capazes de gerar significados, suas ausências também significam. O que são essas ausências e como elas se fazem sensíveis são as questões que se derivam.

O extracampo no cinema é uma dimensão que possui um funcionamento dinâmico, atualizado constantemente pelo que é indicado em quadro e pela imaginação do espectador, mas que não é visualizado. No cinema de animação tradicional, tudo que há é montado quadro a quadro para existir daquela forma apenas naquele instante durante a suspensão de um frame. Isso nos faz indagar como se dá essa dimensão do extracampo, que é externa ao filme – mas constitutiva dele, ainda assim – e como nos relacionamos com ela no ato perceptivo da linguagem da animação.

Essas questões se tornaram latentes ao assistir *O Conto da Princesa Kaguya* (2013). O filme apresenta formas nítidas de ausências, como bordas difusas sem tinta, espaços em branco nas figuras, e lavagens transparentes em aquarela. Em determinadas cenas a paisagem se torna basicamente branca, indicada apenas por alguns elementos. Construções somem, árvores não são desenhadas. Expressões de personagens flutuam em um fundo apenas sugerido. Essas formas óbvias de ausências me sensibilizaram e acenderam várias questões. Era sensível que era fundamental elas serem assim, ausências se fazendo tão presentes. Mas eu não conseguia alcançar o porquê.

O filme é um longa-metragem animado produzido no Estúdio Ghibli, no Japão. É o último projeto de direção do cineasta Isao Takahata, depois de uma carreira extensa, tanto em anos, quanto em filmes influentes para a cena da animação japonesa. *Kaguya* é produzido por

animação de célula, ou seja, por desenhos feitos à mão que, sucedidos de pequenas modificações, geram a sensação de movimento. Mas não só. O filme incorpora diversas técnicas diferentes em arte tradicional e tecnologia computacional. Seus fundos são artes pintadas em aquarela uma a uma, mas seus personagens animados são totalmente coloridos digitalmente. Essa combinação de técnicas visa um resultado visual de formas artísticas muito tradicionais: o rascunho ocidental e as pinturas em rolos de pergaminho orientais. Expressões manuais e vivazes do mundo ao redor.

Foi decidido investigar as questões originais da pesquisa utilizando *O Conto da Princesa Kaguya* como objeto de análise, pelo vislumbre de uma grande potencialidade de observações no filme por conta da presença radical e óbvia de ausências, materializadas pelos espaços em branco. Também já se imaginava alguma relação entre as formas estéticas do filme, que remetem às formas tradicionais de pintura, com as omissões e invisibilidades.

Para descobrir as ausências, será necessário começar com a análise do que está presente, para então entender como se demarca o ausente. No Capítulo 2, será investigado o que constitui as presenças do filme. Será tratado do que é a animação e como ela é produzida, e também do lugar que o objeto de estudo se situa na animação no Japão e qual a sua relação com o estúdio onde foi produzido. A partir de entrevistas e textos da equipe de produção sobre o processo, vamos investigar como se deram as especificidades na criação de *Kaguya*, para então compreender se há alguma relação com o vazio nessas especificidades. A busca de textos falados e escritos pelo diretor e a equipe terá como intuito uma análise da estética da animação considerando as técnicas e os modos de pensamento que envolveram a realização, como também a verificação de posicionamentos estético-políticos e seus resultados no objeto.

A linguagem do cinema de animação possui uma hibridade inerente entre o discurso pictórico e o discurso cinematográfico. A animação tradicional é constituída, afinal, por desenhos que são movidos e/ou movimentos que são desenhados. Para começar a jornada de investigar o que é presente e ausente em um filme de animação, será necessário adentrar, portanto, nos dois domínios, de forma não apartada, entendendo que a linguagem se constitui, tecnicamente, pela construção conjunta desses discursos.

Em especial, será levado em conta o princípio estético do rascunho para o desenvolvimento dos métodos da obra, que foi apresentado pelo diretor como o ponto de partida

para a vivacidade da linguagem cinematográfica do filme. Será entendido de forma conjunta, assim, como um conceito do campo pictórico é atuante na criação do discurso cinematográfico.

Tendo noção de quais são as formas presentes em *Kaguya* e por que, vamos poder seguir para descobrir o que está ausente e por que, como está ausente e como essa ausência se comporta. Essa procura será expressa no capítulo 3. Serão buscadas formas ausentes não apenas visualmente, mas também nas dimensões narrativa e sonora. Serão analisadas as intencionalidades de omissão ou redução de elementos visuais e sonoros na obra, como também a ausência de ação e movimento em determinados planos.

A partir dos estudos dos vazios nas obras do cineasta Yasujiro Ozu (1903-1963), serão examinadas algumas formas de omissão e simplificação constituintes de sua linguagem e o resultado que elas produzem no espectador. Esse exame servirá como inspiração para análise de algumas formas similares em *O Conto da Princesa Kaguya*.

Com essas ausências mapeadas, será possível adentrar o domínio de como elas conseguem produzir sentido, e, também, como formas ausentes podem sensibilizar nossa percepção. Para isso, vamos investigar o que está entre o ausente e o presente: os espaços e tempos intersticiais serão explorados no capítulo 4.

Para essa exploração será importante o estudo do elemento cultural japonês *Ma* (間), que constitui formas de pensamento e relação que abrirão caminhos de entendimento desses espaços intermediários. Certa vez, quando perguntado sobre os momentos de inação narrativa em seus filmes, Hayao Miyazaki, parceiro de Takahata, respondeu com algumas palmas. “O tempo entre as minhas palmas é *Ma*.” (2002) Assim como espaço entre as palmas é necessário para que elas se constituem enquanto tal, fazendo parte do todo e de seu entendimento, os vazios narrativos estão no filme de forma intencional, compondo sua totalidade, necessários para a sua experiência.

É principalmente a partir dos textos e aulas da profa. Michiko Okano (2007; 2019; 2020) que vamos adentrar nessa discussão. Ela apresenta o *Ma* como um *modus operandi* vivo no cotidiano, que intermedia a forma de relação com o mundo e se faz presente nas manifestações culturais. Diz respeito a um espaço-tempo (espaço e tempo sentidos de forma conjunta) que abre possibilidades de manifestação a partir de vazios férteis e intencionais. Quando concretizado, o *Ma* passa a ser notável pela experiência, materializado em formas de espacialidades, que podem ser investigadas pelos sentidos.

À luz dessas ideias, voltaremos aos espaços vazios descobertos no capítulo 3, mas agora sob a ótica das potencialidades que habitam os espaços-entre, saindo da dualidade entre presença e ausência.

A partir dos espaços vazios, serão verificados que interstícios puderam ser propositalmente criados. A omissão de elementos e informações e diminuição dos detalhes serão analisadas como aberturas de espaço de relação entre o espectador e a obra. Os espaços em branco serão investigados como áreas para evidência da materialidade da mídia. Os intervalos narrativos e espaço-temporais serão examinados enquanto aberturas espirituais e reflexivas para outras formas intermediárias entre presença e ausência, como o vestígio, as suspensões, as ambiguidades e as penumbras.

Será explorada também uma perspectiva arquitetônica de *Ma* para um espaço específico do filme, e então investigadas que formas de intermediação ele habita graças à materialização das espacialidades citadas.

Por fim, os intervalos temporais entre os quadros e os intervalos espaciais entre as camadas serão considerados, junto às suas possíveis manipulações, como dimensões fundamentais à linguagem de animação, e, portanto, ao objeto de estudo.

É almejado que, ao fim dessas investigações, seja possível traçar relações fecundas entre as presenças, ausências e interstícios no cinema de animação, e que tais domínios possam vir a ser úteis para o estudo da linguagem e das técnicas da mídia animada.

*No perfume das flores de ameixa,
O sol de súbito surge –
Ah, o caminho da montanha.*

(Bashō)

*Quando todos [da equipe] pensam que [o filme] é
deles, você tem um bom filme. “Eu fiz isso.”
Quanto mais pessoas pensarem isso, melhor ele
será.*

(Isao Takahata)

2 O FILME E A LINGUAGEM: O QUE É PRESENTE

“Pássaros, besouros, animais,
grama, árvores, flores
ensinem-me a sentir”

canta a Princesa Kaguya. *O Conto da Princesa Kaguya* é uma experiência voltada para a relação de conexão entre a vida e a linguagem da animação. Foi dirigido pelo japonês Isao Takahata (1925-2018) entre 2008 e 2013 no estúdio Ghibli. O longa-metragem animado tem princípios técnico-estéticos que, alinhados com as convicções sociopolíticas do diretor, resultaram em diversas questões metodológicas e desafios de produção. O filme, para o diretor, era mais um passo na direção de uma arte que se aproveitasse de formas tradicionais de representação japonesa, que levam em conta a energia da sensação do artista no ato de perceber o mundo e desenhá-lo. A questão principal era como “animar”, com quais técnicas “dar vida”. Tanto que, independentemente do roteiro, Takahata já sabia o estilo de animação que iria explorar.

O resultado do extenso trabalho de produção de 5 anos é um filme no qual “cada quadro merecia ser sua própria pintura”¹. Isso foi possível graças aos esforços e inovações técnicas desenvolvidas ao longo do caminho por profissionais de diversos departamentos, para que o filme manifestasse as desafiantes proposições artísticas do diretor. “Mas não importa quão maravilhosas as imagens aparecem na tela, elas jamais poderão ser nada se não se fizerem vivazes como expressão visual do cinema. Estou certo de que elas estão de fato vivas nesse sentido”² (TAKAHATA, 2022, p. 8, tradução nossa). Nesse capítulo, vamos investigar o que está vivo e presente na animação *O Conto da Princesa Kaguya*.

O roteiro é baseado em uma obra antiga do período Heian³, *O Conto do Cortador de Bambu*. É velha ao ponto, inclusive, de ser considerada a mais antiga ficção japonesa registrada por escrito que se tem conhecimento. Sendo amplamente conhecida no Japão, tornou-se um objeto popular do folclore japonês, adaptado para crianças e presente há gerações. Isao Takahata, que também já foi uma criança japonesa, achava a história esquisita. Mesmo ao reler, mais velho, permaneceu com a sensação de que, por mais curioso que o conto fosse, a transformação da protagonista não lhe causava empatia (TAKAHATA, 2014b).

¹ Frase dita pelo compositor da trilha sonora musical, Joe Hisaishi, na exibição do filme durante a mixagem do som (TAKAHATA, 2022).

² No original: But no matter how marvelous the images that appear on-screen they cannot be anything if they don't make themselves lively as a visual expression of cinema. I am confident that they are indeed alive in that way.

³ Período da história japonesa entre os anos 794 e 1185 (BRITANNICA, 2023).

O conto nos apresenta um camponês que adota uma linda e minúscula menina que encontrou em um bambu brilhando na floresta. Nomeada princesa Kaguya, ela vive alguns anos nessa Terra, até contar aos seus pais que nasceu na Lua, e que, com muito pesar, precisa voltar para lá, onde as pessoas não envelhecem ou têm preocupações. Kaguya é tomada por tristeza em deixar seus pais, mas seu povo desce dos céus em grandes nuvens para obrigá-la a ir. Anunciam que a princesa tinha sido obrigada a vir a este planeta como punição de um pecado. Ao voltar, Kaguya perde toda memória de tristeza e sofrimento.

Sendo extremamente popular, muitos foram os planos para adaptar a história para o cinema, mas poucos saíram do papel. No primeiro estúdio em que Takahata trabalhou – Toei Doga, hoje Toei Animation – foi pedido a todos que propusessem um argumento para uma animação de *O Conto do Cortador de Bambu*. As primeiras anotações de Takahata sobre o assunto e o embrião da sua ideia para o filme datam dessa época, mais de 50 anos antes da première de *O Conto da Princesa Kaguya*. Ainda recém-empregado na indústria, a chave do seu argumento era resolver a falta de empatia que sentia pela personagem ao considerar o que teria acontecido para que a princesa viesse à Terra e depois tivesse que voltar à lua. Seu conceito foi ignorado e o projeto nunca saiu do papel na Toei Doga.

Foi ainda nesse mesmo estúdio que Isao Takahata conhece o hoje muito famoso diretor Hayao Miyazaki na década de 60, quando o primeiro já era um diretor em ascensão, enquanto o segundo era um animador de desenhos intermediários⁴. Aproximaram-se no sindicato da Toei, por empenharem ativamente funções sindicais. Desse encontro nasce uma grande parceria do mundo da animação. Trabalharam juntos na estreia de Takahata como diretor de longa-metragem – o filme *Horus: O Príncipe do Sol* (1968). Algumas disputas trabalhistas aconteciam na época concomitante à produção do filme, enquanto a Toei se voltava cada vez mais para a televisão, com a produção lucrativa de *animes*⁵ serializados.

O filme teve uma produção conturbada por uma redução de funcionários em meio a um clima de conflito. No fim, como depois se provou usual na carreira de Takahata, sua recepção foi contraditória. Atraiu um público mais velho do que o esperado pela produtora, jovens universitários, e permaneceu apenas 10 dias nas salas de cinema. É considerado um precursor dessa categoria de animação, germen dos bem-sucedidos filmes do futuro Studio Ghibli. A

⁴ Desenhos intermediários (*inbetweens*) são os frames de animação que completam uma ação determinada pelos quadros-chave (*keyframes*). Estes são feitos pelos animadores principais das cenas, enquanto aqueles por uma equipe assistente. Esse processo será detalhado posteriormente.

⁵ *Anime* é uma abreviação da palavra *Animēshon* (animação) advinda do inglês, “*animation*”. É utilizada no Japão para se referir a animação de uma forma geral, e adaptada no exterior para se referir apenas à animação japonesa.

dupla de cineastas tinha, tanto para a animação quanto para a vida, um entusiasmo militante. As mensagens ideológicas em *Horus* refletiam as disputas trabalhistas em que se empenhavam e os movimentos populares do Japão da década de 60 (HU, 2010). Foi aclamado pela crítica como um marco na história da animação. Foi também o pior filme em retorno financeiro da história da Toei, e então Takahata foi rebaixado a diretor assistente.

A dupla de parceiros decide sair da produtora em busca de novos desafios e seguir carreira independente na década de 1970. A indústria de animação japonesa viveu momentos de grande expansão pós-Segunda Guerra. A nação construía para si uma nova imagem cultural, em conjunto com a reconstrução econômica pela qual passava. Com isso, a população se engajou na criação e consumo de, literalmente, novas imagens, e a animação assumiu um papel único de representação na cultura japonesa (HU, 2010).

2.1 O que é animação

Animação é uma linguagem visual suportada pela serialização de imagens justapostas, assim como os outros tipos de cinema. A ilusão de movimento criada por essa sucessão é o ânago do cinema e consiste na percepção de que, ao invés de vermos imagens distintas, a imagem se move. A sensação de movimento é dada por uma diferença sutil entre uma imagem e outra. À relação entre a quantidade de imagens que é exibida e o tempo se dá o nome de cadência, medida em quadros por segundo (fps). O quadro é entendido na cinematografia tanto como aquilo que delimita o espaço da imagem como a própria unidade imagética do filme, definindo o que é imagem e o que está fora dela (AUMONT; MARIE, 2006). Para a ilusão ser bem-sucedida, é necessário que haja uma cadência mínima, um fluxo mínimo dessas unidades imagéticas. A cadência que se consagrou padrão no cinema é a de 24 quadros por segundo, sendo considerado 12 fps um mínimo funcional para uma imagem cinematicamente completa – favoravelmente ilusória. É muito comum, no entanto, o uso de cadências diversas, inclusive menores que 12, no cinema de animação.

Ao cinema que não o de animação é comum se referir como live-action, ou seja, cinema de ação ao vivo. É criado a partir do registro fotográfico de forma corrida. Dito de outra forma, pela captação de uma ação no tempo, fotografando sequencialmente em uma determinada cadência – filmando. Seríamos inclinados a distinguir o cinema de animação dos demais, portanto, por ele não ser supostamente feito “fotografando o real”, atores, locais e ação que se deram em algum momento “na realidade”. Massinha e papel, materiais comuns nesse cinema, são, no entanto, também reais, e fotografados no processo de animação.

A linguagem da animação se diferencia, antes, por ser estruturada na construção da imagem quadro a quadro, o que a distingue da estruturação dos demais cinemas (MENEZES, 2005). A animação tradicional⁶ se dá pela manipulação e captação de algum material nos intervalos entre quadros. Essa manipulação pode ser por deslocamento de algum material plástico ou por sua substituição, como nos casos: o deslocamento de um objeto de massinha entre um quadro e outro e a substituição de uma folha de desenho por outra na animação por célula. As duas categorias de método são frequentemente misturadas nos processos de produção, como veremos adiante.

Animação é uma arte multimídia, que não se limita a um único artefato para sua capacidade expressiva (LUCENA, 2019). A utilização de diversas técnicas plásticas e fotográficas conduz à construção de seu discurso visual, tornando necessário compreendermos sua linguagem não apenas a partir da cinematografia – daquilo que diz respeito à linguagem audiovisual –, como também do seu discurso pictórico (MENEZES, 2005). Esse hibridismo discursivo é nativo à técnica e à linguagem, constitutivo da forma como se pensou e criou animação ao longo da história. Contudo, mesmo pertencente também ao universo das artes visuais, a animação tem como essência o movimento (LUCENA, 2019).

O que é comum às diferentes formas de animação, a despeito da variedade de suportes plásticos – *stop motion*, recortes, desenhos em acetato ou papel –, é o ato de animar, que se dá pela decomposição de um movimento no tempo (SENNA; GAMBA, 2016). No caso das animações por substituição, mais especificamente na animação por célula, vários desenhos são produzidos para expressar um movimento, cada um representando um instante da ação. É da agência do animador a criação do tempo em que esse movimento vai existir, já que se trata de uma artificialidade: ao invés de organizar um movimento pré-existente em um ritmo, é a partir da criação do ritmo que o movimento pode existir. Ou seja, o animador cria o tempo em que a ação nasce, para além de determinar a ação em si. Isso é feito enquanto rearranja as unidades

⁶ A animação por computador, dominante hoje enquanto técnica, não é necessariamente registrada quadro a quadro, já que a imagem gerada digitalmente é manipulada de forma distinta.

O computador tem a peculiaridade de originar sequências de fotogramas por cálculos algorítmicos, constituindo-as como informações sem materialidade palpável (ou seja, de materialidade basicamente elétrica). Todos os dados e estágios da animação ficam registrados em vários tipos de aplicativos digitais, podendo ser acessados, modificados ou recuperados quando necessário, mas não constituem registros físicos, trazendo uma nova realidade técnica e com ela novas possibilidades de linguagem (MENEZES, 2005, p.123).

Será abordado a frente como essa técnica, mesmo sendo fundamentalmente diferente, se relaciona com as outras na produção de *O Conto da Princesa Kaguya*.

decompostas de um movimento em determinadas cadência e duração. A sensação de movimento no tempo também é alterada pela composição e intervalo dos quadros, isso é, pela diferença entre um desenho e outro.

As escolhas de composição e intervalo conceberam a estética da animação japonesa ao longo de sua história (LONGO, 2019).

2.2 Animação no Japão

Muitos nomes foram dados para animação no Japão, conforme a mídia ganhava novas formas e sua estética evoluía. Na época da fundação da Toei, no final da década de 50, ainda não era chamada de *anime*, como é mais conhecida hoje, mas como “*Manga Eiga*”: “filmes em Manga”. As animações estadunidenses eram o parâmetro de qualidade, e as convenções Disney eram tidas como guia de composição. Esses princípios técnicos e estéticos tinham como prioridade a ilusão do movimento, e, como consequência, a composição desenvolvida foi a que ficou conhecida como *full animation* – animação completa. Nesse tipo de animação de célula, uma quantidade grande de desenhos por segundo é utilizada para aproximar a sensação de movimento ao do cinema *live-action*.

O ritmo da animação, assim como os outros ritmos no cinema, não costuma se manter estático, isso é, sem aceleração. A variação de quadros por segundo tem funções visuais e narrativas, assim como altera diretamente o valor e tempo de produção de uma obra animada. Para manter a cadência em 24 fps, a técnica é repetir os desenhos dentro de um segundo. Ao repetirmos uma vez cada folha desenhada, teremos 12 quadros animados por segundo, o que se chama “animar em dois”, se referindo ao fato de cada desenho aparecer duas vezes. “Animar em três” gera, por conseguinte, uma animação feita com 8 quadros únicos por segundo.

A animação completa prioriza a animação em dois e em um (24 desenhos por segundo). A média da Disney era de aproximadamente 18 fps (LAMARRE, 2009). A Toei, seguindo o exemplo americano, começa a produzir longas-metragens de composição *full*. A partir da década de 60, no entanto, se observa “uma exploração autoral sobre o movimento além da óptica de produção da Disney” (LONGO, 2019, p. 78) no seriado codirigido por Isao Takahata, *Wolf Boy Ken* (1965). Na mesma época, o trabalho de Tezuka Osamu começa a levar a animação japonesa em outra direção, quando adapta seus bem-sucedidos *mangas*⁷ para televisão. O foco

⁷ *Mangas* são histórias em quadrinho japonesas. Assim como no caso do termo “*Anime*”, o termo é utilizado no Japão para se referir a qualquer história em quadrinho, e adaptado no exterior para se referir apenas às obras lá produzidas.

era na diminuição do custo e tempo de produção, que se dava pela animação em três e outras técnicas que reduziam a quantidade de desenhos necessários, como a animação por deslocamento de camadas ao invés da substituição delas e, mais extremo, o uso de planos estáticos com um mesmo desenho mantido por um tempo. Essas formas técnico-estéticas deram origem à *limited animation*, ou animação limitada. Esse tipo de composição deu às obras japonesas características estéticas comuns que vieram a consolidar o que entendemos hoje como *anime*.

Apesar do padrão Disney de produção ter sido, em determinado momento, uma referência, é importante notar que o desenvolvimento da animação no Japão tem como origem os experimentos com as suas próprias formas artísticas. “A cultura, aquela que vem da nossa cultura, explica a maior parte do que podemos encontrar no *anime* hoje em dia⁸” (TAKAHATA, 1992, tradução nossa).

O *emakimono*, por exemplo, era constituído por ilustrações narrativas em pergaminho arrumadas em rolos que, quando girados ao mesmo tempo, faziam o desenho se mover. A história era lida nessa sequência de imagens que ia surgindo lateralmente, de um rolo a outro. Takahata escreveu um livro chamado “Animação do século XII: efeitos de animetismo e cinematismo analisados nos rolos ilustrados do tesouro nacional” (1999 apud LONGO, 2017), em que defende que nessas artes tradicionais estão as origens de formas de composição dos atuais *animés*. Na narratividade ilustrativa dessas obras, a atenção do expectador era guiada através das formas e cores na composição, produzindo expectativa e criação de ritmo de leitura de figura a figura (HU, 2010). “Desenrole assim, e a história flui nas imagens” explica Sagami à Kaguya (*O CONTO da Princesa Kaguya*, 2013).

⁸ No original: “The culture, the one which comes from our culture, explains for the most part all that we can find in anime nowadays.”

Figura 1 – Sagami e Kaguya observam um *emakimono*



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

O filme de Takahata *Meus Vizinhos, Os Yamadas* (1999) é estilisticamente uma homenagem a essas formas de representação (HU, 2010). O desenho de detalhes foi reduzido, com foco nas linhas simples para animação. Os fundos são lavados em cores claras, também com pouquíssimo detalhe. As imagens não possuem um senso de profundidade como o das artes e animações ocidentais, em que a perspectiva geométrica do ponto de vista único é representada.

Figura 2 – Fotograma de *Meus Vizinhos, Os Yamadas*



Fonte: *Meus Vizinhos, Os Yamadas* (1999)

Será tratada adiante a exploração desses elementos para o filme *O Conto da Princesa Kaguya*, e como elas se relacionam com as técnicas utilizadas.

2.3 Fundação do estúdio Ghibli

Takahata e Miyazaki, após a produção da aclamada, mas malsucedida, animação *full Horus: O Príncipe do Sol*, saem da Toei. Em um período independente, participam de diversas produções para televisão, dirigem filmes e séries, e se tornam uma força produtiva reconhecida na indústria (HU, 2010). Takahata dirige a série de animação Heidi, uma produção semanal de animação limitada, marcante em sua carreira. Miyazaki já chegou a considerar Heidi a obra-prima do colega, pelo que conseguiu alcançar em uma época com tecnologia mais rudimentar e condições apertadas de produção (*ESTÚDIO Ghibli: Reino de Sonhos e Loucura*, 2013). Heidi já continha em embrião combinações de escolhas artísticas que seriam visíveis nas obras do cineasta: compromisso com a expressão do cotidiano; apreço por uma forma de realismo; combinação de técnicas divergentes em animação, incluindo características de composição completa e limitada; e questões temáticas de felicidade junto ao mundo natural.

Após alçarem voo em suas carreiras autorais, seguiram um caminho diferente da animação limitada e dos *animes* adaptados de *manga* para televisão. Miyazaki dirige e Takahata produz o emblemático *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) em um estúdio parceiro especializado em longas de animação por demanda para os Estados Unidos, e continha, portanto, estrutura para produção de um longa em *full animation*, incluindo a estrutura de câmera multiplanos como da Disney (HU, 2010). Com o sucesso do filme, fundaram⁹ o próprio estúdio Ghibli, que se tornou uma marca muito associada à figura de Miyazaki, cujos icônicos filmes de alto box-office formam uma grande lista. Seu estilo autoral foi reconhecido nacional e internacionalmente, a ponto de existir hoje a noção popular de uma “animação tipo-Ghibli”. Os filmes de Takahata, por outro lado, “subvertiam gentilmente” a marca, com experimentações tanto narrativas quanto visuais, que culminaram na abstração radical de *O Conto da Princesa Kaguya*, seu “canto do cisne” (DE WIT, 2021).

⁹ Por mais que Takahata seja considerado um dos fundadores do estúdio na bibliografia do tema, ele se negou a assinar os documentos na data da fundação. Teria dito aos parceiros Miyazaki e produtor Toshio Suzuki que um artista não teria por que colocar o nome naqueles documentos (DE WIT, 2021).

2.4 O princípio fundamental de *O Conto da Princesa Kaguya*

Essa abstração alcançada por Takahata teve um princípio fundamental: para ele, a expressão essencial do filme é o **rascunho**. Para nos explicar a natureza dessa expressão, faz uso do pensamento de Denis Diderot de que o rascunho tem **mais vida** e menos forma do que os desenhos “completos” (DIDEROT, s.d., apud TAKAHATA, 2022). Essa indefinição nos dá maior liberdade no processo perceptivo, permitindo que a imaginação participe mais do processo. As possibilidades tremulam entre as linhas incertas, e são sensíveis por nós.

O rascunho retrata o instante da impressão do artista sobre determinado objeto, e carrega consigo a energia desse movimento. Essa fagulha de paixão e ação é dada por essa intenção inicial do artista ao tentar capturar a realidade. O rascunho possui, enfim, uma tensão e uma indefinição que tocam a nossa percepção de uma forma distinta das obras bem-acabadas. É um ato incompleto, que se demonstra enquanto ato para nós. Em sua incompletude, escancara o processo, e então não retrata apenas a coisa desenhada, mas o seu desenhar. Ele seria, no pensamento do filósofo francês, produto da paixão e engenho, enquanto a pintura acabada é fruto do trabalho perseverante, da experiência (DIDEROT, s.d., apud TAKAHATA, 2022).

Traduzir essa “representação viva” do rascunho em *O Conto da Princesa Kaguya* foi fruto de trabalho perseverante. A produção do filme envolveu grandes equipes durante 5 anos e teve seu lançamento postergado diversas vezes. Animar um rascunho se provou um conceito contraditório na prática. Significa, afinal, imprimir um efeito de energia instantânea em uma situação antagônica: na duração completa de um longa-metragem produzido ao longo de anos e feito por centenas de pessoas. O grande desafio de Takahata era, portanto, fazer uso da força do rascunhar em uma forma de produção com várias etapas, revisões, aprovações e retrabalhos que passam pelas mentes e mãos de profissionais diferentes.

Sua primeira experiência com animar o rascunho foi na produção de seu penúltimo filme, *Meus Vizinhos, Os Yamadas* (1999). Um experimento que levou o estúdio Ghibli ao caos: depois de ajudar a construir um dos estúdios mais icônicos de animação de célula do mundo, Takahata se cansou dessa técnica de animação, e desordenou totalmente a cadeia produtiva no processo. “Quebrar as coisas de novo... você vai, não vai?” (*ISAO Takahata and His Tale of Princess Kaguya*, 2013) pergunta uma colaboradora a Takahata no início da produção de *Kaguya*. Foi o primeiro filme colorido em técnica totalmente digital do estúdio, e os animadores precisaram desenvolver novas habilidades ao longo da produção para completar o longa. O

produtor cofundador Toshio Suzuki é categórico: Ghibli não possuía o sistema para fazer o tipo de filme que Takahata queria.

Para o seu próximo filme, 14 anos depois, foi construído o Studio 7 em um espaço geográfico separado, para uma produção que, mesmo sendo uma animação por célula em sua forma básica, a estrutura pré-existente da Ghibli não poderia concluir. Takahata reúne sua experiência obtida com *Yamadas* e vai além: inspirado pelo impressionismo do animador canadense Frédéric Back, além de retratar o rascunho e o indefinido na animação, decide criar uma animação em que o próprio ato do rascunho, o traço, fosse visível. Assim, fazer com que o espectador experiencie o instante que o artista rascunha. As linhas em *Kaguya* têm aparência de traços de lápis e carvão; as cores têm forma de pinceladas de aquarela; o branco do papel é visível; e nem tudo é desenhado, apenas o necessário para retratar a realidade movimento.

Figura 3 – Kaguya e Sutemaru na plantação de melão



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Isao Takahata não era um animador. Suas capacidades de desenho lhe permitiam criar esquemas de composição em storyboard, mas não desenhava mais do que isso em suas obras. Dirigia seus filmes principalmente a partir da palavra e de demonstrações¹⁰, forma similar, inclusive, à direção no cinema *live-action*. Seu processo de trabalho incluía necessariamente

¹⁰ Takahata dava tantas instruções visuais sobre os personagens, que Osamu Tanabe comenta a possibilidade de ele ter sido, de forma não proposital, projetado no personagem do cortador de bambu (TANABE, 2022).

uma parceria confiante com artistas principais, e, a partir de seus talentos, alcançar novas ideias e resultados. De certo modo, não desenhar o tornava livre de seu próprio estilo e traço, estimulando que experimentasse com estilos idiossincráticos ao longo de sua carreira (DE WIT, 2018). No caso de *O Conto da Princesa Kaguya*, seu objetivo era explorar o estilo de Osamu Tanabe, com quem já havia trabalhado em *Meus Vizinhos*, *Os Yamadas*, e usar suas habilidades ao máximo (TAKAHATA, 2014a). Tanabe foi responsável pelo design de personagens e direção de animação, estando no projeto desde antes de ser decidido *O Cortador de Bambu* como roteiro. Era a energia de seus traços principalmente que precisava ser mantida enquanto animada ao longo de todo processo.

Figura 4 – Designs para Princesa criança de Osamu Tanabe



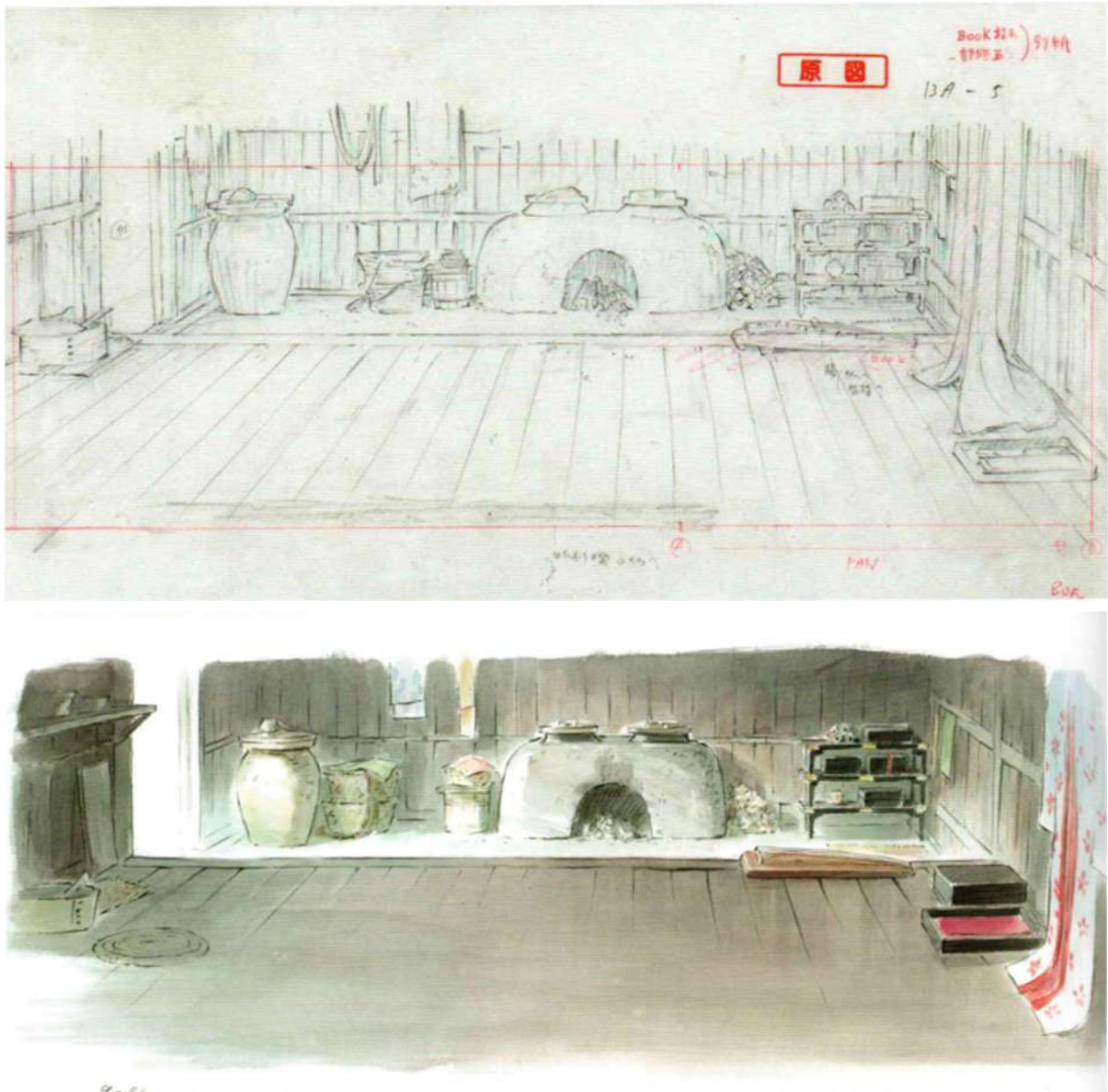
Fonte: The Art of The Tale of the Princess Kaguya (2022)

O outro artista que Takahata se apoiou para criação do conceito visual de Kaguya foi Kazuo Oga, que veio a assumir a posição de diretor de arte da produção. Oga foi o responsável pelos desenhos de fundo do filme, elementos essenciais da animação em célula. De partida, a harmonização dos estilos de Tanabe e Oga foi um dos primeiros desafios estéticos do filme, que se traduziu no desafio técnico-estético de harmonização das figuras em primeiro plano com as ilustrações de fundo do filme.

A produção de um filme de animação em célula se dá, de forma geral, da seguinte forma: depois da etapa de conceitualização estética do filme, finalização do roteiro, e design de personagens, cria-se o storyboard pelos animadores. Do lado da arte, são desenvolvidas imagens conceituais¹¹ que estudam as relações entre o fundo e os personagens, compõem as cenas e definem cores. Com esses dois elementos em vista, o animador principal de cada cena desenvolve o *layout*, que é supervisionado pelo diretor de animação. Esse documento é um rascunho detalhado de todos os elementos que precisam estar em cena (fundo, personagens e objetos) e contém descrição de movimentos de câmera, movimento dos personagens, e outras características da mise-en-scène. Daqui os elementos em cena são desenhados separadamente por pessoas diferentes: a partir do *layout* a equipe de arte desenvolve as ilustrações de fundo exatamente como o necessário, e o animador cria os desenhos-chave das figuras. No caso de *O Conto da Princesa Kaguya*, esses elementos voltam a se encontrar apenas na etapa computacional, quando o filme é montado. Pelos princípios conceituais do filme, os impactos autorais do diretor de arte e diretor de animação precisavam ser mantidos na animação. Ao mesmo tempo, precisavam ser fusionados de forma coesa, para que os personagens vivessem nos espaços apresentados.

¹¹ Em *The Art Of The Tale Of The Princess Kaguya* (2022) é utilizado o termo “*imageboards*” para tais imagens produzidas por Kazuo Oga e outros de departamento de arte.

Figura 5 – Layout de um plano em *Kaguya*



Fonte: The Art of The Tale of the Princess Kaguya (2022)

No *layout* da figura 5, é possível ver a demarcação do animador para o efeito de “movimento de câmera” (inscrição “PAN” na imagem), que na verdade é o deslocamento da camada da pintura de fundo de forma coordenada com as outras camadas. A pintura de fundo também é mostrada na figura 5. Um fotograma do resultado do plano está presente na figura 10.

Com a realização das animações-chave, os animadores seguem com os desenhos intermediários e mais algumas marcas necessárias, como os contornos para cor, máscaras de textura, padrões, e outras bases de auxílio para as etapas em computador.

Segundo Takahata, a modelagem de personagens de Tanabe é uma representação viva em traços, que retrata as “idiosincrasias, impressões e realidade de cada momento”¹² (2022, p. 8). Para alcançar isso, ele explica que o artista precisou experimentar com diferentes tipos de traçado, variando o peso do lápis no papel, tremendo, falhando em certas partes, deixando vazios e descontinuidades. Essas características e variações precisavam ser coesas por todo o processo de produção, ao longo das muitas mãos que desenhavam. Tanabe conta (2022, p. 15) que, tentando seguir o princípio estético do filme, experimentou pedir aos animadores que desenhassem as linhas que parecessem mais fáceis, imediatas, e não se preocupassem muito com as linhas dos desenhos-chave. O resultado foi caótico, com a sensação dos personagens variando demasiadamente. Ele compara o efeito ao *live-action*, como se a cada momento um ator diferente fizesse o mesmo personagem.

A direção seguida, enfim, foi a que os animadores imitassem as nuances das linhas ao longo das animações-chave e intermediárias. Um trabalho extenuante para os animadores e supervisores Kenichi Konishi e Maiko Nogami, que precisaram garantir que as linhas de diferentes artistas mantivessem regularidade em forma e peso ao longo do processo.

As nuances propositais das linhas, resultado de muitas experimentações, transmitiam características próprias ao movimento e aos personagens. Tomm Moore notou que quando a linha é agressiva, o espectador sente essa energia; de forma equivalente, linhas macias e gentis animaram o bebê Kaguya, o que resultou em movimentos suaves e gentis (CAMPBELL, 2021).

Na figura 6, podemos contrastar essas linhas suaves do movimento do bebê com as linhas de expressão de Kaguya. Na cena, ela está à margem do desespero, e a expressão da sua emoção é feita por traços muito bruscos para seu rosto, roupa e cabelo. Sua situação emocional é um estado-limite, prestes a quebrar. Ou seja, a variação do traço carrega uma expressividade muito importante ao filme.

¹² No original: “idiosyncrasies, impressions and reality of each moment”

Figura 6 – Comparação dos traços em *Kaguya*



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

A expressividade das linhas ganha intensa notoriedade em determinadas cenas. A sequência que segue após Kaguya se desesperar (figura 6) é a sua fuga da mansão para as montanhas (figura 7). As linhas do grafite se tornam totalmente expostas em sua textura, largas e escuras. A sensação de movimento e expressão da emoção são priorizadas em relação à clareza da imagem, com extrema redução de detalhes e cores. A raiva, frustração e desespero da personagem se tornam sensíveis pelo rascunhar do seu movimento.

Figura 7 – Raiva e fuga de Kaguya



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

A animação da cena tem uma estética distinta de todo o filme, assim como a forma de sua expressão. Nem nós nem a própria Kaguya a conhecíamos desse jeito. O uso de estilos diferentes de animação ao longo do filme conecta ainda mais o espectador às variedades dos traços e seus efeitos, que, combinados com a variação no nível de informação da imagem, dão diferentes sentidos aos personagens, emoções, lugares e contextos. Quando mudados, mesmo que gradualmente, tornam-se notoriamente sensíveis.

2.5 O mundo de *Kaguya*: as artes dos fundos

O departamento de arte, liderado por Kazuo Oga, precisou lidar com contradições similares aos de seus colegas animadores. Ele queria que os artistas pudessem desenhar os fundos de forma livre, mas os requisitos para uma arte de animação impediam o desenho de linhas realmente espontâneas. O ideal era que a linha fosse desenhada em uma única pincelada, mantendo um “poder natural” (OGA, 2022). Linhas desenhadas uma a uma com cuidado não possuem esse efeito.

Como solução, redesejavam, em estudo, os layouts dos animadores pensando que linhas únicas poderiam montar os desenhos de fundo finais. Uma produção maximalista em processo, que visava o alcance de um visual que contivesse apenas o essencial. Para essa expressão da linha aparecer, era necessário que fossem utilizadas aquarelas, que possuem transparência, ao invés da tinta usual do Studio Ghibli, que é fosca. A aquarela não pode ser corrigida com mais camadas, e para modificar a composição de uma imagem, era necessário começar do início. O que aconteceu com frequência, já que determinados aspectos da imagem eram definidos por tentativa e erro. Esse é o caso dos espaços em branco na figura, elemento essencial para o efeito visual do filme, que será explorado no capítulo 3.

O encaminhamento de Takahata era desenhar “rápido, leve e com uma borda brusca, para que não ficasse entediante” (OGA, 2022, p. 68, tradução nossa). As bordas da imagem geravam outra dificuldade: normalmente, o fim das pinceladas fica para fora da tela, mas nesse caso, as linhas e tintas terminavam dentro de quadro para gerar os espaços vazios. Dessa forma, o fim do traçado precisava fazer parte da pintura, uma grande dificuldade técnica. Os artistas, após contratados, passavam um mês em treinamento, apenas copiando os *imageboards*, para então serem inseridos na produção. Oga afirma que, mesmo com isso, se os artistas estivessem conscientes demais do processo, não importa o quão linda a pintura ficasse, ainda seria possível sentir a deliberação, a atitude pensada do autor. “No fim, técnicas humanas não superam algo que brota organicamente como os espaços em branco de uma pincelada feita na força do momento”¹³ diz Oga (2022, p. 68, tradução nossa), como se os espaços vazios “orgânicos” fossem criados por algo além do humano.

¹³ No original: “Human techniques in the end just can’t beat something that springs up organically like the blank spaces from a brush made in the force of the moment.”

Tendo em vista essas dificuldades, as técnicas envolviam, desde o início da produção até os momentos finais, muita “tentativa e erro”. Esse método foi, na realidade, parte constitutiva do filme enquanto mais um princípio técnico-artístico. As questões, quando surgiam, eram discutidas por pessoas de toda a equipe, e dificilmente as respostas eram simples e diretas. As formas de produção se atualizavam conforme o andamento do projeto. Kazuo Oga considera que a técnica de aquarelar, por exemplo, gera um resultado diferente depois de secar, e é muito mais difícil de controlar o processo do que com tintas foscas. “Você precisa tentar e ver como vai sair” (ISAO Takahata and His Tale of Princess Kaguya, 2014).

Esses princípios – o rascunho e o método de tentativa e erro – se firmaram como postulados que antecederiam o enunciado. O diretor deixou claro que faria o filme nesse estilo, e não tinha interesse em nenhum outro, independentemente da história. Essa decisão estética - e, portanto, política – era embasada na convicção de criar arte que representasse como as tradicionais artes japonesas. A decisão de ir pelo caminho contrário às tendências na animação da perspectiva geométrica de profundidade, das imagens cartesianas animadas em computador, preenchidas, completas, e sombreadas, que tentam ser um mundo realizado por si sós. Combinado a isso, tinha também um “cansaço” em relação à animação tradicional em célula e seus métodos e crenças consolidados, em que misturar estilos diferentes de animação não era funcional.

Como resultado, os filmes de Takahata em sua última fase da carreira foram experimentações que se aproveitavam de técnicas avançadas tanto de arte tradicional quanto de computação. Para voltar a formas mais tradicionais de ver e retratar o mundo, a equipe precisou utilizar tecnologia de outras formas, não consolidadas pelos métodos do seu estúdio. Para animar com papel à mostra, traços de grafite e aquarela, desenvolveu outras relações com a tecnologia digital a seu dispor. Esse é o sopro de vida do que há presente em *O Conto da Princesa Kaguya*. Ou, nas palavras de Takahata, por que “este filme está vivo em termos de expressão cinematográfica e por que ele tem o poder de cativar as pessoas”¹⁴ (TAKAHATA, 2022, p. 8, tradução nossa).

2.6 O realismo de Isao Takahata

¹⁴ No original: “(...) why this film is alive in terms of cinematic expression, and why it has power to appeal to people.”

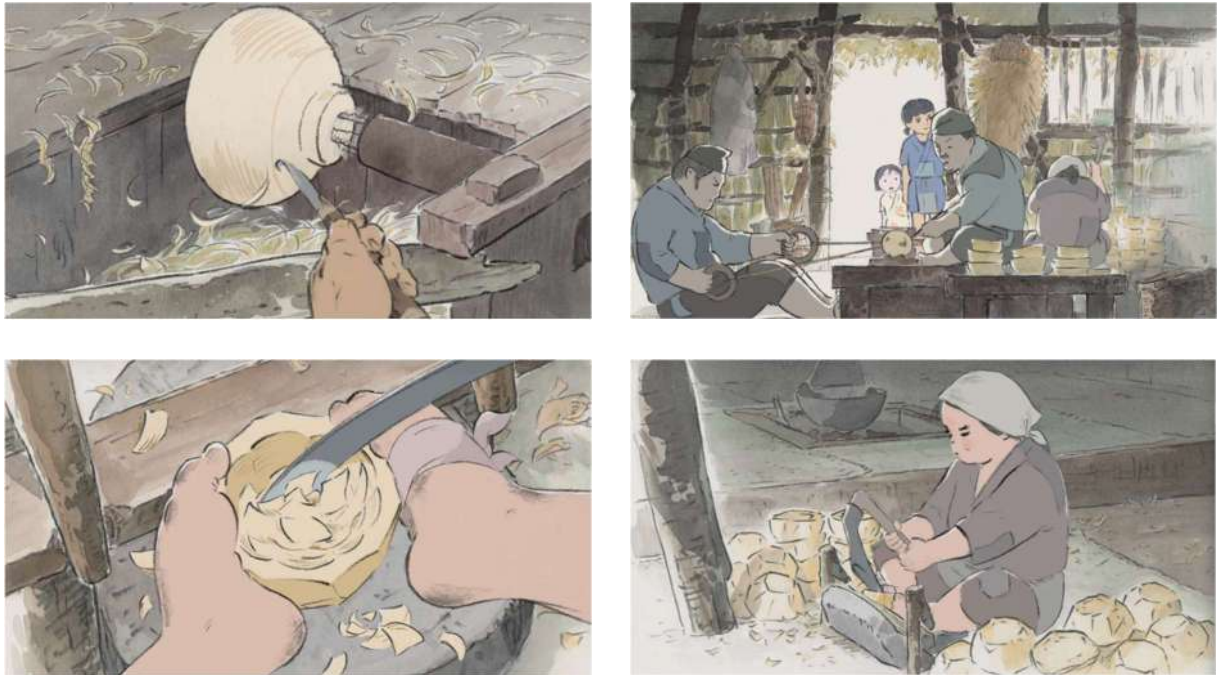
Em oposição à aparência mais livre e solta do rascunho, Takahata teve uma preocupação imensa com um certo realismo dos movimentos nesse e nos outros trabalhos de sua carreira. Seu objetivo era que os movimentos retratassem comportamentos do mundo material. O fato de a animação em *Kaguya* ter um estilo de formas menos prontas – uma redução informacional que será discutida no próximo capítulo – não resulta uma animação menos complexa ou movimentos menos trabalhados. O detalhamento dos movimentos é, pelo contrário, intenso. “O naturalismo visual de Takahata exigiu uma atenção inabalável ao detalhe: ele insistiu em gestos e expressões sutis e grande precisão na recriação de particularidades históricas e geográficas”¹⁵ (DE WIT, 2021, p. 25, tradução nossa).

Esse naturalismo é notável em movimentos sutis, que somados dão sensação de realidade para a cena como um todo. Na cena em que Kaguya, ainda bebê, está tentando se virar sozinha, deixar o próprio bracinho na frente do corpo faz com que ela role de volta para a posição inicial, impedindo que ela consiga se virar. A mãe de Kaguya, depois de amamentar, ajeita o seio dentro do *kimono*. A pele de Kaguya repuxa quando sua mentora, Sagami, arranca um pelo da sobrancelha com a pinça. Somados, esses detalhes de movimento dão uma sensação de naturalidade à animação como um todo.

Não apenas na sutileza esse realismo se faz presente. Há cenas que impactam pela clareza de seu movimento. Na sequência mostrada na figura 8, Sutemaru apresenta à menina o trabalho de sua família. Kaguya, que ainda está apreendendo a diversidade do mundo, se surpreende com as ações do trabalho manual bruto. O esforço da mulher para cavar a tigela e retirar a ferramenta da madeira é sensível através da animação, e os movimentos realizados pelos trabalhadores são nítidos. As ações são tão compreensíveis que temos a sensação de estarmos aprendendo como é feito, assim como Kaguya.

¹⁵ No original: “Takahata’s visual naturalism required an uncompromising attention to detail: he insisted on subtle gestures and expressions, and great accuracy in the recreation of historical and geographical particulars.”

Figura 8 – O trabalho dos habitantes da montanha



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Miyazaki chegou a dizer, como crítica, que o fascínio de Takahata pelos detalhes da realidade eram um tipo de hobby, e que pouco acrescentavam artisticamente aos seus filmes (DE WIT, 2021). Para Takahata: “Retratar como humanos realmente se movem é muito difícil. Gestos comuns da vida cotidiana são descritos como ‘atuação de segunda classe’; eles chegam a ser vistos como um mal necessário útil apenas para a narrativa, sem relação com o charme da animação”¹⁶ (1991, p. 429 apud DE WIT, 2021, tradução nossa).

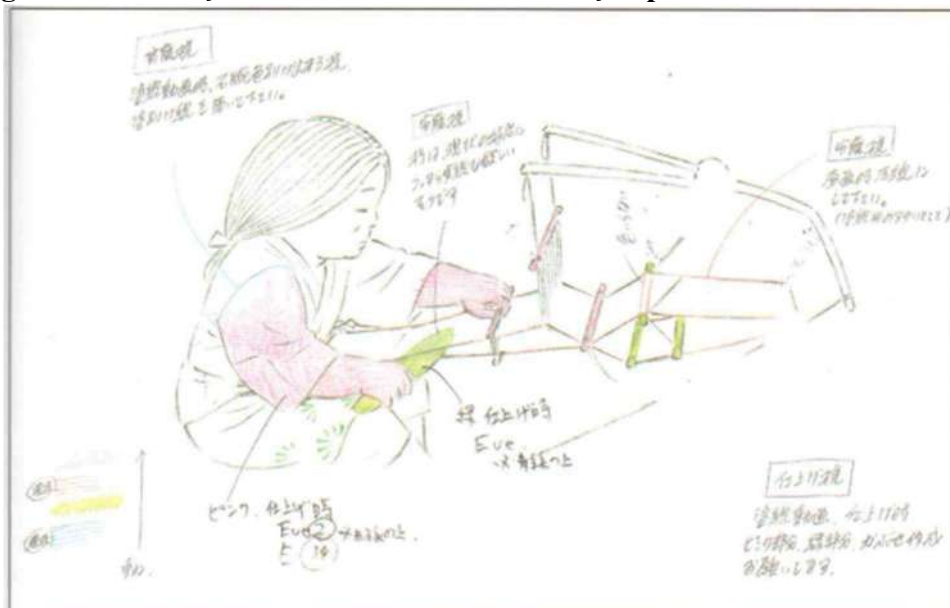
Sem uma relação direta indexical entre o mundo animado e a realidade, discutir *realismo* nesse contexto é consideravelmente diferente do cinema *live-action* (DE WIT, 2021). O realismo nos filmes de Takahata é exposto pela centralização da vida cotidiana, por meio da qual as experiências do dia a dia são valorizadas em tela, mesmo que banais. Elas não têm, por vezes, relação direta alguma com o andamento narrativo. As tigelas dos trabalhadores e seu modo de produção não afetam em mais nada o decurso da história. Essas cenas têm a capacidade, no entanto, de nos situar, por empatia, em uma realidade social e psicológica, possível por essa grande verossimilhança. As demais cenas de ação e sentimentos de

¹⁶ No original: “Depicting how humans really move is very difficult. Common gestures from everyday life are described as ‘second-rate acting’; they have come to be seen as a necessary evil required only for the storytelling, unrelated to the charm of animation.”

personagem ganham, com isso, outra forma de relação com o espectador, pois está imerso no mundo retratado.

A representação detalhada de elementos sócio-históricos é um ponto de conexão entre mundo material e animação. Takahata é conhecido por esforços nesse sentido em *Túmulo dos Vagalumes*, filme em que retratou os bombardeios no Japão durante a Segunda Grande Guerra. Investigou com a equipe elementos que iam do tom do solo no local até a direção em que os aviões americanos chegavam à cidade; além de contratar dubladores que fossem especificamente da região onde o filme se passa por conta do dialeto local (DE WIT, 2021). Mesmo que o conjunto de sua obra seja um combinado de diversos estilos diferentes de animação, esse “tipo de realismo” é palpável ao longo de seus trabalhos (*ibid.*, 2018). Para *Kaguya*, a equipe conversou com um especialista canadense em teares japoneses para animar a Princesa e sua mãe trabalhando (Figura 9) (THE ART of The Tale of the Princess Kaguya, 2022).

Figura 9 – Anotações de um assistente de direção para o tear



Fonte: The Art of The Tale of the Princess Kaguya (2022)

Figura 10 – Resultado do plano do trabalho no tear



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

A realidade desse mundo animado se ancora também em sua ambientação sonora. Os ruídos de passos nos pisos de madeira e constante tintilar do *fūrin*¹⁷ na mansão, os efeitos sonoros de plantas e animais na montanha, as rodas dos veículos e falatórios das pessoas na cidade. Mesmo que boa parte desse mundo seja visualmente omitido, como será tratado no próximo capítulo, ele ganha profundidade e textura pela trilha sonora. Nas cenas da casa nas montanhas (figura 22), mesmo que em tela estejam desenhadas apenas a casa e algumas formas de folhas e árvores, a trilha do filme contém uma ampla existência fora de campo. É possível ouvir o riacho correr e pássaros cantar, ainda que não estejam visíveis. Mesmo em situações nas quais o traço ganha formas ainda mais impressionistas, como na cena em que Kaguya foge correndo da mansão (figura 7), o que sustenta a relação com a realidade dos traços bruscos de sua corrida são os ruídos de seus passos.

As expressões faciais do filme também são animadas em grande detalhamento, muito além do que o usual nos *animes*. Faz parte do entendimento do realismo do diretor, no entanto, evitar performances muito dramatizadas. Takahata considera um desafio retratar emoções sutis na animação. Animação é “basicamente desenhos em linha e as expressões são sempre exageradas, então é difícil animar tais expressões. Uma risada animada é a coisa mais feliz do

¹⁷ Conhecido no Brasil como “mensageiro dos ventos”, ou “sinos de vento” (JAPAN House, 2020).

mundo, e um rosto chorando é um festival completo de lágrimas”¹⁸ (TAKAHATA; NOSAKA, 1987, p. 8, tradução nossa). Esse princípio se alonga para a atuação da dublagem, em que o uso de vozes reais, sem estilização, diferencia os filmes do estúdio Ghibli de outros tipos de *animes* (HU, 2010).

Figura 11 – Kaguya se surpreende e ri de seus pais



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya*, 2013

Suas animações também vão no caminho contrário ao *mukokuseki*¹⁹ tradicional dos *animes*. Esse princípio estético diz respeito a formas faciais que sejam ambíguas, não retratando qualquer etnia. Os personagens desenhados por Tanabe representam, em oposição, pessoas japonesas. Essa decisão, para esse filme em especial, tem uma função específica em situar os personagens representativamente, já que se trata de um conto tradicional do país, ambientado em um período histórico determinado, com as preocupações de fidedignidade acima citadas. Alguns personagens ganharam, inclusive, desenhos similares às pessoas retratadas nas artes de *emakimono*, como a Sagami, retratada com a beleza tradicional do período, e o príncipe Kuramochi.

2.7 Um filme no Japão para japoneses

O Conto da Princesa Kaguya foi produzido pensado para o público japonês.²⁰ Takahata explicitou esse posicionamento em diversas entrevistas (2015a; 2015b; 2015c), e já manifestou

¹⁸ No original: “But animation is basically line-drawings and expressions are always exaggerated, so it’s hard to animate such expressions. An animated laugh is the happiest thing in the world, and a crying face is an all-out tearfest”

¹⁹ Para uma crítica à noção de *Mukokuseki*, cf. “A identidade imaginada do Japão e as tensões com o estrangeiro: *Mukokuseki* e *Nihonjinron* na percepção da animação japonesa” (FRANÇA, 2022)

²⁰ Vale notar que *Kaguya* (2013) foi lançado em um período que o estúdio Ghibli já era uma marca amplamente conhecida além dos oceanos, com reconhecimento consolidado. *A Viagem de Chihiro*, um sucesso internacional, é de 2001, por exemplo.

que essa é uma realidade não apenas desse filme, mas para o estúdio Ghibli no geral. “Todos esses filmes são enraizados fortemente na cultura japonesa e não são concebidos com um olhar voltado para exportação”²¹ (TAKAHATA, 1992, tradução nossa).

Seus filmes, assim como os de seu companheiro Miyazaki, possuem dois eixos temáticos principais que são recorrentes e acompanham seus posicionamentos políticos: a ecologia e a vida em comunidade (HU, 2010). Ambos os diretores manifestaram suas preocupações ambientais e políticas em relação a seus princípios anti-guerra, proteção à diversidade natural e embeberam seus filmes de tais problemáticas. Considerando o sucesso internacional mais como um bônus do que como um objetivo, os filmes dos dois cineastas puderam desenvolver essas questões a partir das realidades e formas de pensamento japonesas, diferenciando suas obras da tendência a padronização “globalizante” que esses temas possuem (*ibid*).

Na última fase da carreira de Takahata, seu estilo observacional de naturalismo ganhou uma localização japonesa. Ao longo de sua carreira, muitos de seus trabalhos eram baseados em literatura europeia, mas a partir de *Túmulo dos Vagalumes* (1988) centrou-se em ambientar histórias japonesas em seu território. Na época, o diretor comentou sobre a dificuldade de retratar o país pela primeira vez: “isso é porque, na animação japonesa, não é permitido retratar o Japão com muito realismo” (1987).

Associados aos temas principais, os subtemas de nostalgia e memória são frequentes em seus filmes dessa fase. A vida no campo é valorizada como uma forma mais feliz e ecológica de se estar no mundo, através de uma visão nostálgica do Japão agrário tradicional. Esses temas estão associados a uma ideia de *furusato*: retorno à terra natal. *Kaguya* é também permeado por essas noções, e por uma escolha deliberada do diretor - no conto original, essas temáticas não são presentes.

A vida no Japão estava em sintonia com a natureza até a idade moderna. O sistema sustentável estava em vigor para que as pessoas recebessem os frutos da natureza enquanto trabalhavam para permitir que a natureza sobrevivesse de forma viável. Toda a vida na Terra é cíclica – nascimento, crescimento, morte, e renascimento – assim como nas músicas que eu escrevi para o filme. Eu considero que isso é a base de tudo. É por isso que eu exploro esse tema de novo e de novo (TAKAHATA, 2015a, tradução nossa).

O filme foi produzido com a audiência japonesa em mente, e, portanto, sob a suposição que o público-alvo teria conhecimento do conto original, do cortador de bambu. O objetivo, no

²¹ No original: “All these movies are grounded strongly in Japanese culture and are not conceived with an eye towards exportation.”

entanto, era oferecer uma perspectiva diferente da história que já era conhecida, de uma forma que fosse possível sentir empatia pelas qualidades humanas da personagem principal. O diretor considerava, porém, que tudo que poderia ser bem aceito pelo público japonês contemporâneo, seria aceito internacionalmente (TAKAHATA,2015b).

A narrativa no filme ganha uma mudança considerável de ponto de vista, a troca do título não é sem motivo. Na história de Takahata, por mais que Kaguya viva o mesmo final infeliz, ela é verdadeiramente protagonista, tendo seus sentimentos, desejos e reações em foco, o que não ocorre no conto original. Também é significativa a escolha de retratar os avanços do imperador como uma violência de gênero causadora de grande sofrimento, enquanto no conto original os dois mantêm uma espécie de amor platônico por cartas.

A maior adição à narrativa é a conexão que Pequeno Bambu, como Kaguya era chamada por seus amigos, tem com sua casa antiga nas montanhas. Sutemaru e os meninos da comunidade, as mudanças de estação na floresta, todas as vivências da menina na parte inicial do filme são acrescentadas ao roteiro como uma experiência rica de vida na Terra. Takahata dá à personagem motivos para querer viver, memórias a ter saudade, e a dor de ter que partir - conectando a menina a seu *furusato*.

Para o diretor, a volta de Kaguya à Lua é uma espécie de morte. Antes de morrer, ela percebe o que deixou de viver, as possibilidades de vida que deixou para trás, e então se arrepende, porque gostaria de ter vivido. Isso é representado pela cena ambígua do voo feliz com Sutemaru, que será explorada no capítulo 4.

Um princípio do “realismo” do diretor é que o espectador seja convidado a refletir sobre sua própria vida, hábitos e decisões (DE WIT, 2021). Nos capítulos seguintes, será tratado de que formas o diretor apela às memórias do espectador para que ele se conecte de forma empática à imagem cinematográfica e à narrativa, colocando as suas próprias experiências de vida na Terra para jogo, e, assim, poder – potencialmente – simpatizar com Kaguya.

2.8 A natureza provida de ponto de vista

“Eu nasci para viver de verdade. Como os pássaros e as bestas.” (*O CONTO da Princesa Kaguya*, 2013) diz a Princesa já no final do filme, depois que conta aos pais que será obrigada a deixar esse mundo. A “vida de verdade”, para *Kaguya*, é a vida em harmonia com a natureza, em respeito aos animais e em fluxo com as mudanças das estações. Para retratar a exuberância do mundo natural, Takahata deu a essa natureza um ponto de vista, que descentraliza os personagens humanos como referenciais na montanha.

São exemplos alguns planos de animais que observam as crianças pela floresta (figura 12). Nesses planos, observamos os personagens junto a eles, de uma forma que relativiza o nosso próprio ponto de vista, agora em outra companhia.

Figura 12 – A natureza também observa



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Um efeito similar é obtido nas cenas em que Kaguya, ainda bebê, está crescendo rapidamente e se tornando criança. Um passarinho que alimenta sua cria se vira para observar

Kaguya e seu pai (figura 13). Aqui o efeito vai além da analogia da parentalidade, em uma certa companhia das ações pelo olhar e a sincronicidade. Para o efeito completo “desantropocêntrico” da sequência, foram utilizadas outras técnicas que serão abordadas no capítulo 3, pelas quais os planos de natureza ganham um tempo e espaço próprios.

Figura 13 – Cumplicidade



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)



*Se você for fiel ao prazer, ao espanto e à empatia,
você não precisa ter violência e você não precisa
ter ação. Elas vão te seguir.*

Esse é o nosso princípio.

(Hayao Miyazaki)

3 OS ESPAÇOS VAZIOS: O QUE É AUSENTE

Não apenas de *presenças* que um filme é constituído. Nesse capítulo iremos explorar que formas de ausências são vivas em *O Conto da Princesa Kaguya*, e como elas se tornam essenciais para nossa relação com a obra – seja por se fazerem sensíveis ou alterarem a forma como sentimos aquilo que é presente.

No capítulo anterior foi detalhado o princípio estético fundamental do filme definido pelo diretor Isao Takahata: o rascunho. Esse princípio traz ao filme, enquanto presenças, a estética do grafite, da aquarela, das cores em manchas e dos traços rápidos. A partir daqui será tratado mais detalhadamente o que esse princípio trouxe enquanto ausência – a estética do indefinido, das possibilidades trêmulas, da indefinição de formas, subtração de objetos de cenário e diminuição do detalhamento de personagens e construções – formas de redução do nível informacional da obra, em que menos descrição é entregue ao espectador, sem significar entregar menos sentido.

Não apenas de forma pictórica a ausência ganha materialidade em *O Conto da Princesa Kaguya*. No enredo, o filme é uma história de abstenções, memórias não criadas, prazeres não aproveitados, amores não vividos e anos não passados. Os itens seguintes serão outras formas ausentes no filme, como o silêncio, a inação, e a imobilidade.

3.1 Indefinição de formas e ausência de detalhes

Como o rascunho é uma etapa anterior ao refinamento, ele traz consigo uma incerteza, uma sensação de que as linhas posicionadas poderiam estar, talvez, em outro lugar. O que é poderia ser de outro jeito. Está ligado, então, a uma ausência de definição. Ao mesmo tempo se refere a um campo mais detalhado porque, por ser um estado incompleto, intermediário, sugere sua completude sem a indicar. Ou seja, faz o convite para que seja completado pelo espectador, mas sem explicar como fazê-lo. Essa característica fica ainda mais evidente na animação, pois assistimos as linhas variando junto ao tempo, aparecendo um pouco mais para ali ou para cá, de forma a nunca completar os detalhes do desenho, mas sugerindo uma construção constante deste.

Na animação dos personagens de Kaguya, assistimos um desenhar de formas *ad infinitum* que, ao mesmo tempo em que se constrói, se modifica em novas formas pela ilusão de movimento da animação. As linhas definem as formas da representação, mas também animam. Esse processo se torna enfim um ciclo em espiral, como se nunca chegasse a terminar

o desenho antes de precisar modificá-lo, e assim torna a traçar novas formas que se movem até o próximo corte. Isso ocorre porque o próprio movimento é também rascunhado, ou seja, o traço não é feito para indicar uma forma estável, mas também constitui a animação do movimento.

Nessa incompletude, na sugestão de que se está em processo, é feito o convite à imaginação do espectador para que dê continuidade à imagem. Manifesta-se, pela ausência de informação, uma coparticipação do artista junto ao espectador, que cocriam rostos e corpos; espécies de plantas; expressões faciais; ações corporais. O lápis do espectador é sua própria memória: por sua capacidade de associação e analogia, coloca a sua percepção da realidade na imagem, pela forma que apreende as formas indefinidas.

Não apenas no trabalho dos animadores a ausência de definição e detalhes se fez presente. A redução da quantidade de informação na imagem foi um grande desafio para Kazuo Oga, diretor de arte e ilustrador dos planos de fundo do filme. No início, foram necessárias muitas tentativas para chegar a um visual que estivesse de acordo com o que Takahata e Tanabe almejavam, para que estivesse de acordo com os princípios do rascunho. Oga foi responsável por icônicas artes de fundo dos estúdios Ghibli, incrivelmente detalhadas e completas. Criou, para um filme anterior de Takahata, *Memórias de Ontem*, paisagens rurais preenchidas de cores e texturas.

Figura 14 – Fundos detalhados de *Memórias de Ontem*





Fonte: *Memórias de Ontem* (1991)

O esforço em *Kaguya* foi no sentido oposto. Mesmo após Oga reduzir a quantidade de detalhes, cores, e formas definidas nas imagens que criava, os diretores retornavam a pedir para que fossem ainda mais simplificadas. Precisou experimentar novas técnicas e desenvolver outro estilo para que chegasse à redução de informação almejada. Na figura 15, temos pinturas desenhadas por Oga no início da produção. A composição é a mesma, mas o estilo de pintura e quantidade de informação mudam drasticamente.

Figura 15 – Floresta onde a Princesa brinca: artes em dois momentos



Fonte: The Art of The Tale of the Princess Kaguya (2022)

No exemplo abaixo, figuras 16 e 17, podemos comparar um desenho do *artboard* do início da produção e um still do filme. A diferença entre as figuras manifesta o esforço da equipe em investigar formas de remoção de detalhes, em uma busca de outra forma de expressão que estivesse de acordo com o ideal estético de Tanabe e Takahata.

Figura 16 – Casa do cortador de bambu (pintura da etapa inicial)



Fonte: The Art of The Tale of the Princess Kaguya (2022)

Figura 17 – Casa do cortador de bambu (retirada do filme)



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Ao mesmo tempo, Takahata queria demonstrar riqueza e diversidade natural, já que esse é um grande tema do filme, e precisava, portanto, de uma representação atraente desses atributos. “Eu queria que as pessoas brincassem afetosamente e alegremente na natureza.” (TAKAHATA, 2022) Para fazer-nos brincar na natureza rica das montanhas, ao invés de nos atrair para dentro da figura com uma perspectiva geométrica de profundidade, em uma representação *trompe l’oeil*, com muitos detalhes e cores e grandes variedades de formas, as paisagens naturais nos atraem pelo frescor do momento e, assim, pela sensação de presença no instante do rascunhar da ação. Preenchida por nossa memória, a percepção da imagem se torna plena das nossas próprias experiências de natureza.

O objetivo, segundo Oga (2022), era transmitir esse frescor. Em uma cena em que folhas balançam (figura 18), Takahata pede mais espaço entre elas, para que se pudesse quase ouvir o vento passar. O frescor do momento é captado pela pincelada brusca, pela cor difusa solta no papel e pelo espaço em branco, que permite que a brisa sopra por ele (TAKAHATA, 2022). Esse espaço entre as folhas, constituído pela ausência de desenho, é um exemplo dos espaços vazios, “em branco”, do filme.

Figura 18 – Folhas balançando ao vento



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

3.2 Espaços vazios

Um dos aspectos mais marcantes visualmente do filme são as áreas sem qualquer desenho. Esses vazios nos relembram da artificialidade da animação, ou seja, de que assistimos a uma pintura animada, por trazerem para primeiro plano a materialidade da mídia – a presença ou não de tinta, e o fato de que onde não há tinta, há papel.

Para além da diminuição de detalhes, Takahata exigia esses espaços físicos sem desenho ao longo do filme. Isso é, grandes áreas em branco nas folhas de papel dos artistas e animadores. A aquarela, como explicado anteriormente, causou dificuldades técnicas para produção de arte para animação. Seus resultados eram de mais difícil controle, e não era possível realizar sua correção em tinta após a peça estar finalizada. Kazuo Oga, de início, pensou que desenhar peças que ocupassem menos espaço no papel se traduziria em menos trabalho. Se surpreendeu, no entanto, com o próprio espaço vazio se demonstrar grande parte da dificuldade (OGA, 2022).

Não havia uma instrução definida para determinação dos espaços sem tinta. Takahata aprovava as imagens depois de prontas considerando a composição e clareza totais da pintura, que eram diretamente impactadas pela forma, quantidade e aparência desses espaços (*Ibid.*). Se fossem simétricas, ou muito semelhantes em formato e tamanho, eram consideradas desinteressantes. Precisavam agir conforme os espaços vazios de um rascunho, e, portanto, precisavam ter a aparência do acaso, da experimentação. Assim como a variação das qualidades

e espessuras das linhas do desenho, os espaços vazios precisavam transmitir a paixão e a energia do artista, da pincelada repentina e instantânea, e, para isso, necessitavam de uma variedade de resultados, aparências que sugerissem menos controle sobre o resultado.

Para haver espaços em branco, era necessário que as cores em tinta se interrompessem dentro da área do quadro. Oga experimentou diversas formas de fazer essa interrupção, de *criar vazio*. Finalmente, teve a ideia de cortar uma linha com uma faca onde ele imaginava o espaço, e então descascar a camada superficial do papel, fazendo o miolo branco aparecer. Dessa forma, poderia modificar a composição após a tinta secar, e garantir uma aparência irregular para a forma.²² Interessante notar que a técnica final adotada é o ato de fisicamente remover tinta, de tornar a cor ausente por descascar uma materialidade. Ao mesmo tempo, constitui fazer aparecer o papel, uma presença derivada do vazio, uma potência, que iremos explorar no capítulo seguinte.

A própria fisicalidade da aquarela constitui uma forma de quase ausência, já que, em sua transparência, é um “deixar passar”. Ao mesmo tempo em que acrescenta cor, dando forma ao que está desenhado, é uma ausência de barreira, por permitir que a cor e textura do papel sejam visíveis por debaixo da tinta. A sua visualidade é indissociável de sua invisibilidade.

Os espaços em branco se comportam de formas distintas ao longo do filme, e variam com os ambientes apresentados. Dentro da mansão de Kaguya e seus pais na capital, há uma casa anexa, de aparência diferente do restante do casario. Ali, Kaguya e sua mãe mantêm, em algumas cenas do filme, hábitos que tinham enquanto moravam nas montanhas. Vestindo roupas simples, trabalham em um tear manual, cozinham, enrolam fios, às vezes conversam ou se mantêm em silêncio. Para esse ambiente, Oga fez uma composição propositalmente mais fechada, coberta, para que se contrastasse com as cenas mais claras e abertas da mansão. O resultado é um espaço mais escuro, com as bordas pintadas. Contido. Mesmo assim, ainda apresenta as características anteriores de pouca definição de formas e cenário, mas nesse caso, transmite rusticidade, familiaridade, também por fazer analogia à casa nas montanhas.

²² O diretor de arte fazia isso não apenas com seus próprios trabalhos, mas corrigia as ilustrações dos demais artistas com a mesma técnica. Conta, rindo, que ficavam chocados ao vê-lo com a faca na mão (OGA, 2022).

3.3 Paisagens e objetos ausentes

Em casos mais extremos, há a completa ausência de paisagem, com os objetos totalmente diluídos no papel. É o caso de algumas cenas na cidade capital, em que a paisagem é omitida. Com exceção da mansão da família, onde paredes, piso, cortinas e estruturas são presentes, os demais edifícios que fariam a composição das cenas nas ruas são ausentes. Takahata considerou que não havia referência das construções da era Heian que não as artes em pergaminhos, e que, portanto, fossem tratados com o mínimo de ênfase, já que ninguém havia visto como eram (OGA, 2022).

Essa ausência total faz contraposição com as paisagens naturais do filme. Mesmo sendo cenas com muito espaço negativo, as cores e texturas da montanha ainda se chocam com a frieza e branquitude da cidade. Cria-se a noção de um interior rico junto à natureza em oposição a um meio urbano vazio, sem profundidade e variação de experiências. Cores, formas, linhas, e texturas têm sua quantidade reduzida de forma perceptível.

O ambiente da cidade é sugerido pelo som e pela presença de objetos e personagens sempre em muito movimento e ação. Nas cenas urbanas há um caos de correria e trânsito, a frente de um fundo branco ou quase branco.

Figura 19 – Comparação entre a cidade e a montanha



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Por mais que a redução de informação faça parte dos princípios estéticos do filme, a escolha de eclipsar ou não objetos e paisagens é motivada também pelos temas da obra, carregando de sentido a ausência e a presença.

A maior parte dos céus das paisagens também não é pintada ao longo do filme, com exceção de algumas nuvens e poucas cores para indicar o período do dia. Oga tomou as pinturas

tradicionais de pergaminhos como referência, em que o céu também é apenas sugerido, e não pintado.

3.4 Bordas da animação e extracampo

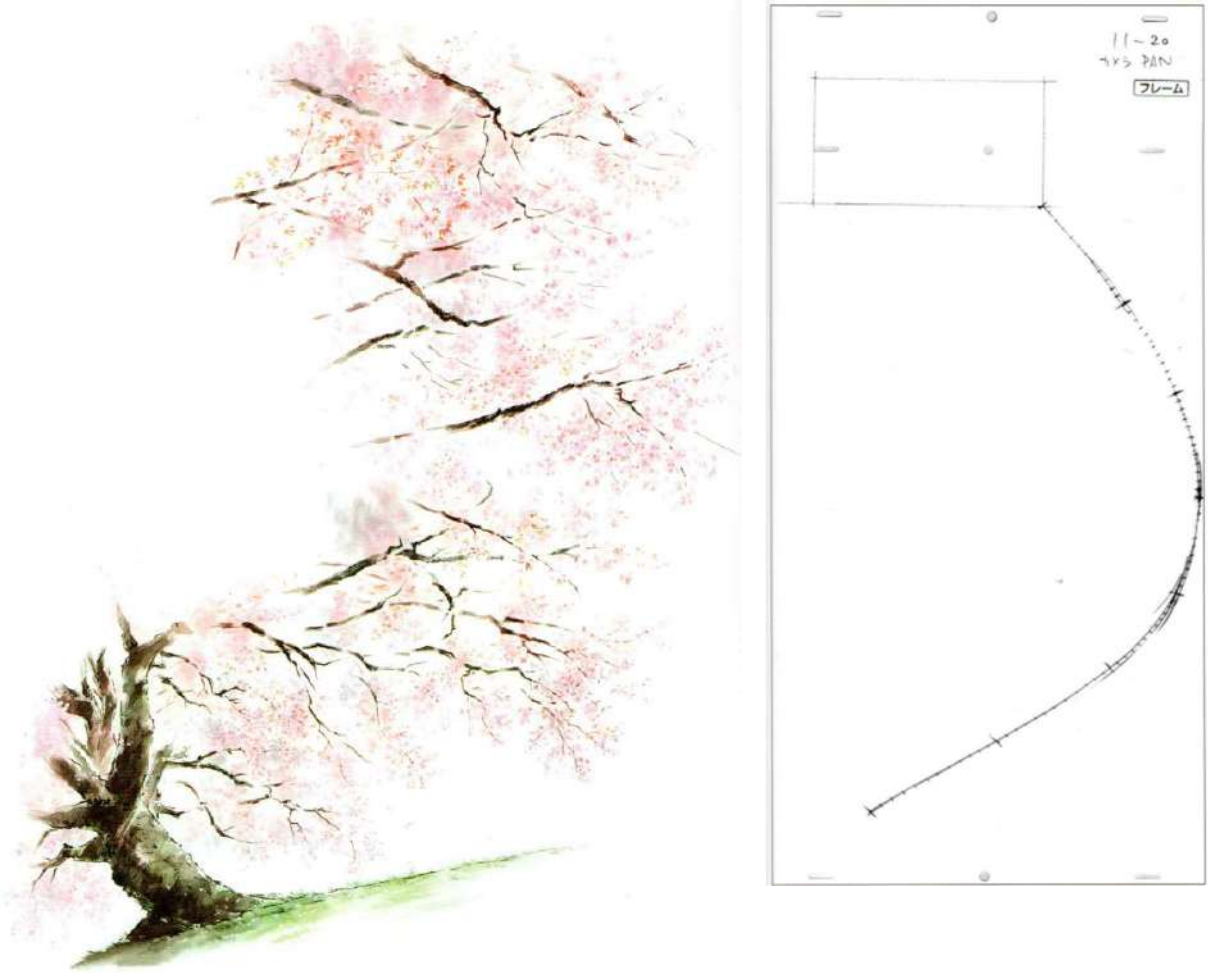
Há uma dimensão no cinema que comunica em sua ausência: o extracampo. O recorte em perspectiva que uma câmera realiza no cinema *live-action* documenta um espaço em quadro, isto é, realiza um enquadramento. O que existe em quadro indica a existência de que algo não foi enquadrado, estando além do recorte. Supomos, assim, de maneira idealizada, que o espaço recortado continua para além da imagem. O extracampo é o lar desse prolongamento pressuposto a partir do que há enquadrado, produzido e reconstruído constantemente pela imaginação do espectador a partir das deixas – reais ou ilusórias – dadas pela imagem e o som. Ele é profundamente ligado, portanto, ao quadro enquanto moldura, delimitação da imagem. Até porque se trata, afinal, das existências além das molduras do cinema, mas que ainda assim se relacionam com o conteúdo fílmico. Seja na animação ou no *live-action*, essa dimensão invisível tem como sua natureza a sua invisibilidade no quadro – a ausência do campo.

O extracampo no cinema de animação tem, entretanto, uma característica fundamentalmente diferente. Só há no mundo físico aquilo que foi produzido pelos animadores. Isso não impede ser possível sugerir a existência de um mundo a partir das existências enquadradas. Isso é, o pressuposto de que a imagem se refere a algo maior, que vai além do quadro, faz com que os espectadores reconstruam de forma imaginativa essa dimensão além. No entanto, na maioria das vezes na animação tradicional, ela não possui materialidade alguma.

Existem, contudo, exceções para os dois casos. No grande cinema *live-action* industrial hoje, há muitas imagens produzidas digitalmente, que também não possuem materialidade no extracampo. Há situações, na animação, por outro lado, de telas que são pintadas maiores do que o enquadramento, permitindo um “movimento de câmera” quando deslocadas. Essa técnica é muito comum para pinturas de fundo, se tratando de uma animação por deslocamento.

Um exemplo especial em *Kaguya* é a cena em que a Princesa gira embaixo da árvore cerejeira. Instruções de tempo e movimento foram dadas pelo animador responsável pelo plano ao departamento de montagem e um fundo que funcionasse nesse esquema foi pintado pelo departamento de arte (figura 20), que foi então deslocado na montagem para o efeito de movimento. Esse caso é emblemático porque, ao mesmo tempo em que demonstra as possibilidades criativas da animação por deslocamento e que revela elementos antes fora de campo, evidencia também a artificialidade da mídia – é apenas desenhado o que entra em tela.

Figura 20 – Fundo e instrução de movimento de câmera do animador



Fonte: The Art of The Tale of the Princess Kaguya (2022)

Figura 21– Kaguya gira na cerejeira



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Ainda que haja exceções, a diferença fundamental permanece. Tratando-se de linguagens diferentes, é de se esperar que o extracampo se comporte e seja percebido de forma distinta entre os cinemas, já que essa dimensão está intimamente conectada à linguagem cinematográfica. Em *O Conto da Princesa Kaguya*, podemos ver um comportamento do extracampo que é específico dessa animação, e que não poderia ser realizado no cinema *live-action* tradicional (pelo menos não com os mesmos efeitos). Graças aos espaços em branco abordados no item 3.2, o extracampo é internalizado no quadro.

Como dito anteriormente, o extracampo possui uma ligação íntima com as bordas da imagem, isto é, com seu enquadramento. O que ocorre em muitas cenas do filme, no entanto, é uma espécie de adiantamento dessas molduras produzido pelos espaços em branco ao redor do espaço desenhado, interrompendo a área colorida. Se o enquadramento separa a imagem recortada de seu prolongamento, ao vermos uma imagem com recorte em quadro, como entender esse efeito? Na animação, esse recorte é capaz de nos fazer pressupor imaginativamente que os corpos retratados se prolongam no mundo retratado. Isso é necessário, inclusive, para que o efeito desejado por Takahata de estimular a memória e a imaginação dos espectadores seja bem exercido. A partir desse “fora-de-campo em campo” construiu, junto a Kazuo Oga, um elemento de estímulo à cocriação do mundo animado.

Figura 22 – Casa da montanha



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Na figura 22, as bordas da imagem são brancas, fazendo com que todo o desenho termine antes da barreira física do fotograma (ou da superfície de projeção). Isso não dá a sensação, ao assistir ao filme, de que os elementos da imagem flutuam em um mundo branco, mas sim de que uma parte desse mundo está presente, enquanto a outra está sugerida; ausente, mas em potencial. É perceptível como as figuras mais próximas em perspectiva vão mais além na área em branco, enquanto as estruturas mais distantes se dissolvem antes, criando uma noção de profundidade específica a esse estilo.

Em muitos casos, o espaço vazio se configura como o espaço de céu, como um grande fundo celeste. Em outros, estruturas se dissolvem em aquarela no branco do papel, mesmo que no centro da imagem. Esses comportamentos estão ligados às escolhas estéticas já discutidas nesse capítulo, como a redução de informação entregue ao espectador, a omissão de estruturas das construções e a referência à arte tradicional japonesa.

3.5 Silêncio

Além da ausência de diálogo, há outros silêncios muito importantes para o filme. Na realidade, no cinema sonoro, os silêncios são tão essenciais quanto os ruídos, as músicas, e as vozes. As pausas são necessárias para execução de um ritmo, fazem a entrada e saída dos sons serem sentidas, e são significativas por elas mesmas. A valorização do silêncio é carregada por

questões histórico-culturais que influenciam a forma como o audiovisual é produzido e percebido.

A distribuição de *O Castelo no Céu* (1986), também do estúdio Ghibli, foi emblemática em embates culturais sobre o silêncio. Após o acordo de distribuição com a Disney, foi considerado que a trilha sonora não era adequada para audiências não-japonesas. Os representantes da empresa americana disseram a Joe Hisaishi, o compositor da trilha sonora, que os espectadores estrangeiros se sentiam desconfortáveis com mais de 3 minutos sem música em um longa animado. Estariam, assim, acostumados com as animações ocidentais em que música preenche toda a duração do filme (HISAISHI, 1999). Na versão original de *O Castelo no Céu*, havia uma hora de música para duas horas de filme, com partes sem música por mais de 7 minutos. Joe Hisaishi, compositor da trilha sonora, foi então contratado para regravar a trilha para a versão dublada distribuída nos Estados Unidos, resultando uma trilha musical de 90 minutos.

A música na versão regravada invade momentos importantes de localização da ação, que davam noção de perspectiva, abafando ruídos que constroem a ambientação sonora. Nessa versão, o espectador perde sensações de textura e profundidade, já que, além de adição de música, há a omissão de outros sons.²³ Preenchendo o filme com música, há menos espaço para essas construções sonoras de espaço e tempo.

No caso de *O Conto da Princesa Kaguya*, a música é elemento central para a narrativa. O mistério da vinda de Kaguya para a Terra começa a ser contado pela misteriosa canção que canta com as crianças na montanha. Anos depois, mais velha, depois de entoar a mesma canção, a protagonista conta para sua mãe o que viu na Lua e porque veio para Terra. Nos últimos instantes do filme, é essa melodia que ouvimos enquanto Kaguya chora ao ir embora. Acompanha, portanto, os momentos emblemáticos da Pequeno Bambu em relação a suas memórias da Lua, essa magia e seu destino.

A trilha é trabalhada em certos *leitmotifs*, como esse que traz a pressão da Lua sobre a vida na Terra de Kaguya. *Leitmotifs* são estruturas musicais associadas a certas ideias que, por repetição, nos remetem a diferentes momentos do filme, guiando a certos lugares e experiências vividas por Kaguya. O tema recorrente da canção das crianças é uma referência diegética, inclusive, interna à narrativa e com ciência dos personagens. Outro *leitmotiv* bem presente é o que nos traz as memórias e vivências da vida na montanha. Depois de ser a trilha de momentos

²³ Comparações sobre as diferenças entre as versões e comentários sobre a omissão de elementos sonoros podem ser verificados no vídeo *How Studio Ghibli Makes Animation Feel Alive* (2019), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jM6PPxN1xas&t=719s>

vivenciados por Kaguya junto à natureza e seus amigos, é repetido, por exemplo, no voo mágico de Kaguya com Sotomaru. Correlaciona, assim, a infância com a vida que poderia ter. Mesmo a música cumprindo um papel tão importante de criação de sentido no filme, ela não o ocupa como no padrão colocado pela Disney. A trilha sonora musical tem duração de menos de 53 minutos, contra 137 minutos do longa.

Além de permitir que as paisagens sonoras emergam, os momentos sem música nos permitem um espaço temporal para sentir a presença de música quando ela voltar. Com uma paisagem sonora totalmente preenchida pela musicalidade, os espectadores se tornariam menos sensíveis a ela. Como ela é arranjada no tempo com intenção, seus temas se tornam mais perceptíveis. A forma como Hisaishi trabalha com Takahata a trilha musical não é um sentido explicativo. Os temas não definem personagens e tentam descrever o que está em cena. A trilha intencionalmente acrescenta sentido à cena, sendo um elemento completo em atuação, ao invés de depender simplesmente dos elementos visuais. Para que essa intencionalidade de significados possa ser efetiva, é necessário que haja pausas. As pausas, como será explorado no capítulo 4, são parte integrante do todo, principalmente nas formas de entendimento japonesas sobre o tema.

3.6 Espaços vazios de personagens, ou ausência de ação

Algumas cenas de *Kaguya* são esvaziadas de personagens e, destituídas de ação humana, interrompem o motor narrativo. Têm como característica serem contemplativas, cativarem os nossos sentidos sem dar continuidade à história. Para pensar a característica ausente dessas cenas, podemos correlacioná-las às chamadas “naturezas-mortas” (RICHIE, 1977), ou “*pillow-shots*” (BURCH, 1979) de Yasujiro Ozu.

3.6.1 Um pouco sobre os vazios de Ozu

O diretor japonês Ozu é autor de filmes com temáticas muito semelhantes que exploram o drama cotidiano da família japonesa. Ele é associado a uma rígida gramática de elementos estéticos repetidos e sistematizados no seu trabalho. Seu sucesso está na liberdade que cria nesse domínio restrito (PENNA, 2009), sendo a essência de seus filmes não a originalidade, “mas a contribuição supremamente refinada para um continuum” (BURCH, 1979, p. 152). Sua gramática atua no sentido da desdramatização, de uma representação das problemáticas humanas que não hipervaloriza dramaticamente as ações e reações dos personagens.

As situações são apresentadas para serem banais, cotidianas, não são histórias excepcionais de grandes acontecimentos. Possuem encadeamentos fracos, em um espaço desconectado que Ozu atravessa interrompendo o fluxo narrativo de seus filmes. Essas interrupções das cenas de personagens são feitas com planos vazios, em que não há presença humana e a ação é suspensa. Esses planos podem ser de espaços esvaziados de pessoas, paisagens, interiores de casas ou exteriores de estabelecimentos; ou objetos banais, cotidianos, como chaleiras e vasos (PENNA, 2009).

Dessa forma, essas cenas são consideradas espaços vazios não por demonstrarem um vazio pictórico, e sim por serem desprovidas de uma origem, um ponto de vista claro, ou uma função narrativa. Sua função está no fato de não terem uma função narrativa: de não colaborarem por uma lógica de causa e efeito dentro do encadeamento de ações dos personagens (*ibid.*). Poderíamos dizer, simplesmente, que são cenas em que nada acontece. Os objetos e as paisagens simplesmente *estão*, não sendo correlacionados a uma ação fora do plano. Não estão sendo olhados por um personagem, nem fazem parte de alguma interação posterior. Estão apenas sendo em seu próprio tempo. Ganham, graças a essa autonomia, uma presença “viva” que vale por si.

Essa existência desmotivada tem um tempo próprio, do existir do próprio objeto ou paisagem, apartado da ação. A sustentação de um plano nesses termos permite um tempo natural, que se liberta do fluxo narrativo. Há duas consequências que nos interessam frente a essa pausa que cria um tempo próprio.

A primeira é o impacto que essa pausa causa no aparato perceptivo do espectador. O espaço temporal gerado faz com que procuremos ativamente respostas e satisfação de nossas expectativas frente à trama, que são fortemente remexidas pela interrupção. Cria-se um espaço fílmico externo, simultaneamente interno ao espectador, que abriga um momento de contemplação e reflexão. Essa abertura perceptiva frente ao filme é um distanciamento dramático, mas é também uma aproximação participativa do observador à obra. Isso nos leva à segunda consequência.

Mesmo que se trate de uma interrupção, precisamos lembrar que “[n]o cinema como na poesia, o significado de uma única cena, uma única palavra até, frequentemente depende do que passou antes e do que vem depois” (RICHIE, 1977, p. 138, tradução nossa)²⁴. Os planos

²⁴ No original: “In film as in poetry, the meaning of a single scene, a single word, even, often depends on what went before and what comes after.” (RICHIE, 1977, p. 138)

vazios de Ozu não explicam cenas ou simbolizam diretamente personagens, mas interagem, pela montagem, no ritmo das outras cenas.

O icônico plano do vaso de *Pai e Filha* (1949) é um interstício entre dois planos da expressão de Noriko. Ela sorri no anterior, e, depois de cortar para o vaso, sustentado por longos segundos, voltamos para Noriko pensativa e triste. O plano desse objeto, vazio de ação, rouba nossa atenção dessa mudança de estado da personagem, nos suspendendo do drama antes de nos entregar novamente aos efeitos da narrativa. Um segundo plano do vaso é mostrado em seguida, interrompendo sua feição de tristeza para mais um tempo do vaso.

Figura 23 – Plano do vaso de Ozu



Fonte: *Pai e Filha* (1949)

O vaso não tem nenhuma relação com o sofrimento da personagem, não é objeto de nenhuma referência, não remete a nada que não está em tela. É uma existência autojustificada, que permite que o tempo passe de maneira natural, ancorado em seu *estar*. Esse plano abre uma lacuna espaço-temporal que, como já dito, permite a participação do espectador através da contemplação, mas também realiza este segundo efeito: insere-nos no tempo em que esse vaso está contido, retirando-nos do tempo narrativo. Ao sincronizarmos com o ritmo do simples *estar* das coisas, da vida cotidiana, interiorizamos o tempo vivido pela personagem. Podemos

experimental, na totalidade da cena, os sentimentos presentes no ritmo vivido pela própria Noriko.

Adicionalmente, as obras de Ozu tem outro elemento característico que interessa ao tema dessa pesquisa. Ele realiza frequentemente um ocultamento de cenas anunciadas por personagens, cortando para cenas vazias de outros espaços. Por vezes são anunciadas, e depois de cortes, são mencionadas pelos personagens, mas sem fazerem aparição ao espectador (PENNA, 2009). Essas situações são exteriorizadas, assim, para a dimensão do extracampo, enriquecendo a sensação de realidade dos personagens, retirando o espectador de uma posição onisciente. Garante a nós que apenas o essencial está ali, em uma afirmação de prioridade expositiva.

Quando se anuncia que a cerimônia de chá vai começar em *Pai e Filha*, Ozu corta para elementos naturais ao redor da casa. De certa forma, o “início da cerimônia do chá foi menos importante do que os espaços vazios do jardim” (PENNA, 2009, p. 70), e se torna ausente frente às outras existências da diegese. De forma ambígua, a passagem de tempo dessa ação oculta se torna a passagem de tempo da existência natural das coisas no jardim. Ou seja, é como se, pela exposição de elementos externos à ação, o espectador pudesse sentir a passagem de tempo dessa própria ação. Não como uma elipse temporal pura e simplesmente (que também é), mas uma vivência do tempo vivo daquele universo.

De forma análoga, poderíamos dizer que o plano do vaso oculta a transição de emoções de Noriko, fazendo com que vivêssemos o tempo da emoção vivida através do existir de outro objeto ao invés da ação.

3.6.2 As naturezas-vivas de Oga e Takahata

Figura 24 – Plano de plantas exuberantes, simplesmente



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Os planos vazios de personagens em *O Conto da Princesa Kaguya* são, em sua maioria, cenas naturais muito “vivas”, que tem como foco frequente uma natureza exuberante. Depois que o bebê Kaguya começa a crescer em um ritmo mágico, reagindo aos estímulos naturais que recebe, o casal leva a misteriosa criança para casa. “Daquele dia em diante, o cortador de bambu e sua esposa criariam o bebê milagroso como se fosse deles” diz a narradora (*o CONTO da princesa Kaguya*, 2013). A sequência que se segue são planos sem personagens em sucessão. O bebê Kaguya aparece novamente, agora dentro de casa, começando a se mexer sozinho e se revirar, para maravilha de seus novos pais. Mais uma sequência de planos naturais se sucede, antes da volta das ações narrativas em continuidade. Uma bebê Kaguya mais desenvolvida volta à cena. O mesmo ciclo acontece mais uma vez, e agora Kaguya já é capaz de escalar as costas de seu pai.

É evidente a função de eclipse temporal dessas sequências. Sabemos que algum tempo se passou entre as etapas do crescimento da criança, mas é uma duração incerta graças ao seu crescimento sobre-humano. Ao fazer o tempo passar com planos sem ação, Takahata nos liberta da tentativa de controle do ritmo narrativo. Kaguya cresce junto à natureza assim como uma

flor desabrocha sem percebermos, um inseto de repente voa, e uma mariposa sai do casulo sem nos darmos conta. Montando o desenvolvimento de Kaguya intercalado com essas cenas sem personagens, o cineasta atribui um tempo natural a esse crescimento. Dessa forma, o espectador tem espaço temporal (interno e filmico) de apreciação e reflexão sobre essas mudanças, e pode, assim, tornar-se empático à emoção dos pais, que, como muitos outros pais no mundo, assistem seu filho crescer “num piscar de olhos”.

Se preenchidas de ação humana, as sequências não dariam o tempo para que percebêssemos e sentíssemos esse tempo mágico. Não é apenas uma questão simbólica de desenvolvimento natural por analogia (um bebê que cresce como uma flor desabrocha) mas um ensaio para que essas mudanças possam ser cinematograficamente sentidas. A analogia não deixa de ser, contudo, emocionante: contrapor na montagem uma árvore de magnólia prosperando florida com um bebê que aprende a se locomover sozinho é uma imagem poética digna de um *haikai*²⁵. Uma homenagem à beleza do passageiro, da importância que as coisas têm no instante em que são vividas.

Figura 25 – Desabrochar da magnólia



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Essas cenas não têm ponto de vista claro aparente, sendo incerto quem as vê para além do espectador – assim como as naturezas-mortas nos filmes de Ozu. Também não se relacionam com nada específico à narrativa. A natureza é tão central tematicamente ao filme que, no entanto, torna-se difícil categorizá-las como planos *vazios de personagens*. É como se o desabrochar da árvore de magnólia fosse tão importante quanto Kaguya começar a engatinhar. Podemos observá-la como os pais de Kaguya observam seu bebê. O efeito dessa autonomia dos planos é de uma descentralização da ação humana no filme, e, mais profundamente, uma descentralização da humanidade e das questões humanas frente à totalidade do mundo natural. Penna afirma que as cenas de jardim durante a cerimônia do chá de Ozu funcionam como “elemento ‘desantropocêntrico’” (2009, p. 53) porque mostram que, no mesmo momento do

²⁵ Forma de poesia tradicional japonesa. A epígrafe do capítulo 2 desta monografia é um exemplo.

drama dos personagens, a vida continua em um outro espaço-tempo, as coisas continuam *sendo* em seu tempo, independente da ação.

3.7 Imobilidade

Uma outra característica dos planos vazios de Ozu²⁶ interessante para nossa análise é a imobilidade. A ausência de movimentação da câmera, do ponto de vista do plano, é um dos marcos da linguagem do diretor. Burch (1979) coloca essa paralisia como um dos sinais da exterioridade dos *pillow-shots*, essa característica de deslocamento para um espaço pictórico em uma outra “realidade”. O movimento, afirma o autor, garante a continuidade diegética, porque nos assegura que o “referente imaginário é um *mundo vivo*” (1979, p. 162, grifos do autor), *um mundo animado*. No caso dos imóveis *pillow-shots*, eles “demandam ser *escaneados* como pinturas”, completa o autor (*ibid.*, grifos do autor).

No caso da animação por célula, os planos imóveis são realmente pinturas em tela. Em *Túmulo dos Vagalumes* (1988) de Isao Takahata, há dois planos que causam grande impacto em sua imobilidade. O filme acompanha a triste história de dois irmãos durante os bombardeios no Japão da Segunda Guerra. Na sequência em que o irmão mais velho, Seita, vê a mãe à beira da morte, temos, ao final, um plano fechado do rosto enfaixado da mulher. Este corta para o plano totalmente imóvel de Seita de costas, sua irmã no fundo da imagem. Depois, há o corte para mais um plano imóvel, sustentando um close da ansiedade de Seita. “Cada plano é sustentado por volta de 5 segundos, em silêncio, como se o choque pela condição da mãe tivesse literalmente paralisado o tempo”²⁷ (DE WIT, 2021, p. 46).

²⁶ Por mais que estejamos fazendo correlações entre efeitos de algumas cenas de Ozu e Takahata, em nenhum momento estaremos equivalendo suas funções ou características, nem usaremos os conceitos de *pillow-shots* ou naturezas-mortas para as cenas de *Kaguya*. Tais conceitos foram criados baseados em análises centradas na obra de Ozu, e, portanto, em outra gramática, linguagem, contexto e mídia. O que não significa que estudar seus efeitos não seja de utilidade para entender os vazios no filme em questão, e este item se trata de um esforço nesse sentido.

²⁷ No original: “Each shot is held for around five seconds, in silence, as though the shock of the mother’s condition has literally brought time to a standstill.”

Figura 26 – Imobilidade dos planos de *Túmulo dos Vagalumes*



Fonte: *Túmulo dos Vagalumes* (1988)

A ausência de movimento no cinema causa uma extrema suspensão temporal. O tempo narrativo não é cessado, mas sofre bruscamente uma mudança de ritmo. Faz com que, voltando a Burch, o plano ganhe uma certa exterioridade, a sensação de estarmos em outro espaço-tempo. No exemplo de *Túmulo dos Vagalumes*, tem a importante função de dizer que nada mais será o mesmo, e que nos deparamos com uma imensidão de sentimentos do personagem. Para abrigar

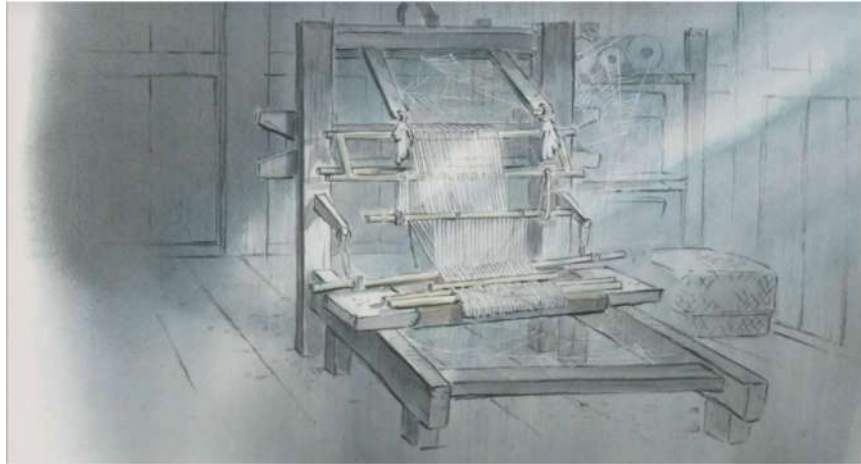
esses sentimentos, precisamos de tempo e espaço para sentir no ritmo de Seita. O close do rosto da mãe é silencioso, e sem Seita estar visível. É a nossa vez de olhar.

No [cinema] *live-action*, planos congelados seriam destoantes, mas aqui a pausa parece natural, convidando-nos para habitar o tumulto interno de Seita. A essência da animação pode ser a criação de movimento a partir de imagens estáticas, mas junto a isso vem a capacidade de utilizar a imobilidade para efeito estético, que o filme explora maravilhosamente²⁸ (DE WIT, 2021, p. 46, tradução nossa).

Em *Kaguya*, um plano em especial se utiliza do mesmo artifício. Trata-se do tear abandonado da princesa, depois que ela entra em um estado de profunda tristeza. Na sequência anterior, Kaguya se isola em seu estado depressivo. “Agora, toda noite em que a lua aparecesse, a Princesa olharia para ela” (o *CONTO da princesa Kaguya*, 2013), a narradora nos conta. Em uma alternância de olhar e ser visto, a Princesa encara a lua que a encara de volta. Temos, enfim, o plano do tear, seguido de mais dois planos imóveis.

²⁸ No original: “In live action, freeze-frames would be jarring, but here the pauses feel natural, inviting us to dwell on Seita’s internal turmoil. The essence of animation may be the creation of movement out of static images, but with that comes a capacity to deploy stillness for aesthetic effect, which this film exploits marvellously.”

Figura 27 – O tear, o jardim e a Lua



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

É uma cena triste, fria e solitária. Marca a ausência da personagem, e representa seu estado apartado das coisas da Terra. O tear e a casa de faz-de-conta no jardim são simbólicos das tentativas de Kaguya de viver a vida terrena, manter hábitos queridos e cultivar o que lhe

interessa. As teias de aranha no tear e a casinha derrubada nos remetem ao oposto, seu atual estado depressivo e a conseqüente renúncia ao pouco que lhe fazia feliz. Para além do simbolismo, há uma fisicalidade importante: o olhar da Lua²⁹, presente em seu banho de luz. Ela ilumina o tear e o jardim, como se olhasse diretamente para a tristeza de Kaguya. E aparece, em seguida, espreitando por entre as folhas.

A ausência de movimento desses planos, combinada com a ausência de ação de personagens, nos abre o espaço e o tempo para habitarmos a tristeza de Kaguya – assim como os planos de *Vagalumes* comentados –, e nesse estado perceptivo de contemplação e reflexão, indagarmos o porquê de seu sofrimento³⁰. O estado contemplativo é reforçado pela imobilidade do plano, que nos faz “escaneá-lo”, como disse Burch, ao invés de acompanhar um movimento. A sequência nos prepara para as cenas seguintes, em que Kaguya desabafa a situação para os pais. Se essa pausa não existisse, teríamos uma sequência de ações (Princesa olha a lua, Lua olha Kaguya, Kaguya fala com os pais) e nenhuma lacuna para sentir essa tristeza pesar – em nós e na personagem.

Kaguya é descentralizada pelo plano do tear sozinho, o “personagem” principal da cena. O objeto ganha uma certa autonomia nesse quadro sem claro ponto de vista. O tempo passa a correr no ritmo da existência desse tear inanimado, apartado da ação. Mas o plano, ao mesmo tempo, revela a ausência de Kaguya, faz sua falta estar presente em tela através do abandono. O plano indica não somente o *estar* do tear, mas uma duração do estado de solidão do objeto. Com a montagem, essa duração é uma continuação em suspensão da tristeza da Princesa. O tempo do sofrimento de Kaguya se torna o tempo do abandono do tear.

O equivalente pode ser dito do segundo plano da sequência, a casinha enquanto objeto. Ao cortar para o terceiro plano, uma outra dinâmica é visível. Temos aqui, a posteriori, um ponto de vista: o olhar da Lua sobre o jardim. Assim como se dá a alternância de ver e ser visto entre a Lua e Kaguya, aqui temos a primeira novamente enquanto personagem, dotada de ponto de vista e presença justificada.

Um outro plano marcante em sua inação e imobilidade é o que retrata a feição da Princesa após o abuso do imperador. De forma semelhante ao plano da ansiedade de Seita, o

²⁹ A essa altura do filme, Kaguya ainda não explicou a seus pais – e a nós, conseqüentemente – que veio da Lua e para lá terá que voltar, porque seu povo da Lua a encontrou. **A Lua olha**, portanto, literalmente. Os japoneses e demais que conheçam o conto original assistem a essas cenas já com essa possibilidade de interpretação. A importância de mencionar essa especificidade está em lembrar que o filme foi pensado para um público que já conhece o conto. Isso é tratado no capítulo 2.

³⁰ Essa reflexão será diferente dependendo do conhecimento do espectador, vide nota anterior. Não conhecer o conto não impede a reflexão. Pelo contrário, a desinformação possivelmente estimula o mistério.

espectador ganha tempo e espaço para “escanear” a expressão vazia de Kaguya, e refletir sobre seus possíveis sentimentos, assim como a ação que acaba de ocorrer. Não é entregue muita informação de expressão de emoções, como choro, sobrancelhas franzidas, ou boca aberta em terror, pelo contrário: Kaguya parece desconectada do mundo, apartada de seus próprios sentimentos. A reação que ela teve – por desespero – foi desaparecer magicamente, se tornando imaterial, e pedindo ajuda à Lua. Ou seja, uma desconexão física e espiritual com a Terra. Esse plano imóvel dá à sequência de ações na narrativa uma quebra, apartando o tempo da inação Kaguya e evidenciando essa desconexão.

Figura 28 – Expressão de Kaguya



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Adicionalmente, alguns dos planos naturais ausentes de personagem mencionados no item anterior também são imóveis, como o da figura 24. Se lembrarmos que o movimento dá a continuidade diegética ao mundo artificialmente animado (tanto o cinema *live-action* quanto o de animação são artificialmente animados), o uso estático dessas imagens tem como resultado o escancaramento da mídia desenhada. O plano é lido como informação pictórica estática ao mesmo tempo de estar sendo percebido em um contexto animado. Esse estado intermediário celebra a artificialidade da animação ao invés de disfarçá-la. Mais sobre essa celebração será tratado no próximo capítulo.

*Temos uma palavra para isso em japonês. Se
chama ma (間). Vazio. Está ali intencionalmente.*

(Hayao Miyazaki)

*O jardim é um meio para meditação
Perceba o espaço em branco
Escute a voz do silêncio
Imagine o nada cheio*

(Arata Isozaki)

4 OS INTERSTÍCIOS: O QUE ESTÁ ENTRE

Pela tradição de pensamento ocidental, é comum entendermos o vazio como uma falta. Uma carência daquilo que há, e, portanto, um resto do todo. O silêncio é visto e ouvido muitas vezes como uma parte excrescente da linguagem (ORLANDI, 2007), a parte que sobra daquilo que está, de fato, atribuindo sentido: as presenças, o som, a imagem, os acontecimentos, a ação.

Ao longo desta monografia, principalmente a partir do capítulo 3, ficou evidente que o vazio pode ser considerado uma parte constitutiva da linguagem – aqui, no caso, cinematográfica, pictórica e de animação – também criadora de sentido. As ausências, lacunas, incertezas e pausas constituem significados, modificam as formas de percepção das outras partes, e *são*, como as partes presentes também podem *ser*, com importâncias e justificativas próprias.

Essa dicotomia entre aquilo que é e não é, o presente e o vazio, é uma herança da forma de pensamento ocidental. Muitas das formas de criação de sentido que foram apresentadas no capítulo 3 se fazem em um espaço daquilo que nem é, nem não é; que não é presente, mas também não é um vácuo. Potências que existem em diversos vazios. A partir dos espaços lacunares, em que nada há, se permite a emersão de zonas intermediárias. Nesse capítulo será abordado como isso se faz possível, e a partir de que formas de pensamento essas zonas intermediárias são criadas intencionalmente na hora de se produzir filmes – mais especificamente, animações; e mais um pouco, *O Conto da Princesa Kaguya*.

4.1 *Ma* (間)

Compõe a cultura japonesa um modo de pensar, de perceber, de se relacionar com o mundo que leva em conta essa espacialidade específica que é o entre-espaço. Ele é chamado de *Ma* (間), e não é entendido como um conceito. Considerá-lo de tal forma seria tentar encubá-lo em uma forma de pensamento filosófica ocidental. Michiko Okano (2007) o explica como um *modus operandi* vivo no cotidiano, na forma de se comunicar – e de se entender o que é a comunicação – presente nas manifestações culturais, da arquitetura ao teatro. Fazendo uso da ideia de “texto não-verbal” (FERRARA, 2002; apud OKANO, 2007), entende-o como diluído no cotidiano, não se impondo à atenção, sendo assim melhor apreendido por “um olhar tátil, multissensorial e sinestésico” (*ibid.*). Okano explica que o *Ma* é uma possibilidade. Pertence a um estado daquilo que ainda não existe, que pode vir a existir, que é latente.

O ideograma de *Ma* (間) é composto pelos ideogramas de “portão” (門) e “sol” (日), “uma composição de duas portinholas, através das quais, no seu entre-espaço, se avista o sol” (OKANO, 2007). Ou seja, a distância entre dois elementos que se constitui em uma lacuna ou pausa, que através dela algo pode se manifestar. Esse espaço lacunar necessita de uma montagem, uma distância espacial e temporal dada pela composição.

Ma é um elemento cultural antigo, relacionado com a memória e a ancestralidade. Remonta a um espaço de possibilidade de manifestação do divino, demarcado por uma montagem entre quatro pilastras em santuários japoneses, o *himorogi* (OKANO, 2007). Diz respeito, a partir disso, a uma conexão com esse divino, que tem potencialidade de se concretizar no espaço do vazio em algum momento do tempo. Ele não é, importa dizer, simplesmente o vazio ou espaço lacunar, ou somente a possibilidade de algo vir a existir, ou qualquer espaço intermediário. O *Ma* necessariamente envolve um espaço vazio intencional, que é propositalmente interstício entre o manifestado e o ausente.

Arata Isozaki explicou o *Ma* como uma percepção do tempo e do espaço, que incorpora a ideia de tempo e espaço como um só, unificados. A unificação do tempo e espaço na cultura japonesa é uma herança do budismo, principalmente do misticismo Zen (KATO, 2012).

O Zen não enriquece ninguém. Não há substância a ser encontrada. Os pássaros podem vir e voar no lugar onde se pensa que devam estar. Mas logo vão para outro lugar. Depois que se foram, o ‘nada’, o não-corpóreo que lá estava aparece repentinamente. Isso é Zen. Estava lá o tempo todo, mas as aves de rapina o deixaram escapar porque não era seu tipo de presa (MERTON apud ZEMAN, 1972, p. 126).

Podemos perceber nessas palavras a percepção conjunta das dimensões de tempo e espaço. O nada é evidenciado em uma dimensão espacial da ausência corpórea, mas dado em um tempo indefinido, em suspenso, inseparável dele. De forma semelhante, o *Ma* é tanto o espaço de conexão com o divino quanto o ato de espera pela sua manifestação, compreendidos em conjunto na espacialidade *Ma* do espaço entre as pilastras.

O *Ma*, sendo um potencial que ainda não veio a existir, pode ser percebido somente a partir da sua concretização, as espacialidades *Ma* (OKANO, 2007). Essas materialidades são interstícios que ao mesmo tempo que dividem e intermedeiam, relacionam e conectam. Separam e atam. “Humano” em japonês é 人間, sendo a conjunção de pessoa (人) com *Ma* (間). O espaço vazio entre as pessoas é o que faz o humano, porque se entende que ele se faz em relação com os outros, no entre-espaço, que não é nem ele, nem os outros. É necessário que exista um espaço para que o encontro possa ocorrer. A lacuna ao mesmo tempo que intermedeia os elementos, permite que se relacionem.

Okano (2007) explica que a espacialidade *ma* tem essa característica de “fronteira”, ou “ponte”. A portinhola (門) é uma intermediação. A partir disso, cria-se uma zona de coexistência que é, simultaneamente, conexão e separação.

A ideia de *Ma* se encontra nesse caminho do meio, onde habita simultaneamente “um e outro” ou “nem um, nem outro”. Ele é o intervalo que une e ao mesmo separa termos distintos; é o que se encontra entre o pleno e o vazio, entre a presença e a ausência, entre o som e o silêncio (LIMA, 2018, p. 6).

Quando captável pela experiência sinestésica, temos o fenômeno dessa espacialidade. A pausa na fala ou na música, momentos de inação em performances e filmes, espaços em branco em pinturas, ou ainda, “a pausa deliberada” quando se curva a alguém antes de levantar-se (MATSUMOTO, 2020).

4.2 Diminuição do nível de descrição e informação

O rascunho é a etapa intermediária entre o nada e a definição do desenho. Ao buscar essa forma de representação em *O Conto da Princesa Kaguya*, Takahata decidiu *sugerir* mais do que *mostrar*. Essa forma de sugestão imagética, ou “representação viva” (TAKAHATA, 2022), gera um espaço aberto de possibilidades de leitura e interpretação, possibilitado pela ausência de detalhes e indefinição de formas. Esse espaço fronteiro das linhas de *Kaguya* se configura, assim, como uma espacialidade *Ma*.

Em uma dinâmica que desafia a dualidade entre a ausência e a presença, Takahata quis criar imagens para a tela a partir da subtração, ao invés da adição ou multiplicação (TAKAHATA, 2015b). O objetivo era invocar a imaginação e acordar memórias, provocando uma participação do espectador na construção da imagem. As formas indefinidas criam um espaço intervalar entre a obra e o espectador, em que o espaço a ser preenchido é tão importante quanto o que é mostrado.

A introdução da espacialidade *Ma* como mediação cria uma estrutura para se pensar sobre e a partir dela e sugere uma edificação de significados para o espectador. Quanto mais baixo for o nível de descrição e informação da mensagem, mais entrópica ela é, provocando um maior esforço interpretativo do leitor e é justamente essa forma de comunicação que apresenta maior proximidade com o *Ma* (OKANO, 2007, p. 130).

Quanto menos informação exposta, maior a espacialidade *Ma* criada. A sugestão como forma de informação mantém encoberta uma parte da resposta, editando aquilo que vem à luz, ao invés de submetê-lo à exposição total. Ao mesmo tempo que se liga ao espectador pela sua

participação, afasta outra parte de seu campo de visão, que permanece escondida. A estética da sugestão é uma estética do oculto, explica Okano (2019).

Essa espacialidade *Ma* diz respeito, assim, à estética do oculto, que é uma forma de apreciação especial para a cultura japonesa. Ela é guiada por uma valorização daquilo que está secreto, profundo. A construção principal dos santuários xintoístas, por exemplo, não é aberta ao público. O encontro com o divino é realizado do lado de fora, após um longo caminho percorrido pelo fiel até o santuário. O espaço mais sagrado é a parte que permanece em ocultamento, à qual não se tem acesso.

O ideal estético do ocultamento é muito relacionado às sombras e à ausência de visão. A penumbra é um fator estético importante para a construção das casas, com diversos elementos da arquitetura tradicional construídos de forma a gerar áreas com menos luz³¹. A difícil visualização tem relação direta com o engajar de outros sentidos, se tornando um espaço potencial para uma relação sinestésica. Também se relaciona a uma valorização dos caminhos, dos processos que levam ao contato, em oposição a um contato direto com o objeto. Voltando aos santuários xintoístas, o caminho de acesso até o espaço de oração, o *sandō*, é um deslocamento espaço-temporal que é essencial ao rito dessa conexão com a espiritualidade. O trajeto percorrido é um intervalo de preparo para o encontro com o sagrado, vivido corporalmente (OKANO, 2007). A espacialidade *Ma* é uma possibilidade de experiência não-linear, que pode ser absorvida e vivida de formas diferentes, em processo.

A penumbra do rascunho abre um espaço de interpretação que alonga o caminho do processo perceptivo para o espectador. Pela indefinição das formas, ele é chamado a andar um pouco mais para o entendimento da mensagem, e, assim, uma pluralidade maior de caminhos se torna possível.

Em resumo, o processo do desenho pelo artista e o processo de percepção pelo espectador são processos valorizados pelo estilo estético desenvolvido em *O Conto da Princesa Kaguya*. A concisão visual do filme cria um espaço intersticial (entre desenho e ausência de desenho, definição e indefinição de formas, filme e espectador) que abriga em si múltiplas possibilidades de construção, que se atualizam constantemente em uma montagem conjunta, e, portanto, sempre passageira.

³¹ Junichiro Tanizaki, em “Em louvor da sombra” (2017), ensaio que trata da preferência estética japonesa pelas penumbras, menciona alguns desses elementos. São exemplos o nicho *tokonoma*, espaço embutido para apreciação de alguma obra artística e o telhado de beiral alongado que gera uma sombra constante sobre as edificações.

4.3 Espaços vazios

Ma é frequentemente entendido como espaço negativo, ou espaço vazio. Ele não é, contudo, vácuo. Na realidade, “é um espaço radicalmente disponível” (OKANO, 2007, p. 18) e intencional. Nas artes plásticas tradicionais japonesas essa espacialidade do vazio é icônica. No *suibokuga*³² o fundo é também figura (*ibid.*), onde o todo vazio da imagem participa da sugestão de significados. Nessa forma artística, a forma das presenças é tão importante quanto as ausências. O grande exemplo de vazio em *O Conto da Princesa Kaguya* são as grandes áreas que permanecem sem desenho nos quadros, os espaços “em branco” nas pinturas e animações. No capítulo 3, foram discutidos os processos necessários para que esses espaços surgissem, e a importância que a forma dessas ausências ganhou no processo de produção do filme. “É realmente difícil criar o branco intencionalmente”³³ disse Kazuo Oga (2022), diretor de arte.

Essa técnica de dar expressão à linha e deixar espaços em branco para que a superfície da pintura inteira não esteja toda coberta, o que engaja a imaginação do espectador, é algo que ocupa um lugar importante não apenas nas pinturas tradicionais da China e do Japão, mas também nos rascunhos em desenhos ocidentais. O que eu fiz foi tentar trazer essa técnica para a animação³⁴ (TAKAHATA, 2015c, tradução nossa).

Foi sugerido também no capítulo 3 que esses espaços em branco realizam o comportamento de adiantar o extracampo para dentro do campo. O extracampo é sugerido, como ausência, pela presença do enquadramento, demarcado pelo limite espacial do quadro. “Quando pensamos em limites, pensamos em linhas. Mas e se, ao invés disso, pensássemos em espaço? *Ma* é o limite japonês, mas não é uma linha. É um espaço vazio, uma extensão” (MATSUMOTO, 2020). Esses “vazios” em *Kaguya* são potenciais para outras ideias e presenças imaginadas, que não estão lá sensorialmente, mas constituem uma latência. E, assim, a dinâmica dessa potencialidade é uma cocriação, que depende da memória e da imaginação e se atualiza constantemente na experiência da percepção fílmica, dada no tempo.

No **nada**, *Ma* permite. A fronteira vazia fornece um lugar para a imaginação ou visão da realidade de todos existirem. Quanto mais longe o texto de alguém se difunde, mais

³² *Suibokuga* é também conhecido como *Sumi-e*. É uma técnica de pintura majoritariamente monocromática, cujo objetivo é o retrato dos objetos com mínimo de detalhes e informação. As linhas sugerem o objeto ou paisagem, a fim de capturar seu espírito (GEAA, 2020).

³³ No original: “It is really difficult to intentionally create white.”

³⁴ No original: “This technique of giving expression to the line and leaving blank spaces so that the entire surface of the painting is not filled, which engages the viewer’s imagination, is one that holds an important place not only in traditional paintings of China and Japan, but also in sketches in Western drawings. What I have done is to attempt to bring this technique to animation.”

you move away from the message and fill it with your thoughts. *Ma* reminds us that what isn't there provides the ability for everyone's story to co-exist. It is the boundaries of space that allow us, and all our ideas, to exist side by side.³⁵ (MATSUMOTO, 2020, grifos nossos, tradução nossa)

Adicionalmente, os espaços em branco da figura, além de contribuírem para a concisão visual explicitada no subcapítulo anterior, são um espaço potencial para uma outra dinâmica. Ao tornar uma parte da imagem desprovida de tinta, evidencia-se a presença do papel, que se torna notável. No capítulo 3 foi explicado que, por questões técnicas, Oga decidiu fazer rasgos na superfície do papel para dar contorno às áreas pintadas, revelando o miolo do material. Essas áreas “em branco” constituem, na realidade, um caminho do meio entre a ausência e a presença, que, pela montagem intencional do artista de um espaço vazio, tornam potências latentes.

O branco do papel utilizado para os fundos de animação tem uma tonalidade específica, que teve que ser respeitada pela equipe de coloração e fotografia nas etapas finais de produção. Keisuke Nakamura, diretor de imagem digital do filme, explicou que esse tom se tornou o branco base para as produções digitais. Além disso, a técnica utilizada para captação de imagem das artes no estúdio Ghibli é a fotografia, ao invés do scanner comumente utilizado para os *animes* de outros estúdios. A consequência, segundo o diretor, é que a qualidade do papel se torna muito mais aparente, com a textura evidenciada, o que não seria desejável em outros casos da indústria, mas o é para o filme *Kaguya*.

Os espaços em branco foram, dito isso, considerados elementos presentes, constitutivos da imagem do filme. Foram objeto de supervisão em todas as etapas, desde a idealização dos personagens e fundos, até as conferências na colorização digital (THE ART OF THE TALE OF THE PRINCESS KAGUYA, 2022). Por esse lado, são tanto fundo, como também figura.

A espacialidade *Ma* constituída por essa ausência de desenho configura uma possibilidade de relação entre a mídia e o espectador, evidenciando a técnica e o filme. Ela transmite a artificialidade do que é visto, criando uma distância evidente entre o mundo material e o representado.

³⁵ No original: “In nothingness, *Ma* enables. The empty boundary provides a place for everyone's vision of reality or imagination to exist. The further one's text spreads out the more you wander away from the message and fill in with your own thoughts. *Ma* reminds us that what isn't there provides the ability for everyone's story to co-exist. It is the boundaries of space that allow us, and all our ideas, to exist side by side.”

4.4 Entre a realidade a representação

As técnicas utilizadas em *Kaguya* não tinham, assim, a intenção de fazerem o filme se passar por um mundo perfeitamente constituído. De diferentes formas, evidenciam constantemente ao espectador que se trata de uma matéria desenhada. Na etapa da imagem digital, nos espaços em que a imagem era gerada por computador, a equipe adicionou texturas e granulações para se assemelharem às imagens desenhadas pelos artistas, considerando a materialidade do grafite, do papel e da tinta (NAKAMURA, 2022). A artificialidade dos resultados era celebrada pelas técnicas de produção.

Ao analisar a obra de Ozu, Okano considera que alguns elementos típicos da sua gramática “têm uma correlação com a espacialidade *Ma*, pelo hiato gerado entre a realidade e a obra” (OKANO, 2007, p. 112). É como se o caminho que o espectador precisasse percorrer intelectualmente fosse alongado, porque a artificialidade da obra o afasta da realidade representada. Esse intervalo aumentado é o espaço fértil de possibilidades de interpretação e participação tratado nos itens anteriores. É possível pensar, também, como esse percurso alongado valoriza estética e espiritualmente a obra, a partir do entendimento da estética do oculto.

Por outro lado, Takahata dizia que a aquarela e o rascunho eram “mais realistas” do que a animação por célula. O realismo dos movimentos era considerado importante para que uma animação “incompleta” tocasse o coração das pessoas (*ISAO Takahata and His Tale of Princess Kaguya*, 2013). No capítulo 2 deste trabalho, é importante lembrar, foi mostrado como o seu princípio de realismo é um dos fundamentos dos trabalhos do diretor. A materialidade das vivências de Kaguya na Terra são dadas por grande clareza de movimentos e densidade de contexto sócio-histórico, entregues ao espectador não apenas pelo texto, mas também pelos hábitos, figurinos, formas arquitetônicas³⁶, estruturas sociais e rituais ricamente apresentados no filme. Essas presenças ancoram a narrativa, enfim, em um leito sócio-histórico que ambienta as ações e sentimentos dos personagens.

Essas duas tendências não se opõem simplesmente de forma contraditória. São elas que, juntas, permitem o acesso à memória e à imaginação. É preciso ter distância e proximidade para conectar, como as fronteiras, que ao mesmo tempo dividem e colam, ou como o espaço entre

³⁶ Cf. capítulo 4.6 desta monografia.

as pessoas que permite que elas comuniquem, ou ainda como o caminho ao santuário que possibilita a meditação, e outras formas de distâncias espaço-temporais que foram comentadas ao longo deste capítulo.

Meu intuito foi de que o espectador imaginasse ou recordasse vividamente a realidade na profundidade dos desenhos, ao invés de pensar que os desenhos em si eram a coisa verdadeira. Isso permitiria aos espectadores se emocionarem com as ações e emoções de prazer e sofrimento dos personagens, e sentir a natureza transbordando com vida, de uma forma mais sugestiva do que por meio de uma pintura aparentemente real³⁷ (TAKAHATA, 2015b, tradução nossa).

A “coisa verdadeira” é sugerida, ao invés de mostrada, distanciada do espectador pelas técnicas acima citadas. Dessa forma, o diretor buscou que a realidade do espectador – em memória ou imaginação – entrasse em campo, graças a esse espaço intencionalmente aberto.

O mundo que o diretor queria retratar era da vida cotidiana, das paisagens ordinárias – a natureza reconhecível. A memória do próprio ilustrador se torna a grande ferramenta de trabalho, por ser a primeira mente em contato com essa representação.

No Japão, a natureza é frequentemente representada. É nossa carne, o nosso sangue. O diretor artístico do filme passou a vida desenhando folhas, árvores e plantas. Ao ponto de integrá-los. Às vezes, recorriamos às fotos, mas o mais importante era o que ele tinha dentro dele. Nós desenhemos um número incalculável de ervas japonesas não registradas, por exemplo. Todas elas existem! Tudo! (TAKAHATA, 2014d, apud HORTA, 2020a)

Menos importa se as ervas são ou não reais do que a memória afetiva que o ilustrador, e, possivelmente, os espectadores evocam com o retrato. Esse deslocamento é percorrido, afinal, para conectar a animação ao espectador. Mais importante do que o real, ou a nossa relação com ele, são o traço e o desenho (TAKAHATA, 1992).

4.5 Intervalos narrativos e espaço-temporais

No capítulo 3, foi tratado como os espaços vazios de personagens constituem uma suspensão narrativa – e, portanto, um intervalo na ação; e, também por conta disso, uma suspensão espaço-temporal – por localizar o espectador em outro ritmo temporal e descentralizar o espaço da ação. Também foi colocado como alguns planos, por sua imobilidade, possuem o efeito de suspensão temporal, que modifica a relação do espectador com outros planos. Esses intervalos na ação do filme constituem espacialidades *Ma*, que são

³⁷ No original: I aimed to have the audience vividly imagine or recall the reality deep within the drawings, rather than thinking the drawings themselves were the real thing. This would allow the viewers to feel moved by the actions and emotions of joy and sorrow of the characters, and sense nature teeming with life, in a more evocative way than through a seemingly real painting.

manifestadas nesses deslocamentos narrativos e de tempo e espaço. O plano do tear, por exemplo, remete a um espaço em que Kaguya vivia junto a um tempo de sua ausência, marcando esse estado (material e temporal) de solidão, que se reflete no sofrimento de Kaguya presente em outros planos.

Sob a luz do entendimento de *Ma*, podemos compreender como os dois cineastas japoneses, Ozu e Takahata, abriram espaços nesses planos férteis de potencialidades. No contraste entre os planos de personagens e os de não-ação e/ou imobilizados, estes últimos se apresentam como uma “suspensão de um sentimento ou do tempo que não se mostram na tela, mas dos quais se apresentam **vestígios**. Esses **índices residuais** revelam-se sob a forma de ausência, ambiguidade ou metáfora, como resultado da organização construtiva da montagem fílmica” (OKANO, 2007, p. 115, grifos nossos). Essa espacialidade *Ma* se manifesta na ausência que se faz notável através dos vestígios, como a penumbra de um sentimento, pessoa ou acontecimento. É potencialmente estar, mas sem estar, pois o espaço permanece vazio.

Okano compara esse momento residual com a música: o intervalo silencioso, para os japoneses, é interno à música, pois contém uma suspensão das características dos últimos sons realizados, mesmo que ao final da composição. Esse *Ma* musical provoca o encantamento no ouvinte através de uma suspensão do tempo, do momento em que se termina de tocar até o desaparecimento da reverberação. Durante essa suspensão, o vestígio do som se alonga espacialmente, é uma espacialidade residual.

No tempo suspenso do plano do tear abandonado em *Kaguya*, temos a presença da princesa em vestígio, evidenciada pela sua ausência aparente. A partir das notas da sua ausência – as teias de aranha, a imobilidade do plano e a ausência física da personagem –, sua existência reverbera no plano, assim como seus sentimentos de tristeza e desespero. Importante lembrar, como disse Okano (2007), que essas formas de ausência se revelam índices residuais graças à montagem fílmica. A fronteira entre o plano e outro é o corte, que os conecta e também os separa; unifica e interrompe.

Os vestígios de Kaguya nesse plano se revelam pela forma de ausência e metáfora. Segundo Okano, como referenciado acima, há também os vestígios que se revelam pelas ambiguidades. Há algumas sequências no filme que são ambíguas, não têm intenção de nos mostrar uma relação causal entre as ações dos personagens, ou de situar logicamente a narrativa.

A cena em que Kaguya voa com Sutemaru, em sua última tentativa de viver e experimentar a vida na Terra, trata de uma suspensão literal (física), narrativa, temporal, simbólica e de sentimento. É uma espacialidade *Ma* em diversos sentidos e dimensões.

Suspensão física, pelos corpos estarem literalmente no ar, suspensos pelo nada, em uma abstração (ou será magia?), sobrevoando florestas, campos e o mar.

Suspensão narrativa, porque é uma pausa radical na sequência de ações ao meio das questões clímax do filme: Kaguya acaba de contar a seus pais que veio da Lua e está prestes a ser obrigada a voltar para lá.

É também uma lacuna de informação na narrativa: Kaguya realmente voou com Sutenmaru? Foi um sonho? A magia da Lua ou de Kaguya os suspenderam no ar? Ou nada disso, e se trata de um simbolismo? O filme não entrega nenhuma dessas respostas, deixando a leitura propositalmente ambígua. Do mesmo jeito que não temos consequências do encontro, ou nada que prove que eles estivessem juntos (até mesmo Sutenmaru duvida que tenha acontecido), temos o transporte de Kaguya indo e voltando da região – o que também pouco indica, já que poderia ser sua imaginação, sonho, ou qualquer subterfúgio narrativo que não cabe enumerar.

Suspensão simbólica, porque representa o basta temporário de Kaguya àquilo que não lhe dá prazer ou a conecta com a vida na Terra. Ela se desloca de sua mansão, se afasta das expectativas de seu pai, e se encontra com as possibilidades de vida que poderia ter em um momento que aconteceu e não, ao mesmo tempo, porque é deixado em aberto. Sua tristeza, frustração e desespero são colocados em espera para que ela viva um espaço-tempo intermediário com as potenciais conexões que poderia ter vivido: o amor, a sensação da chuva na pele, a visão das paisagens naturais, o barulho do vento nas árvores.

A sequência, para o espectador, é uma experiência sinestésica de possibilidades que podem não ter ocorrido no encadeamento lógico narrativo, mas que são experienciadas – pelo menos por nós. Isso, é claro, a partir da suspensão de sua descrença³⁸.

Outro exemplo de suspensão espaço-temporal em meio à narrativa é a sequência em que Kaguya, muito frustrada, corre do palácio às montanhas no inverno. Não é lógico que a Princesa conseguiria chegar a pé no local, e nem fica claro se a magia da Lua a fez voltar para o palácio ou se ela nunca saiu dele. A concha quebrada ao final, assim como as indicações na outra cena, é um sinal incerto. Nos capítulos 2 e 3, essa sequência em especial foi utilizada para tratar da idiossincrasia da animação, em que os súbitos traços bruscos de grafite dão à cena uma expressividade característica (figura 7). Dessa forma, o próprio estado pictórico da animação passa por um deslocamento de estilo, em que a expressão, movimento e cenários são animados de maneira totalmente distinta temporariamente. Essas características marcam o estado

³⁸ Suspensão da descrença é o ato deliberado em se permitir experienciar um trabalho ficcional como se acreditasse que fosse real.

transitório da cena, assim como reforçam, simbolicamente, o deslocamento realizado pela personagem.

A própria presença de Kaguya na Terra, se vista atentamente, é um espaço intersticial. A Princesa, mesmo sem estar ciente, apenas permanecerá por um breve momento, por ser um ser dividido entre a Terra e a Lua, a humanidade e desumanidade. Sua presença, mesmo sem que ela saiba, é passageira, um intermédio da sua vida lunar. Ela “nasceu para viver verdadeiramente, como os pássaros e as bestas”, mas é também um ser “extraterrestre” em sua origem.

O que ela fez para conseguir vir à Terra e como era sua vida na Lua não ficam claros. O final do filme é também inconclusivo. Kaguya perde as memórias, mas chora ao olhar para a Terra. São vários os elementos ambíguos e contraditórios ao longo do filme, principalmente ao final. A canção que Kaguya lembra fala “Se eu souber que anseiam por mim / Eu voltarei para vocês” (*O CONTO da Princesa Kaguya*, 2013), mas os pais de Kaguya choram e se desesperam em vão enquanto ela se afasta.

Esses elementos sem explicação, que deixam o espectador suspenso na lógica narrativa e até o afasta da diegese, são formas de reduzir a informação e abrir espaço para outras potencialidades, como a espacialidade *Ma* descrita no subcapítulo 4.2. Aqui, ao invés dessa ausência ser visual, ela é explicativa. Como escreveu Okano, “É importante lembrar que a ausência é também representada de outras maneiras na obra, como pelo ocultamento de ações, compondo, assim, as narrativas subentendidas ou inconclusas” (2007, p. 121). A diminuição desse nível de descrição diz respeito, portanto, a um ocultamento de informações.

Essa abertura ao *Ma* abre espaço para reflexão, e é, como as outras, uma abertura espiritual e perceptiva. A Lua, com exceção da curta sequência em que a Princesa conversa com sua mãe, só é vista de uma grande distância. Ela mais olha a Terra do que nós podemos vê-la. “Aquilo que é invisível aos olhos se revela na sua livre interpretação, despertando, em nossa mente, uma força imaginativa que se manifesta de modo mais vívido e aberto ao infinito. Ou seja, quanto mais ausentes de visualidade, maior é a visibilidade aguçada.” (*ibid.*)

4.6 A casa anexa

Figura 29 – Jardim da mansão, após cuidado de Kaguya



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Há um espaço físico no filme que condensa fluxos de intermediação.

O anexo da mansão é o espaço onde Kaguya e sua mãe mantêm os hábitos da montanha. Lá, elas conversam, trabalham no tear, cozinham, cuidam do jardim, e realizam outras atividades típicas de sua vida no campo. É o que faz a mãe se sentir em casa, ela diz. Ao mesmo tempo, é onde as cenas dos conflitos entre Kaguya e seu pai se dão, quando ele invade esse espaço com seus ideais da vida na capital. O anexo é, portanto, um interstício simbólico e um espaço físico de encontro entre a tradição popular e os ideais da elite; entre a vida natural e a vida na capital.

É marcante, por exemplo, que é para onde Kaguya vai quando no momento de sua menarca. Essa é a primeira cena que vemos no local. O anexo é o espaço íntimo de conexão com sua mãe, sendo a única locação em que se dão os diálogos apenas entre as duas depois que saem das montanhas. A personagem da mãe, nesse sentido, faz uma ponte entre a princesa lunar e a filha humana que coabitam a Princesa Kaguya. Suas interações com a mãe marcam seu vínculo com a natureza e as tradições, um ponto de contato com a sua antiga vida nas montanhas.

Por outro lado, é nesse mesmo ambiente onde Kaguya recebe muitas das notícias infelizes que seu pai traz – sempre sobre casamento –, demarcando suas obrigações e as expectativas a que precisa responder. A cena emblemática desse conflito é a que a Princesa responde ao seu pai que se matará se for necessário que sirva na corte. Ao determinar esse limite, há o choque das forças atuantes no ambiente: as que representam a vida que Kaguya gostaria de ter contra as que remetem à vida que seu pai quer que ela tenha. O anexo é, assim, o espaço-entre esses ideais, marcando a tensão da possibilidade de, uma hora ou outra, haver a deflagração do conflito.

Figura 30 – Vida e morte em oposição no anexo



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Reforçando a imagem do conflito entre a vida e a morte, Kaguya solta um inseto em seu jardim em uma cena, e nota um inseto morto enquanto confronta seu pai em uma cena posterior. Vale lembrar que, para Takahata, a ida de Kaguya à lua é como sua morte, marcando o fim de sua experiência na Terra (*ISAO Takahata and His Tale of Princess Kaguya*, 2013). Ao deixar que o imperador chegasse à Kaguya, seu pai, indiretamente, pavimentou o caminho para essa morte simbólica, assim como a Princesa o havia alertado.

Essas zonas opostas se conflitam no espaço intermediário do anexo, que não é mansão, mas também não é exterior a ela. É *anexa*. Interior e exterior, simultaneamente. Visualmente, há alguns elementos da arquitetura do espaço que demarcam essa espacialidade.

O primeiro e mais óbvio é o fato do espaço se situar entre a mansão e o jardim, por mais que esse jardim seja emuralhado. A abertura para a continuidade da mansão fica em uma parte onde o chão é de ripas de madeira, como o resto da casa. Abaixo desse nível, depois de um degrau, a madeira dá lugar ao chão de terra, onde fica a cozinha do anexo. Essa parte tem a mesma construção da antiga casa nas montanhas (THE ART of The Tale of the Princess Kaguya, 2022). É nesse nível em que fica a abertura para o jardim.

Figura 31 – Arquitetura da casa anexa



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Esse espaço de trabalho tradicional que faz um intermédio entre a área externa e a área interna das casas é chamado de *doma*, em referência ao chão compactado (JAANUS, 2001). Sua função nas casas tradicionais japonesas era justamente fazer a separação entre o exterior e o interior, demarcando a divisão onde se deve tirar os sapatos, por exemplo. Pela praticidade de um chão resistente à água e ao fogo, era comum que as cozinhas fossem montadas nesse espaço, assim como a estação de trabalho de fazendeiros ou carpinteiros (MATCHA, 2019). É nesse lugar que se instalava o *kamado*, tradicional fogão da época, que podemos ver no anexo em *Kaguya*.

Uma estrutura similar persiste na arquitetura japonesa, o *genkan*. Se refere ao hall de entrada nas residências, cuja função de espaço intermediário para a retirada dos sapatos continua. Okano (2007) explica que é um espaço intervalar que caracteriza a coexistência dos

dois âmbitos: é separado do ambiente externo por uma porta, mas se situa no nível desse mesmo espaço, se diferenciando do restante da casa. “A palavra *genkan* remete, portanto, a um espaço de ‘relação’ entre universos distintos, o mundo profano externo e o divino interno” (OKANO, 2007, p. 70). As casas japonesas, ainda hoje, são construídas com o chão elevado. Esse costume é fundado não apenas em questões práticas, mas na compreensão de que a casa, enquanto lugar sagrado, de relação com o divino, deve estar acima da rua. A forma de se calçar ou não em cada espaço demarca uma hierarquia entre eles. Quanto mais exposto o pé, maior a sensibilidade perceptiva alcançada para as partes mais nobres espiritualmente.

Figura 32 – Foto de uma cozinha tradicional japonesa



Fonte: Hu Totya, Nihon Minka Open-Air Museum

Estruturalmente, a casa anexa se constitui como uma “área polivalente de coexistência, transição e junção” (OKANO, 2007, p.71) sendo uma fronteira entre a parte mais nobre da casa e a área de trabalho, de chão de terra. Ao mesmo tempo que une as partes, é onde se dá o choque dessa “hierarquia topográfica” (*ibid.*) dos espaços na casa, separando-os.

Figura 33 – Princesa, seu pai e sua mãe no anexo



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

É interessante pensar, sob a luz dessas ideias, que é nesse espaço intersticial de uma espacialidade *Ma* intensa e tradicional que Takahata construiu os embates entre os personagens e as formas de vida. É possível notar pelas figuras 31 e 33, que a marcação dos personagens respeita essa fronteira: o pai, quando chega ao local (sempre apenas para dizer algo que Kaguya preferiria não ouvir) se mantém apenas na parte mais alta, ainda no chão de madeira. Kaguya e a sua mãe o escutam, na maioria das vezes, da parte mais baixa, mais próxima ao jardim, e, portanto, do exterior e da natureza. Isso faz com que o pai as olhe de cima para baixo na maioria dos planos, como também demarca sua posição ideológica e o que ele pensa daquele espaço. Na cena em que Kaguya e sua mãe cantam e conversam sobre a vinda da Princesa da Lua para Terra, as duas estão sentadas no degrau, exatamente ao meio da fronteira, entre um mundo e outro.

Vale também notar que, enquanto a Princesa está nesse espaço, seu *kimono* fica fisicamente suspenso na parte superior. Os tecidos são símbolo de riqueza e nobreza, e são o primeiro encantamento que ela teve ao chegar na mansão. Durante sua presença no anexo, nesse outro mundo, os tecidos que a fazem parecer uma nobre dama são deixados em suspensão literal e simbólica, enquanto ela se conecta com uma pequena parcela de vida em meio à natureza. É possível ver o *kimono* pendurado na figura 31. A espacialidade *Ma* dessa construção, enfim, demarca diversas formas de suspensão e fronteiras nas relações dos personagens com o ambiente, entre si, e com eles próprios.

4.7 Intervalo entre quadros

No Capítulo 2 definimos a linguagem da animação pela edição quadro a quadro. O espaço de trabalho do animador é o intervalo entre os quadros, é nesse espaço que se atua editando um movimento no tempo. Troca-se a célula desenhada, move-se o papel da arte de fundo, enfim, cria-se uma alteração para gerar a sensação de movimento.

Animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas dos movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada quadro é mais importante do que o que acontece dentro do quadro. Portanto, animação é a arte de manipular os interstícios invisíveis entre os quadros³⁹ (MCLAREN, apud SOLOMON, 1987, tradução nossa).

A frase do animador canadense nos abre os olhos para esse espaço intersticial entre os quadros, ao mesmo tempo que evidencia a técnica de animação como a manipulação desse próprio interstício. Por isso, esse intervalo espacial e temporal entre um fotograma e outro, em que potencialmente se dá o trabalho de animação, é uma zona externa ao filme, mas é, ao mesmo tempo, parte dele.

Esse intervalo entre-imagem é uma das maneiras como podemos entender o extracampo no cinema. A imagem cinematográfica é formada pelos fotogramas em sequência, mas também pelos lapsos temporais entre eles. Essa lacuna foi explorada enquanto potencial por cineastas como Vertov, que defendia a montagem que escancarasse esse salto temporal. “Se existe o intervalo entre os planos, pode haver um limiar, na duração, entre o campo visível e o invisível em cada imagem” (VERTOV, 1973 apud WESCHENFELDER, 2020, p. 311). No subcapítulo 3.4, foi colocado que o extracampo é formado por elementos ausentes, mas que constituem o filme. Esses elementos se inscrevem por via de sua invisibilidade. A ação realizada na animação está inscrita nesse espaço extra ao campo, mas são os seus efeitos que são visualizados no próximo quadro.

Takahata tinha para si que desenhar sempre sugere a mão que cria a imagem, e assim, o sentimento humano que dela é inseparável (WELLS, 2018). Essa mão é ausente visualmente, mas, ao mesmo tempo, se faz presente pela técnica, por sugerir sua própria existência por seus efeitos. Ela pertence, dito isso, a esse espaço intersticial que é o extracampo.

Em *O Conto da Princesa Kaguya* esse espaço é expresso intensamente de forma consciente. Lembrando da discussão no capítulo 2, um dos princípios de Takahata para o filme era que a animação deveria expressar o instante da ação do rascunho, isso é, o ato do artista de

³⁹ No original: “Animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame. Therefore, animation is the art of manipulating the invisible interstices between frames.” (MCLAREN, apud SOLOMON, 1987)

desenhar. Por mais que se trate de uma ação ausente (no sentido de ser externa ao quadro), o objetivo de Takahata era fazer com que, mesmo invisível, ela tivesse maior presença o possível. Evidenciar ao máximo a energia de algo que é tradicionalmente contido e escondido pela técnica em prol de uma sensação contínua de movimento. A estética do rascunho foi escolhida, afinal, pensando em aproveitar a força da própria ação, ou seja, de algo exercido em outro momento anterior que não o da projeção.

O intervalo entre quadros constitui, assim, um tempo interno ao filme – a lacuna espaço-temporal que existe entre os fotogramas - e sugere um tempo externo a ele – quando as imagens foram desenhadas e montadas.

Os traços de *Kaguya*, como explicado, são constantemente atualizados em um contínuo rascunhar. Os saltos criados pelas diferenças nas linhas a cada frame evidenciam essa lacuna, trazendo para dentro e para a superfície esse tempo externo ao filme: a ação dos artistas. Assim como as linhas desenhadas “não são os contornos das coisas reais, mas formas de capturar instantaneamente a expressão dessas coisas” (TAKAHATA, 2015c), como há movimento, elas são também “as ‘imagens’ que capturam vividamente a força do movimento” (*ibid.*). Nesse tempo mítico criado no filme, o tempo da ação representada, do rascunhar instantâneo do artista e o da projeção do filme/percepção do espectador se tornam sincrônicos.

4.8 Espaço entre camadas

Nos estudos de animação, há uma outra vertente quanto ao entendimento do que define a sua linguagem enquanto tal. Para autores como Thomas Lamarre, ao invés da edição quadro a quadro, a essência material da animação está nas técnicas de *compositing*⁴⁰ e edição interna (2009). A animação em célula é, segundo o autor, a técnica em que mais se evidencia a força implícita da imagem em movimento no **intervalo entre os planos da imagem**.

Se seguirmos o caminho de Norman MacLaren e olharmos para os interstícios invisíveis da imagem em movimento, não é a mão invisível que é primária, nem os interstícios entre os quadros, mas os interstícios invisíveis entre as camadas. O trabalho da mão é introduzido na máquina multiplanar⁴¹ (LAMARRE, 2009, tradução nossa).

⁴⁰ *Compositing* é a combinação de elementos de fontes diferentes em uma mesma imagem. Pode ser traduzido para o português como “composição”, mas como esse termo tem um outro sentido nos estudos de arte e cinema, foi preferido manter o original.

⁴¹ No original: “if we follow the lead of Norman MacLaren and look at the invisible interstices of the moving image, it is not the invisible hand that is primary, nor the interstices between frames, but the invisible interstices between layers. The work of the hand is folded into the multiplanar machine” (LAMARRE, 2009).

No capítulo 2, foi comentado que para animar um movimento, é possível mover o desenho (animação por deslocamento) ou desenhar o movimento (animação por substituição). Na animação por célula, essas técnicas são realizadas em camadas. Em cima da camada do fundo são postas as camadas pelas quais os movimentos são animados, podendo haver ainda, por cima dessas, mais uma camada de cenário feita pela equipe de arte. Por cima disso tudo, em filmes como *O Conto da Princesa Kaguya*, entram máscaras de texturas, reflexos, sombras e efeitos. Nesse filme, essa montagem vertical foi feita no computador, mas ela era tradicionalmente realizada ainda na etapa da fotografia, com o posicionamento das camadas nas *animation stands*, estruturas em que se organizavam os desenhos para a captação da imagem.

Há técnicas de animação que evidenciam a distância entre essas camadas ou tentam torná-la inexistente. Lamarre se refere a elas como *open e closed compositing* (aberta ou fechada). Na forma aberta, as camadas são movidas de forma independente com mais liberdade, permitindo formas criativas de animações por deslocamento. O intervalo entre elas se torna mais notável, e é por vezes estimulado visualmente. Já a fechada prioriza uma estética do “cinematismo”, isso é, da aparência de profundidade volumétrica e um visual de profundidade de campo como pelas lentes do cinema. Em oposição a esse movimento, a decisão estética de *open compositing* vai na direção do “animetismo”.

Lamarre cita Hayao Miyazaki, cofundador do Studio Ghibli, como um dos cineastas que priorizou o animetismo frente ao cinematismo nos seus trabalhos, com obras que exploram o *open compositing* de forma fértil. O movimento das camadas de forma independente prioriza os deslocamentos na dimensão lateral da imagem. Não é ideal para a produção de sensação de profundidade, mas é capaz de gerar sensação de movimento de outras formas. Os filmes do diretor são permeados por deslocamentos de transportes como aviões, vassouras de bruxa, dirigíveis, e outros, sendo o voo uma grande recorrência temática do seu trabalho. Priorizar a dimensão espacial das lateralidades é uma tendência tradicional na estética japonesa, em que a horizontalidade constrói profundidade a partir da inclusão da experiência no fator temporal (MAKI, 2002 apud OKANO, 2007).

Diferente da perspectiva visual que se tornou o modo representativo ideal no ocidente, em que a centralização do sujeito se tornou o ponto de vista, o modo de representação das artes tradicionais japonesas não se configura nessa “janela” do olhar (LIMA, 2018). Na forma perceptiva da perspectiva geométrica ocidentalizada, o olhar do sujeito para o mundo representa o acesso ao mundo exterior em que o mundo é o outro, demarcado pela profundidade. É olhar exteriorizado para o mundo, que tem em sua origem as dicotomias filosóficas do pensamento ocidental. No caso japonês, as formas pictóricas tradicionais como o *emakimono* não possuem

tal ponto de vista, sendo uma abertura espacial lateralizada entre o mundo visto e o mundo físico.

Algumas formas de compositing diferentes são utilizadas em *O Conto da Princesa Kaguya*. Em algumas cenas específicas, foram utilizadas tecnologias computacionais como quasi-3D e 3D, para gerar perspectivas específicas nos movimentos, e sensação de movimento de câmera.⁴² Ao mesmo tempo, o estilo de desenho desenvolvido - de traços bruscos em rascunho e aquarela - tem uma aparência que remete ao desenho em papel, achatando a imagem na tela e trazendo essa camada do papel para frente. Os espaços vazios, evidenciando cor e textura desse papel, são também responsáveis por essa sensação de bidimensionalidade. Aqui, mais uma vez, percebemos as decisões técnico-estéticas de Takahata que, ao mesmo tempo de se aproximar das formas de representação tradicionais, explorava outras formas de movimento possibilitadas pelo computador.

Desde *Meus Vizinhos, Os Yamadas*, por amor pela arte, nós tentamos levantar questões sobre a tendência nos filmes de animação japoneses para o CG e a expressão barroca, tais como corpos sólidos, sombreado e exageração. *O Conto da Princesa Kaguya* é mais uma pedra atirada nessa direção⁴³ (THE ART of The Tale of the Princess Kaguya, p. 9, tradução nossa).

O espaço entre camadas diz respeito, enfim, a intervalos em profundidade em relação ao quadro da animação, em um corte tridimensional. Foi discutido no capítulo 3 que os espaços vazios de tinta entre as folhas transmitiam frescor, e que o objetivo de Takahata era de que sentíssemos o vento passar pelo papel (figura 18). Ao entendermos os interstícios entre as camadas como um espaço ideal de manipulação técnico-artística, podemos compreender que o diretor almejava um espaço suposto entre a camada de tinta e a do papel para uma sensação de livre fluxo. Os espaços em branco, a transparência da aquarela, a textura do papel, esses elementos compõem ausências, intermédios e presenças nessa dimensão da animação.

É lógico que a imagem resultado do filme é bidimensional, mas isso não significa que a materialidade das sobreposições das camadas não constitua um aspecto fundamental para a técnica de animação.

⁴² São exemplos a cena em que Kaguya encontra seus pais na mansão pela primeira vez e o fundo na cena do voo da Princesa com Sutemaru.

⁴³ No original: “Ever since *My neighbors the Yamadas*, out of love for the art, we have tried to raise questions about the tendency in Japanese animated films toward CG and baroque expression such as solid bodies, shading, and exaggeration. *The Tale of the Princess Kaguya* is another stone thrown in that direction.”

Quando me pedem para escrever uma mensagem para as crianças, eu frequentemente escrevo “Vamos viver cheios de vida vividamente!” [...] Eu tenho um talento para apreciar a vida ordinária cotidiana, então eu consigo viver todos os dias “cheio de vida vividamente”.

(Isao Takahata)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando adquirimos o hábito de deixar as pausas e interstícios de lado - não por conta própria, é evidente, e nem por livre e espontânea vontade - nutrimos a tendência de desconsiderar os espaços e tempos incertos que incluem os espaços-tempo da vida. Como resultado, olhamos e não vemos aqueles elementos que, por não caberem em uma determinada dualidade, não conseguimos notar. Os silêncios das conversas se tornam desconforto, as pausas de um trabalho deixam de fazer parte dele, o caminho que se percorre toda manhã é traduzido em tarefa. Para ter sentido, tudo precisa ser cheio, numeroso, extensivo e produtivo. Os espaços em que nada acontece em um dia precisam ser ocupados, e quando não o são, a culpa ocupa esse papel. Chega a ser contraintuitivo, no atual ritmo de produção e consumo de conteúdos imagéticos e informação, pensar na importância da existência e dos efeitos de coisas ausentes em uma obra audiovisual.

Mas, mesmo que desvalorizadas, as pausas estão lá. Nosso entendimento depende delas. Mesmo o filme de ação blockbuster mais intenso em estimulação constante do espectador precisa possuir algum nível de aceleração variante narrativa, o que acarreta, de qualquer maneira, em desaceleração. Por mais que, em alguns contextos, estejamos todos falando sem parar sem ninguém realmente se ouvir, ainda conseguimos nos comunicar graças à fronteira entre a fala de uma pessoa e outra, mesmo que curta.

O Conto da Princesa Kaguya é uma experiência de conexão da vida com a animação. O que é vivido pelo espectador e o que é vivido nas artes do filme são colocados lado a lado, em uma coexistência espacial e temporal, convidados a uma conversa que, pelos silêncios, todos são chamados a participar. O espaço criado é inseparável de um tempo gerúndio, não-finalizado, que abriga construções atualizáveis da própria mídia com a criatividade operante do espectador. Suas grandes conquistas celebradas por seus criadores não estão em grandiosidades numéricas ou de elementos presentes, mas na boa dinâmica encontrada entre o que é presente e o que não é.

O filme é composto por imagens cinematograficamente vivas. É graças às pausas, indefinições e espaços vazios que essa vivacidade pode estar não apenas de forma presencial, visível ou audível, como também potencial, participativa. O apreço pelas imagens ordinárias, temas cotidianos e estéticas simplificadas vão no sentido de comunicar com o reconhecível, mas que não é óbvio. Pelo contrário, é criativo, e se reconstitui constantemente com a presença do espectador. Há, portanto, uma valorização do caráter efêmero nas construções do filme, tanto em relação à narrativa quanto às técnicas e estéticas adotadas. Os elementos se fazem presentes

em seu devir, considerados não no seu estado terminado, mas no processo de sua criação, e também na sua inação, invisibilidade, latência.

É como Kaguya precisa aprender no filme: se permitir que a floresta descanse, ela renasce, e então pode ser trabalhada de novo. E não é que ela esteja morta, mas as árvores precisam se preparar para a primavera, que sempre virá. Há vida, mas ela está latente, presente em potencial nesse tempo e espaço.

Figura 34 – Brotos de primavera no inverno



Fonte: *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)

Como conclusão desta pesquisa, foram averiguados diversos comportamentos de ausências em *O Conto da Princesa Kaguya* que se constituíram fundamentais para a criação uma animação viva cinematograficamente. A hipótese de que não apenas por presenças se cria sentido na animação foi, assim, confirmada. A partir dos indícios do diretor e da equipe, foi investigado o princípio do rascunho e o que ele trazia enquanto ausências. A partir da análise do objeto fílmico e do estudo de textos e entrevistas da equipe foram verificadas as formas de ausência presentes no Capítulo 3 e seus comportamentos. Com isso, foi percebido que elas apresentavam dinâmicas de criação em *potencial*.

Pelo estudo da linguagem cinematográfica de Yasujiro Ozu, foi possível avançar a descoberta dos vazios visualmente menos óbvios no objeto de análise, e descoberto que a imobilidade (ausência de movimento) e inação (ausência de ação) constituem formas ausentes muito significativas também no cinema de animação.

Nessas investigações do capítulo 3, um objeto diferente da ausência surgia constantemente: os interstícios. Depois que foi averiguado que as ausências podem gerar potências, ficou claro que, para entender como elas podem construir sentido, era necessário estudar o que não é ausente e nem presente, aquilo que está entre.

Tornou-se incontornável, à vista disso, o estudo sobre *Ma* e suas espacialidades, que trouxe uma perspectiva cultural e estética para o que são e como são esses entre-espacos, como eles podem ser criados e como nos relacionamos com eles. À luz disso, o Capítulo 4 incluiu as descobertas sobre os espacos intermediários criados a partir das ausências antes percebidas. Essa descoberta não reduziu a importância das ausências para criação de sentido. Ao contrário, trouxe a conclusão de que os espacos vazios são cruciais para a experiência cinematográfica, porque é necessário que haja vazio para que possibilidades possam coexistir. Para uma forma de assistir e experimentar cinema que convida o espectador a participar criativamente, é necessário que se constituam lacunas. E lacunas são, em primeiro lugar, ausências.

Os silêncios em uma conversa são essenciais para que duas partes se comuniquem com qualidade. Uma parte do sentido sempre fica suspensa no ar, no eco das últimas palavras, ou no não-dito. Mas, ao invés de entendermos essa suspensão como um sentido que se perdeu, podemos nos abrir à percepção da pluralidade ofertada, no espaco que se abre para que se possa ouvir e ser ouvido, como também refletir e imaginar. Nem todo conteúdo necessita ser claro, evidente, constituindo apenas presenças. E nem todo silêncio é um vácuo de sentido. Há muito que pode ser refletido nas reticências.

O filme *O Conto da Princesa Kaguya* se provou um objeto de estudo potente para as investigações de ausências e interstícios. Seu estilo artístico explora, intencionalmente, essas espacialidades de forma ampla e intensa, com uso de diferentes técnicas de animação – o que enriqueceu a análise – e com mudanças nas formas de desenhar – que facilitaram a busca porque tornam esses espacos notórios. A hipótese do princípio do rascunho feita por Isao Takahata também foi muito produtiva para o desenvolvimento da pesquisa, dando intencionalidade aos fenômenos que eram averiguados.

O modo de pensar *Ma*, em si, é singularmente japonês. O fato do objeto ser uma obra produzida sob o olhar japonês foi fundamental para esse resultado da pesquisa, abrindo muitas portas de análise. A partir desse olhar que valoriza as ambiguidades e indeterminações, pudemos ir além da visão dualista pressuposta no início da pesquisa. Essa mudança de perspectiva e abertura de possibilidade de análise não é exclusivamente útil aos objetos japoneses. Não se deve, é claro, fazer simples transposições de modos de pensar complexos, principalmente de um altamente enraizado na malha sociocultural. No entanto, abrir os olhos para o *Ma* nos faz

capazes de observar outras obras (e as ausências e os interstícios nelas) de outro modo, mesmo que não japonesas, por evidenciar uma possibilidade de qualquer cinema: dos espaços-entre criados pelos vazios propositais.

É suposto que as análises feitas sobre esses espaços do filme não se encerram nesse objeto. O cinema de animação possui sua própria linguagem, que precisa ser entendida tanto pela sua dimensão cinematográfica quanto pela pictórica, e elas não são separáveis. Ao considerar as investigações de *Ma* nesse intermeio, levando em conta a linguagem e a técnica, contribuimos, sob um olhar otimista, com caminhos de pensamento oportunos para investigar vazios intencionais em outras obras. A partir da noção de que existe um espaço entre as dualidades de presença e inexistência no cinema, expandir o olhar para outras formas de análise que vão além desses dualismos.

Essa é uma pesquisa viva, com muitos espaços potenciais para explorações futuras. Enquanto caminhos não seguidos, é possível apontar diferentes direções, de sentido contrário ou coincidente, que alongariam a jornada deste trabalho.

A forma como o som em *Kaguya* explora a música diegética e não diegética, assim como as ambientações sonoras e os efeitos, é muito criativa e diz muito sobre as potencialidades no som da animação. Essa intermediação entre o campo e o extracampo da trilha sonora, nos casos em que é indefinido se está fora ou dentro da diegese, é um ótimo exemplo das funcionalidades dos interstícios na animação.

Uma nota especial para a cena em que *Kaguya* gira embaixo da cerejeira, na qual ouvimos um riso de bebê, primeiro como se fosse dela (em um retorno simbólico, não-diegético, à sua infância nas montanhas, à Pequeno Bambu) e depois, de súbito, percebemos que se trata de um bebê que a Princesa acaba de tropeçar. Essa volta brusca à diegese é ocasionada pela transferência da origem do som para dentro de campo a posteriori. Repentinamente, *Kaguya* retoma consciência da sua atual posição social, forma de vida, e relação com as outras pessoas e natureza.

Um outro exemplo é a cena em que *Kaguya* toca o *koto* para os pretendentes, depois que eles prometem infinitudes de amor. Enquanto a Princesa dá a cada um deles a sua tarefa impossível, a melodia do *koto* ganha um aspecto mais brincalhão do que o anterior. Como ela está sempre escondida atrás das cortinas, o espectador fica sem ter a ciência se aquele som ainda é diegético ou não, e o *koto* não chega a aparecer. No entanto, acrescenta um sentido importante à cena, em que a engenhosidade da Princesa se faz presente de forma criativa - mesmo sem ser claro se é ela que toca.

Assim como se entende que o filme, como objeto de estudo, foi uma escolha acertada para a exploração das ausências e interstícios da animação, é possível imaginar, na mesma direção, um caminho produtivo de análise mais extensa das dinâmicas do som desse objeto, o qual não se teve tempo e espaço para dar continuidade.

Podem ser exploradas, ainda, outras direções com esse mesmo objeto filmico. Neste trabalho há, de forma concisa, a menção de algumas possíveis formas de composição e intervalo que instituem fundamentalmente a técnica e a linguagem de animação. A partir de um estudo dessa direção de pensamento de Thomas Lamarre, seria possível uma análise extensa das diferentes técnicas de animação, tradicional e digital, presentes no meio técnico desse objeto de estudo, à luz dos recortes do autor. A partir disso, é provável que reflexões diferentes sobre as presenças, ausências, e, principalmente, interstícios na animação brotem. Um caminho prolífero que deve ser mencionado está nos estudos de Angela Longo, cujas análises das “visões explosivas” (2017) no anime são de grande potencial para a discussão.

Esse estudo teve um foco nítido em seu objeto, o que permite um aumento de extensão de análise em diversos fatores, mas também oferta um risco de isolá-lo como uma peça artística sem contexto, história e materialidade. O esforço foi realizado no caminho oposto a esse resultado. No entanto, é necessário assumir que estudos mais transversais em relação à obra do diretor, estúdio ou essa forma de animação no Japão podem ser frutíferos para análises comparativas e em relação a um repertório maior, chegando, possivelmente, a outras conclusões que possam adicionar às aqui expostas.

Uma outra ramificação fecunda de investigação é a partir do estudo das correlações entre *Ma* e o *Shintō*, a religião popular originária do Japão. Foi mencionado que a ideia primária de *Ma* estava no espaço demarcado por quatro pilastras, *himorogi*, elemento da religiosidade xintoísta. É um sistema de crenças animista, em que as entidades (*kami*) podem habitar elementos da natureza e paisagens, estando em todas as coisas. *O Conto da Princesa Kaguya* possivelmente se apresenta como um objeto de interesse também para essa relação e como ela pode se fazer presente no cinema. A forma como a natureza é apresentada e a relação com os personagens trazem algumas características do xintoísmo, que se adicionadas à evidente referência ao budismo nos seres da Lua, podem embasar uma análise desse sincretismo ou conflito religioso. O *Ma*, afinal, é intimamente correlacionado à religiosidade e à estética, e a exploração da interligação desses temas no ambiente dos estudos de cinema e seus signos pode vir a ser frutífera. O filme *A Viagem de Chihiro* (2001), do diretor Hayao Miyazaki, no mesmo estúdio Ghibli, é rico em referências e estruturas *Shintō*, podendo ofertar muito a essa discussão.

Por fim, investigações de vários conceitos utilizados no corpo dessa pesquisa enriqueceriam e dariam continuidade à conversa. A presença, a ausência, o nada, o vazio, o lacunar, a suspensão e o interstício são algumas das ideias muito presentes no texto. A exploração filosófica, mística, social, política ou artística de cada um desses conceitos, individualmente, já seria de muita fartura, presumivelmente.

4 REFERÊNCIAS TEXTUAIS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 2ª ed. São Paulo: Papirus Editora, 2006.

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável: Cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

BRADSHAW, Nick. Slow on the draw: Takahata Isao's long road to The Tale of the Princess Kaguya. **BFI Film**, 08 mai. 2018. Disponível em: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/slow-draw-takahata-isao-tale-princess-kaguya>. Acesso em: 09 jul 2023.

BURCH, Noël. **To the distant observer**. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 1979.

CAMPBELL, Kambole. Anecy: Leading Animation Filmmakers Discuss Anime's Influence On Their Work. **Cartoon Brew**, 21 jun. 2021. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/anime/anecy-leading-animation-filmmakers-discuss-animes-influence-on-their-work-206208.html>. Acesso em: 09 jul 2023.

COSTA, Geovana. História dos animes japoneses vista a partir do movimento. *In*: Bueno, André; Campos, Eduardo C.; Neto, José Maria (org.) Estudos em História e Cultura do Extremo Oriente. 1ª Ed. Rio de Janeiro: **SobreOntens/UERJ**, 2020. p. 91-98.

DE WIT, Alex Dudok. Takahata Isao obituary: Studio Ghibli's quiet visionary of the real. **BFI Film**, 08 mai. 2018. Disponível em: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/comment/obituaries/takahata-isao-studio-ghibli>. Acesso em: 09 jul 2023.

DE WIT, Alex Dudok. Ghibli Co-Founder Isao Takahata Gets Major Exhibition In Tokyo. **Cartoon Brew**, 07 abr. 2019. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/events/ghibli-co-founder-isao-takahata-gets-major-retrospective-exhibition-in-tokyo-176571.html>. Acesso em: 09 jul 2023.

DE WIT, Alex Dudok. **Grave of the Fireflies** (BFI Film Classics) Ed do Kindle. Londres: Bloomsbury Publishing, 2021.

FERRARA, Lucrecia. **Leitura sem palavras**. São Paulo: Ática, 2002. 72 p. (Coleção Princípios)

HEIAN Period. *In*: BRITANNICA. 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/event/Heian-period>. Acesso em: 09 jul 2023.

HORTA, Lilia. A estética do afeto de Isao Takahata em O conto da princesa Kaguya. Actas de Periodismo y Comunicación, **La Plata**, v. 6, n. 2, oct. 2020a.

HORTA, Lilia. Isao Takahata e a disputa de memórias no mercado animê. *In*. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43. 2020, VIRTUAL. **ANAIS [...]**. Intercom: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2020b.

HU, Tze-yue. **Frames of Anime**. Ed do Kindle. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010.

JAPAN House. Fūrin: Os sinos de vento. 26 jun. 2020. Disponível em: <https://www.japanhousesp.com.br/novidade/furin/>. Acesso em: 10 jul 2023.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: a media theory of animation**. Ed. Do Kindle. Minneapolis:

University of Minnesota Press, 2009.

JAANUS (Japanese Architecture and Art Net Users System). *Doma* 土間. s.d. Disponível em: <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/d/doma.htm>. Acesso em: 10 jul. 2023.

LONGO, Angela. Animetismo e cinematismo: tendências de composição e operacionalidade plasmática no anime. In. Seminário Nacional Cinema em Perspectiva. 6., 2017a, Curitiba. **Anais [...]** p. 173-185.

LONGO, Angela. **Pós-humanismo na máquina anímica: Visões explosivas do humano na animação japonesa**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017b.

LONGO, Angela. Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p. 71-88, mai./ago. 2019.

LIMA, Thiago. Formas intersticiais: a poética da impermanência em Yasujiro Ozu. **Entremeios**, Rio de Janeiro, v. 1, ed. 14, jan-jun 2018.

LUCENA, Alberto. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. Ed. do Kindle. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019.

MAKI, Fumihiko. **Miegakure suru toshi** (Metrópole que se oculta). 14. ed. Tokyo: Kajima, 2002. 230 p. (1. ed. 1980).

MATCHA. Doma (Dirt Floor). 30 jun. 2019. Disponível em: <https://matcha-jp.com/en/1930>. Acesso em: 10 jul. 2023

MATSUMOTO, Kiyoshi. **MA - The Japanese Concept of Space and Time**. 24 abr. 2020. Disponível em: <https://medium.com/@kiyoshimatsumoto/ma-the-japanese-concept-of-space-and-time-3330c83ded4c>. Acesso em: 10 jul. 2023.

MENEZES, Maria Christina. **Recursos de linguagem na animação: A enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUC SP, 2005.

MIYAZAKI, Hayao. Hayao Miyazaki interview. Entrevistado por: Roger Ebert. **RogerEbert.com**, 12. Set. 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 10 jul. 2023.

NAKAMURA, Keisuke. There was a lot of trial and error, a number of retakes, but the redoing itself was fun work. In. **The Art Of The Tale of The Princess Kaguya**. San Francisco: VIZ Media, 2022. p. 8-9.

OGA, Kazuo. Backgrounds with a breeziness, not too faint or light, drawn leaving natural blank spaces. In. **The Art Of The Tale of The Princess Kaguya**. San Francisco: VIZ Media, 2022. p. 64-68.

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

ORLANDI, Eni. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. 6ª ed. São Paulo: Editora Unicamp, 2007.

PENNA, Julia. **Percepções sobre o vazio na obra do cineasta Zen, Yasujiro Ozu, a partir do filme Pai e filha (Banshun, 1949)**. Monografia (Graduação em Comunicação Social/Radialismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2009.

PINTO, Felipe; REINALDO, Gabriela. Chihiro e as viagens de trem: Espaços Intervalares na Cultura Japonesa. *In*. CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE. 21., 2019, São Luís. **Anais** [...] Intercom: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019.

RICHIE, Donald. **OZU**. Londres: University of California Press, 1977.

SENNA, Marcelus; GAMBA, Nilton. Cinema de animação como linguagem. **Trama**, v. 3, n.2, jul/dez. 2016.

SOLOMON, Charles. The Animated World of McLaren. **Los Angeles Times**, Los Angeles, 8 fev. 1987. Disponível em: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-02-08-ca-1055-story.html>. Acesso em: jun. 2023.

TANABE, Osamu. With help from the many members of our staff, I managed to finish the work. *In*. **The Art Of The Tale of The Princess Kaguya**. San Francisco: VIZ Media, 2022. p. 13-17.

TAKAHATA, Isao; NOSAKA, Akiyuki. Two Grave voices in animation. **Animerica**, v. 7, n. 11, s.d.

TAKAHATA, Isao. **Eiga o tsukurinagara kangaeta koto** [Thoughts while making movies]. Tóquio: Tokuma Shoten, 1991.

TAKAHATA, Isao. **Juuni Seiki no Animeeshon** [Animação do século XII]. Tóquio: Tokuma Shoten, 1999.

TAKAHATA, Isao. An Interview with Isao Takahata. Entrevistador: Cédric Littardi. **Animeland** 6. p.27-29, Jul/Ago. 1992. Disponível em: http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_corbeil.html. Acesso em: 10 jul. 2023.

TAKAHATA, Isao. Director Isao Takahata Talks THE TALE OF PRINCESS KAGUYA, His Process, the Future of Studio Ghibli, the Popularity of Animation in Japan, and More. Entrevistado por: Steve Weintraub. **Collider**, 16 set. 2014a. Disponível em: <https://collider.com/isao-takahata-the-tale-of-princess-kaguya-interview/>. Acesso em: 10 jul. 2023.

TAKAHATA, Isao. Immersed in Movies: Isao Takahata Talks ‘The Tale of the Princess Kaguya’ Swan Song. Entrevistado por: Bill Desowitz. **Indie Wire**, 23 dez. 2014b. Disponível em: <https://www.indiewire.com/features/general/immersed-in-movies-isao-takahata-talks-the-tale-of-the-princess-kaguya-swan-song-123737/>. Acesso em: 10 jul. 2023.

TAKAHATA, Isao. Isao Takahata: "Je m'accroche plus au réel que Miyazaki". **Premiere**, 23 de jun. 2014d. Disponível em <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Isao-Takahata-Je-maccroche-plus-au-reel-que-Miyazaki>. Acesso em: 10 jul. 2023.

TAKAHATA, Isao. Isao Takahata Talks The Tale of Princess Kaguya. **Wired**, 27 ago. 2015a. Disponível em: <https://www.wired.co.uk/article/isao-takahata-interview>. Acesso em: 10 jul. 2023.

TAKAHATA, Isao. Studio Ghibli's Isao Takahata on animating his final film. **Games Radar**, 19 mar. 2015b. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/isao-takahata-interview>. Acesso em: 10 jul. 2023.

TAKAHATA, Isao. Isao Takahata interview: The Tale Of The Princess Kaguya. Entrevistador: Ryan Lambie. **Den of Geek**, 17 mar. 2015c. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/movies/isao-takahata-interview-the-tale-of-the-princess-kaguya/>. Acesso em: 10 jul. 2023.

TAKAHATA, Isao. A Few Notes on Cinematic Expression in *The Tale of the Princess Kaguya*. In. **The Art Of The Tale of The Princess Kaguya**. San Francisco: VIZ Media, 2022. p. 8-9.

TANIZAKI, Junichiro. **Em louvor da sombra**. 1. ed. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017. 66 p.

THE ART Of The Tale of Princess The Kaguya. San Francisco: VIZ Media, 2022.

VERTOV, D. *El cine ojo*. Madrid, Es: Fundamentos, 1973.

WELLS, Paul. Remembering Isao Takahata, the Japanese animator who made us see the world as children. **The Conversation**, 24 abr. 2018. Disponível em: <https://theconversation.com/remembering-isao-takahata-the-japanese-animator-who-made-us-see-the-world-as-children-95349>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WESCHENFELDER, Ricardo. **A Imagem Invisível no Cinema**. Brusque: Editora da UNIFEBE, 2019.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: A opacidade e a transparência**. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZEMAN, Marvin. A Arte Zen de Yasujiro Ozu, o poeta sereno do cinema japonês. Tradução de Liana Martins do Amaral. 1972 In NAGIB, Lúcia; PARENTE, André (org) **Ozu o extraordinário cineasta do cotidiano**. São Paulo: Marco Zero, 1990.

5 REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 vídeo (125 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/60023642>. Acesso em: 10 jul. 2023.

ESTÚDIO Ghibli: Reino de Sonhos e Loucura. Japão: Dwango, 2013. (118 min.).

HORUS: O Príncipe do Sol. [Ōkami Shōnen Ken]. Direção: Isao Takahata e Sadao Tsukioka. (série televisiva). Japão: Toei Animation, 1963-1965.

HORUS: O Príncipe do Sol. Direção: Isao Takahata. Direção de arte: Mataji Urata e Hayao Miyazaki. Japão: Toei Animation, 1968.

ISAO Takahata and His Tale of The Princess Kaguya [Takahata Isao, Kaguya-Hime No Monogatari Wo Tsukuru.]. Japão: Studio Canal, 2014. 1 blu-ray (86 min.).

MEMÓRIAS de Ontem. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1999. 1 vídeo (118 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80092922>. Acesso em: 10 jul. 2023.

MEUS Vizinhos, os Yamadas. Direção de Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1991. 1 vídeo (104 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/70035035>. Acesso em: 10 jul. 2023.

NAUSICÁ do Vale do Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Produzido por: Isao Takahata Japão: Topcraft, 1984. 1 vídeo (117 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/70019062>. Acesso em: 10 jul. 2023.

O CASTELO no Céu. Direção de Hayao Miyazaki. Trilha sonora musical: Joe Hisaishi. Japão: Studio Ghibli, 1986. 1 vídeo (124 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/60027393>. Acesso em: 10 jul. 2023.

O CONTO da Princesa Kaguya [Kaguya-hime no Monogatari]. Direção de Isao Takahata. Roteiro adaptado: Isao Takahata e Riko Sakaguchi. Trilha sonora musical: Joe Hisaishi. Direção de animação: Osamu Tanabe. Direção de arte: Kazuo Oga. Supervisão de animação: Kenichi Konishi. Pintura e animação de textura: Masaya Saito. Diretor de imagem digital: Keisuke Nakamura. Japão: Studio Ghibli, 2013. 1 vídeo (137 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80013552>. Acesso em: 10 jul. 2023.

OKANO, Michiko. Ma, com Michiko Okano. São Paulo: Japan House, 13 mai. 2020. 1 vídeo (16 min.). Publicado pelo canal Japan House São Paulo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3jI1SFELlkk>. Acesso em: 10 jul. 2023.

OKANO, Michiko. Michiko Okano I MA: espaço comunicativo de eventuais relações. São Paulo: Escola da Cidade, 15 ago. 2019. 1 vídeo (80 min.). Publicado pelo canal Escola da Cidade. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gKXcfYU8oZI>. Acesso em: 10 jul. 2023.

PAI e Filha. Direção: Yasujiro Ozu. Japão: Shochiku, 1949. 1 DVD (108 min.).

TAKAHATA, Isao. TIFF '14: Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya. Entrevistador: David Poland. TIFF 14 (Toronto Film Festival), 9 out. 2014c. 1 vídeo (35 min.). Publicado pelo canal DP/30: The Oral History Of Hollywood. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8TlxSboH-D8&t=67s>. Acesso em: 10 jul. 2023.

WOLF Boy Ken [Ōkami Shōnen Ken]. Direção: Isao Takahata e Sadao Tsukioka. (série televisiva). Japão: Toei Animation, 1963-1965.