

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE BELAS ARTES

COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

Marcus Vinicius de Oliveira Homsí

*Ghibli em pop-up: Um estudo da técnica e o cinema oriental*

Rio de Janeiro

2023

Marcus Vinicius de Oliveira Homsí

*Ghibli em pop-up*: Um estudo da técnica e o cinema oriental

Monografia de graduação apresentada à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual - Design.

Orientação: Prof.<sup>a</sup>. Elizabeth Jacob

Rio de Janeiro

2023

## CIP - Catalogação na Publicação

H768g Homsi, Marcus Vinicius de Oliveira  
Ghibli em pop-up: Um estudo da técnica e o cinema oriental / Marcus Vinicius de Oliveira Homsi. -- Rio de Janeiro, 2023.  
26 f.

Orientadora: Elizabeth Jacob.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design, 2023.

1. Pop-up. 2. Studio Ghibli. 3. Cinema Ocidental. 4. Engenharia de Papel. 5. Livro Móvel.  
I. Jacob, Elizabeth, orient. II. Título.

MARCUS VINICIUS DE OLIVEIRA HOMSI

## **GHIBLI EM POP-UP: Um estudo da técnica e o cinema oriental**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em:

Documento assinado digitalmente  
 ELIZABETH MOTTA JACOB  
Data: 24/02/2024 10:49:33-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dra. Elizabeth Motta Jacob (Orientadora acadêmica)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 MARCELO GONCALVES RIBEIRO  
Data: 01/02/2024 19:42:06-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Marcelo Gonçalves Ribeiro  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro (Membro da banca)

Documento assinado digitalmente  
 CHRISTIANE MELLO GUIMARAES DE OLIVEIRA  
Data: 09/02/2024 11:51:04-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dra. Christiane Mello Guimarães de Oliveira  
Designer (Membro da banca)

## AGRADECIMENTOS

É difícil colocar em palavras toda a gratidão por todos que me acompanharam nessa jornada. Estar aqui passando por esta etapa só foi possível por ter pessoas incríveis ao meu lado, que me motivaram e confiaram em mim, me deram segurança e força para seguir, errar e aprender. Me inspiraram. Sem vocês eu nem sonharia estar onde estou hoje.

Aos meus pais, Marco e Marcia Homsí, que fizeram de tudo ao seu alcance para que nada além da minha imaginação pudesse me limitar. Meus avós Alfredo e Lúcia Homsí, presentes e atenciosos desde que posso me lembrar. Meu irmão Gabriel, meu melhor amigo, sempre ali para me escutar (eu falo bastante). Natasha Wendhausen, minha melhor amiga, amor da minha vida, confia em mim mais do que eu confio em mim mesmo e está sempre ao meu lado (principalmente quando estou perdido). Jackelyne Oliveira e Caroline Aquino, sei que sempre posso contar. Aquino, meu filhote, que sempre está comigo nas viradas de noite.

Muitas vezes não percebemos os sacrifícios que quem está perto faz. Amo muito todos vocês.

Agradeço também à minha orientadora Elizabeth, pela sabedoria e paciência ao longo desse projeto. E ao corpo docente de CVD, que me foram essenciais na construção como profissional.

"Se eu vi mais longe, foi por estar sobre ombros de gigantes"  
- Sir Isaac Newton

## RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso de Comunicação Visual - Design da EBA/UFRJ traduz-se na elaboração de um livro pop-up baseado em cenas de animações do Studio Ghibli. Partindo do conceito de Ma (間) e do cinema vazio no cinema oriental, faz-se uma relação entre o significado das cenas clássicas do studio e a mídia pop-up.

**Palavras-chave:** *Studio Ghibli*, Cinema Ocidental, Engenharia de Papel, Livro Móvel, *Pop-up*

## **ABSTRACT**

The present work for the conclusion of the Visual Communication - Design course at EBA/UFRJ translates into the elaboration of a pop-up book based on scenes from Studio Ghibli's animations. Starting from the concept of Ma (間) and the empty cinema in oriental cinema, a relationship is made between the meaning from the classic studio scenes and the pop-up media.

**Keywords:** Studio Ghibli, Ocidental Cinema, Paper Engineering, Mobile Book, Pop-up

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Postagem sobre o treinamento para contação de história .....	09
Figura 2 - Caixa de anel .....	10
Figura 3 - Pôster do filme <i>Nausicaã do Vale do Vento</i> .....	11
Figura 4 - Cena do terremoto em <i>Vidas ao Vento</i> .....	12
Figura 5 - Filmes <i>O Túmulo dos Vagalumes</i> e <i>O Conto da Princesa Kaguya</i> .....	12
Figura 6 - Personagens <i>Studio Ghibli</i> .....	13
Figura 7 - Pôster do filme <i>A Viagem de Chihiro</i> .....	13
Figura 8 - Cena do trem em <i>A Viagem de Chihiro</i> .....	15
Figura 9 - <i>Coexistence</i> .....	15
Figura 10 - <i>Era uma vez em Tóquio</i> (câmera posicionada no chão) .....	18
Figura 11 - <i>Também Fomos Felizes</i> .....	18
Figura 12 - <i>O Sabor do Chá Verde Sobre o Arroz</i> .....	19
Figura 13 - <i>Pai e Filha</i> .....	19
Figura 14 - <i>Stalker</i> .....	21
Figura 15 - <i>Volvelle</i> do livro <i>Chronica Majora</i> .....	24
Figura 16 - <i>Calendarium</i> .....	25
Figura 17 - Livro <i>De Corporis Humani Fabrica libri Septem</i> .....	25
Figura 18 - <i>Bookano Louis Giraud</i> .....	26
Figura 19 - Mecanismo em paralelo .....	27
Figura 20 - <i>Pop-up</i> de cidade, da artista Rosa Yoo .....	28
Figura 21 - Dobra em V .....	28
Figura 22 - <i>Pop-up</i> de sapo, do livro <i>Dinner Time</i> (Jan Pienkowski) .....	28
Figura 23 - <i>Pop-up</i> de tubarão, do livro <i>Dinner Time</i> (Jan Pienkowski) .....	29
Figura 24 - Mecanismos <i>pop-up</i> : Cilindro .....	30
Figura 25 - Cartão <i>pop-up</i> da Torre de Pisa.....	30
Figura 26 - Mecanismos <i>pop-up</i> : Flores .....	30
Figura 27 - Cartão <i>pop-up</i> de flores.....	31
Figura 28 - Mecanismos <i>pop-up</i> : Arco .....	31
Figura 29 - <i>Pop-up</i> do livro <i>O Grúffalo</i> .....	32
Figura 30 - Sequência de enquadramentos da cena da chuva em <i>Totoro</i> .....	33
Figura 31 - Elaboração do <i>pop-up</i> <i>Totoro</i> .....	34

Figura 32 - <i>Mockup</i> ideia para o <i>pop-up</i> da cena do Totoro.....	34
Figura 33 - <i>Pop-up</i> finalizado do Totoro.....	35
Figura 34 - Sequência de enquadramentos da cena da Chihiro no trem.....	36
Figura 35 - Elaboração do <i>pop-up</i> Chihiro.....	36
Figura 36 - <i>Mockup</i> ideia para o <i>pop-up</i> da cena da Chihiro no trem.....	36
Figura 37 – Segunda elaboração do <i>pop-up</i> Chihiro .....	37
Figura 38 - <i>Pop-up</i> finalizado de Chihiro .....	37
Figura 39 - Sequência de enquadramentos da cena da chegada em Laputa.....	38
Figura 40 - Elaboração do <i>pop-up</i> Laputa .....	39
Figura 41 - <i>Pop-up</i> finalizado de Laputa.....	39
Figura 42 - Sequência de enquadramentos da cena da chegada da Kiki.....	40
Figura 43 - Mecanismos <i>pop-up</i> : Dupla dobra V .....	40
Figura 44 - Projeto e medidas estipuladas na Dupla dobra V .....	40
Figura 45 - Elaboração do <i>pop-up</i> Kiki.....	41
Figura 46 - <i>Mockup</i> ideia para o <i>pop-up</i> da cena da Kiki.....	42
Figura 47 - <i>Pop-up</i> finalizado da Kiki.....	42
Figura 48 - Sequência de enquadramentos da cena da Nausicaä na floresta.....	43
Figura 49 - Elaboração do <i>pop-up</i> Nausicaä.....	44
Figura 50 - <i>Mockup</i> ideia para o <i>pop-up</i> da cena da Nausicaä .....	44
Figura 51 - <i>Pop-up</i> finalizado da Nausicaä .....	44
Figura 52 - Capa do livro .....	45
Figura 53 - <i>Mockup</i> do livro.....	46

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Longa metragens do <i>Studio Ghibli</i> , ano de lançamento no Japão e roteiristas.....	22
Quadro 2 - Ranking dos longa metragens do <i>Studio Ghibli</i> melhor avaliados na pesquisa <i>Line</i> .....	32

## SUMÁRIO

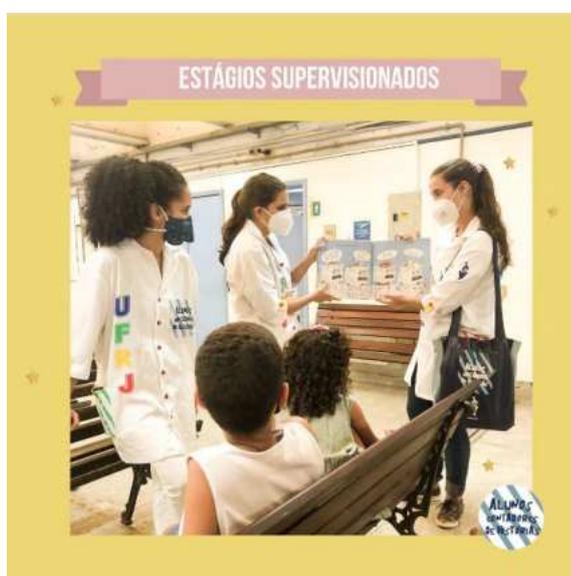
<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2. <i>STUDIO GHIBLI</i>.....</b>	<b>10</b>
2.1 HISTÓRIA.....	11
2.2 IMAGEM E RITMO – O CONCEITO <i>MA</i> COMO BALIZADOR DOS STUDIOS GHIBLI.....	14
2.3 OS PRIMÓRDIOS DO CINEMA VAZIO.....	17
2.4 FILMOGRAFIA - LONGA-METRAGENS.....	21
<b>3. LIVRO INTERATIVO <i>POP-UP</i>.....</b>	<b>23</b>
3.1 HISTÓRIA.....	23
3.2 MECANISMOS E APLICAÇÕES.....	27
<b>3.2.1 Mecanismos em paralelo.....</b>	<b>27</b>
<b>3.2.2 Dobra em V.....</b>	<b>28</b>
<b>3.2.3 Cilindro.....</b>	<b>29</b>
<b>3.2.4 Flores.....</b>	<b>30</b>
<b>3.2.5 Arco.....</b>	<b>31</b>
<b>4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....</b>	<b>32</b>
4.1 FILMES.....	32
4.2 CENAS.....	33
<b>4.2.1 <i>Meu Amigo Totoro</i>.....</b>	<b>33</b>
<b>4.2.2 <i>A Viagem De Chihiro</i>.....</b>	<b>35</b>
<b>4.2.3 <i>Laputa: O Castelo No Céu</i>.....</b>	<b>38</b>
<b>4.2.4 <i>O Serviço De Entregas Da Kiki</i>.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2.5 <i>Nausicaã Do Vale Do Vento</i>.....</b>	<b>43</b>
4.3 FORMATO E CAPA.....	45
4.4 TIPOGRAFIA.....	46
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>46</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>47</b>
<b>FILMOGRAFIA.....</b>	<b>50</b>

## 1.INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais digital e acelerado, me vi focado em ir em outra direção, na experiência do manuseio de uma peça gráfica. Sempre gostei de frequentar livrarias e ver soluções inteligentes, criativas e simples para projetos, e foi o que me trouxe ao design.

Quando participei do projeto de extensão *Alunos Contadores de História*, vi a importância da leitura e das histórias para o público infantil. Desde 2008 o projeto tem promovido um espaço de alegria e conhecimento, incentivando o hábito da leitura e ajudando a amenizar o sofrimento das crianças e adolescentes atendidas pelo IPPMG/UFRJ, assim como muitas vezes também seus acompanhantes. No projeto aprendemos como ler os livros de forma divertida e interativa com as crianças, como lidar com certas situações e como cuidar dos livros.

**Figura 1:** Postagem sobre o treinamento para contação de história



Fonte: Página do projeto Instagram<sup>1</sup>

Dos livros que existem no acervo, os que mais gostava de levar eram os *pop-up*. O conceito de usar o movimento do papel e da dobradura para dar movimento e vida à história sempre me cativou, e ali fui levado de volta à infância.

Decidi então explorar o universo do *pop-up*. Pesquisando mais sobre o tema, vi outras aplicações dos mecanismos *pop-up* para além dos livros e cartões, como

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Cdy3bTkpuCM/>> Acesso em: 15 dez. 2023

caixas para anel (imagem a seguir). Assim vi que o conhecimento destes mecanismos poderiam incrementar a experiência de futuros projetos em diversas áreas.

**Figura 2:** Caixa de anel (mecanismo *Rose*)



Fonte: À venda no eBay<sup>2</sup>

Procurei no cinema, outro grande interesse meu, uma base para a temática do projeto. E encontrei no cinema oriental, mais especificamente nos filmes do *Studio Ghibli*, que são conhecidos por serem pensados quadro por quadro e o que cada cena irá trazer para o espectador. É planejado como essas sutilezas são percebidas, o tempo e ritmo dos filmes já inspirou diversos outros cineastas ao redor do mundo. Diversas cenas se tornaram clássicas do estúdio.

Muito desse cuidado está presente na própria cultura oriental, e podem ser percebidas em outras obras. A proposta desse projeto é identificar o que faz essas cenas cativarem tanto o público, e tentar incorporar essas características nos movimentos de páginas pop-up. Estudando e incorporando as diferentes dinâmicas do pop-up e as adaptando na imersão das clássicas cenas do estúdio.

## 2.STUDIO GHIBLI

O *Studio Ghibli* é um estúdio de animação japonês, sediado em Tóquio. O estúdio já produziu 24 longa-metragens, além de alguns curtas, séries, comerciais para TV, documentários e jogos e é conhecido por suas belas animações e suas histórias cativantes.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.ebay.com/itm/185792458128>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

## 2.1 HISTÓRIA

Fundado em 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshio Suzuki. A ideia surgiu após o sucesso de *"Nausicaã do Vale do Vento"*, dirigido por Miyazaki e produzido por Suzuki. Na época Takahata já era um famoso diretor de anime. O objetivo dos fundadores era ter um espaço que pudessem contar outras histórias, produzir obras que não estivessem necessariamente conectadas à mangás, o que para o mercado japonês era altamente disruptivo, pois eles só investiam em obras que o lucro era garantido. Também perceberam que só assim conseguiriam levar o tempo necessário para o detalhamento que gostariam para que a animação ficasse pronta, uma vez que os prazos das séries de TV eram muito apertados.

**Figura 3:** Poster do filme *Nausicaã do Vale do Vento*



Fonte: Página da filmografia do site Studio Ghibli Brasil<sup>3</sup>

O nome *ghibli* é um reflexo da ousadia. Tendo origem em um termo árabe, *ghibli* significa "vento quente do Saara" (vento Siroco); a ideia era provocar a nova geração de animadores "soprar uma nova vida" para o mercado de animação no Japão. Também é o nome de um avião italiano, trazendo a paixão ao vôo e à aviação como referência comum de muitos dos filmes. Não é à toa que o studio é amplamente reconhecido por sua estética única, composta por detalhes minuciosos, rica em texturas e cores. Toda animação é feita à mão, o que rompe com a onda digital contemporânea. Paisagens encantadoras que refletem a natureza, personagens

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://studioghbli.com.br/filmografia/>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

cativantes com feições humanas também são características das produções do studio. Suas narrativas tendem a contemplar histórias lúcidas, de magia e com profundidade sobre o ser humano.

Miyazaki estuda rigorosamente cada aspecto da história, as feições e movimentos de até mesmo cada figurante é pensada para causar no espectador o máximo de identificação. No documentário *10 anos com Hayao Miyazaki* (2019) é mostrado uma cena de 4 segundos do filme *Vidas ao Vento* (2013), levou 1 ano e 3 meses para ser feito. Para Miyazaki, valeu a pena.

**Figura 4:** Cena do terremoto em *Vidas ao Vento*



Fonte: Filme *Vidas ao Vento* (2013)

Takahata conta no documentário *Isao Takahata e seu Conto da Princesa Kaguya* (2013) que ficou insatisfeito com o modo que é feito o corte de uma melancia no filme *O Túmulo dos Vagalumes* (1988). Então ele incluiu uma cena de corte de melão em seu último filme *O Conto da Princesa Kaguya*, onde fez com que os animadores cortassem a fruta várias vezes no estúdio estudando o movimento das mãos e como a faca entrava, até que pudessem animar. O filme levou 8 anos para ser concluído.

**Figura 5:** Filmes *O Túmulo dos Vagalumes* e *O Conto da Princesa Kaguya*



Fonte: Artigo do site Polygon<sup>4</sup>

Os *Studios Ghibli* foram aclamados pela crítica e sucesso de bilheteria logo em seu primeiro filme, *O Castelo no Céu* (1986), dirigido por Hayao Miyazaki. *Meu Vizinho Totoro* (1988) e *O Túmulo dos Vagalumes* (1988), dirigidos por Miyazaki e Takahata respectivamente, vieram na sequência o consagrando no mercado nacional.

A Walt Disney talvez seja a produtora de filmes de animação mais conhecida mundialmente, mas, no Japão, é Hayao Miyazaki que reina supremo. Os longas-metragens pelo maior animado do Japão rotineiramente ultrapassa filmes da Disney, como *Alladin* e *O Rei Leão* nas bilheterias daqui. (POLLACK, 1996, s/p)

**Figura 6:** Personagens Studio Ghibli



Fonte: Site Adoro Cinema. Autor desconhecido<sup>5</sup>

Em 2001 a *A Viagem de Chihiro*, além de ser a maior bilheteria na história do Japão, recebeu o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003 e deixou o estúdio no mercado mundial como uma potência na indústria da animação.

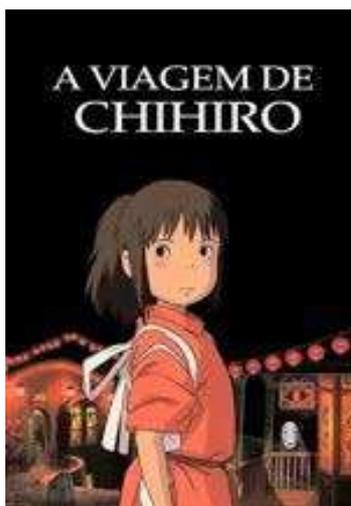
**Figura 7:** Poster do filme *A Viagem de Chihiro*

---

<sup>4</sup> Disponível em:

<<https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/28/21272659/studio-ghibli-movies-isao-takahata-grave-of-the-fireflies-princess-kaguya-only-yesterday>>. Acesso em: 1 dez. 2023

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-117358/>>. Acesso em: 1 dez. 2023.



Fonte: Página da filmografia do site Studio Ghibli Brasil<sup>6</sup>

Em 2020 o studio amplia sua distribuição e entra na era digital com seu catálogo quase completo na plataforma de streaming da *Netflix*; e chega também ao *Spotify* com as trilhas sonoras originais. Além disso, o studio japonês que já tinha uma parceria com a Disney para distribuição de seus longas desde o fim da década de 90, produziu o curta *Zen*; que une a estética do studio com uma das histórias de *Star Wars*. Isso só prova, que toda a magia dos *Studios Ghibli* tende a encantar o mundo por inúmeras gerações.

## 2.2 Imagem e ritmo – O conceito *Ma* como balizador dos *Studios Ghibli*

Em 2002, durante uma entrevista, o crítico americano Robert Ebert elogiou o cineasta Miyazaki pelos “movimentos gratuitos” que havia nos filmes dos Studios Ghibli.

em vez de cada movimento ser ditado pela história, às vezes as pessoas apenas sentam por um momento, ou suspiram, ou olham para um riacho, ou fazem algo extra, não para avançar a história, mas apenas para dar a noção de tempo e lugar e quem são. "Temos uma palavra para isso em japonês", disse ele. "Chama-se *ma*. Vazio. Está lá intencionalmente." (EBERT, 2002, s/p)

O conceito *Ma* pode ser facilmente exemplificado no longa *A Viagem de Chihiro*, na sequência onde a personagem principal e o seu companheiro, “sem rosto”, viajam de trem. Ao longo da cena nada grandioso acontece, nem sequer existe diálogo

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://studioghbli.com.br/filmografia/>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

na cena, somente a contemplação dos personagens com o cenário que permeia o caminho do trem.

**Figura 8:** Cena do trem em *A Viagem de Chihiro*

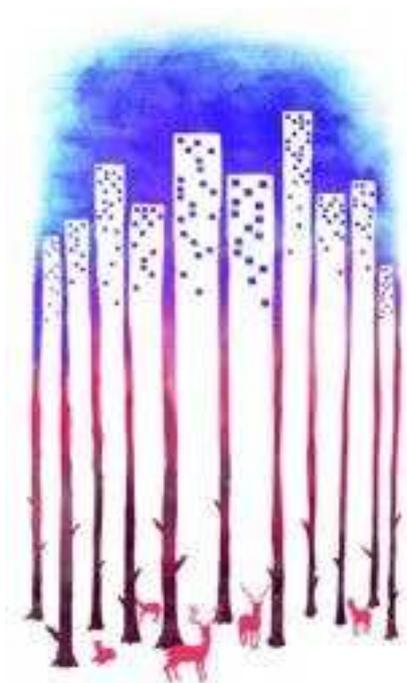


Fonte: Filme *A Viagem de Chihiro*

O *Ma* é uma crença da cultura japonesa que valoriza a pausa, isto é, seu significado está conectado ao espaço vazio, um intervalo de contemplação que dá um sentido ao tempo. O termo *Ma* (間) é a união de dois kanjis: portão/porta (門) e sol (日). Na prática, ao pensar em uma porta, imaginamos o próprio objeto; mas dentro da filosofia japonesa ao questionarmos “o que torna a porta, ser uma porta?” A resposta será o espaço vazio. Já quando pensamos na função do Sol dentro desta filosofia, compreendemos seu papel em aquecer e iluminar o mundo. A união dessas duas kanjis, se tornam a valorização do vazio, pois essa ausência permite que algo se manifeste através dela.

Observando o conceito em outras esferas da arte, podemos facilmente conectá-lo ao espaço negativo. Isso porque, o espaço negativo é a área ao redor de uma pintura ou desenho, que pode estar associada a algo vazio ou sem graça. A ilustração abaixo de Tang Yau Hoong exemplifica como o espaço vazio pode compor uma obra e enriquecê-la.

**Figura 9:** *Coexistence*



Fonte: Ilustração de Tang Yau Hoong<sup>7</sup>

Não é só no campo da ilustração que o *Ma* está presente, é possível perceber a também na música, pois mais importante do que as notas são as pausas entre elas; que dão ritmo e continuidade a composição e melodia. É exatamente, por isso, que Miyazaki defende o uso do *Ma* nos filmes Ghibli,

As pessoas que fazem os filmes têm medo do silêncio, então querem forrá-lo e engessá-lo. Eles estão preocupados que o público fique entediado... Mas só porque é 80% intenso o tempo todo, não significa que as crianças vão abençoá-lo com sua concentração. O que realmente importa são as emoções subjacentes - que você nunca as abandone. O que meus amigos e eu temos tentado fazer desde a década de 1970 é tentar acalmar um pouco as coisas; não apenas os bombardeie com barulho e distração. E seguir o caminho das emoções e sentimentos das crianças enquanto fazemos um filme. Se você permanecer fiel à alegria, ao espanto e à empatia, não precisa ter violência e não precisa ter ação. Eles o seguirão. Este é o nosso princípio. (EBERT, 2002, s/p)

Lasseter (2009) cita um executivo que costumava dizer que “ia pegar pipoca” quando sentia o ritmo do filme diminuir. Existia essa ideia de que se um filme não corresse até sua conclusão, o espectador perderia o interesse. Se engana quem acredita que os filmes do *Studio Ghibli* são parados. O movimento e a ação são

---

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://thereart.ro/tang-yau-hoong-art-negative-space/>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

características frequentes nos longas. Porém, o que o studio japonês faz é utilizar o equilíbrio para criar o ritmo em seus filmes e provocar um sentimento único de imersão e pertencimento ao longo da narrativa. Tal método foi motivo suficiente para o reconhecimento da potência das animações do studio, e influenciou na produção de animações ocidentais como *Vida de Inseto* e *Toy Story2*.(Miyazaki, 2022)

Esses filmes me influenciaram tremendamente como cineasta. Uma das coisas que o Miyazaki faz, e eu acho que os filmes hollywoodianos foram na direção oposta, é apreciar momentos de silêncio no filme. Se você assistir aos filmes, tem sempre um silêncio antes da ação, que faz a ação ser muito maior. (LASSETER, 2009, s/p)

### 2.3 Os primórdios do cinema vazio

Antes das animações de Hayao Miyazaki fazerem sucesso, o cinema que contempla o vazio já tinha um pai: Yasujirō Ozu. O cineasta do cotidiano, ascendeu na década de quarenta enquanto o Japão vivia a sua Era Dourada no cinema. Junto a Kurosawa e Mizoguchi, Ozu introduz o cinema que retrata os costumes, cultura, valores do povo japonês e transformações vividas pelo país após a 2ª Guerra Mundial. Obviamente cada um desses cineastas teve uma forma narrativa e estética, mas os três tinham o mesmo objetivo: propagar a cultura oriental, sobretudo a japonesa.

Dentre os três diretores, Ozu, como disse uma vez Marvin Zeman (1990, p. 109), “[...] era o mais japonês dentre todos os diretores [...]”, o cineasta usava técnicas inovadoras para retratar os costumes orientais. Um exemplo é a fotografia de seus filmes, onde o diretor fixava sua câmera no chão com a justificativa que estava na posição “*Seiza*” (em japonês significa, a forma correta de se sentar), isto é, sentar-se sobre os joelhos de forma ereta.

**Figura 10:** *Era uma vez em Tóquio* (câmera posicionada no chão)



Fonte: Filme *Era uma vez em Tóquio*

Uma característica também presente em suas obras são os múltiplos enquadramentos que se conectam através dos cenários inspirados na arquitetura de casas comuns japonesas. É com esses múltiplos enquadramentos que se tornou possível em um único quadro ter diferentes planos.

**Figura 11:** *Também Fomos Felizes* (cenário que permite múltiplos enquadramentos)



Fonte: Filme *Também Fomos Felizes*

Ozu também banuiu de seu cinema os movimentos de câmera, *travellings* de acompanhamento, *raccord* e  *fusão*; o que gerava ao espectador um estado de contemplação, autorreconhecimento e pertencimento.

Além disso, ele orientava os atores a permanecer sorrindo o tempo todo durante um diálogo e olhar em direção a câmera e não ao personagem. Essa última

técnica é uma marca das narrativas ocidentais.

**Figura 12:** *O Sabor do Chá Verde Sobre o Arroz* (atores olhando para a câmera)



Fonte: Filme *O Sabor do Chá Verde Sobre o Arroz*

Os roteiros de seus longas retratavam a banalidade e o cotidiano e seus diálogos eram extremamente semelhantes a uma conversa entre dois japoneses comuns. Os longas *Pai e Filha* (1949) e *Era uma vez em Tóquio* (1953) são ótimos exemplos, pois no filme de 1949 o enredo principal é um pai que quer casar sua filha e no de 1953 a história é sobre um casal de idosos saem de sua pacata cidadezinha para visitar os filhos na agitada Tóquio.

Uma das técnicas que mais se assemelham ao cinema de Miyazaki são as cenas que contemplam o vazio durante as transições. O que seria um espaço desinteressante irá comunicar, ambientar e conectar o espectador a aquela narrativa, assim como os filmes do *Studio Ghibli*.

**Figura 13:** *Pai e Filha* (cena que remete ao vazio)



Fonte: Filme *Pai e Filha*

Não é à toa que alguns teóricos irão se debruçar sobre o vazio nas obras de Ozu. Gilles Deleuze, filósofo e teórico de cinema, é um ótimo exemplo. Ao tentar explicar o cinema através da filosofia, Deleuze irá formar duas teorias que se opõem: a imagem-movimento, que representa indiretamente o tempo, pois está subordinada ao movimento, isto é, o filme está a serviço da ação em si; e a imagem-tempo, que não privilegia o movimento, mas sim a imagem e tempo direta, na prática a vida como ela é. É justamente nesse último conceito que o filósofo utiliza as obras do cineasta japonês, pois o considera fundador dessa metodologia; já que as cenas de vazio são consideradas situações óticas e sonoras puras, características do conceito da imagem-tempo.

Um exemplo privilegiado por Deleuze na passagem de uma representação indireta do tempo à sua apresentação direta, porém, é o tratamento dado ao cotidiano pelo cineasta Ozu, e as imagens óticas e sonoras puras que daí extrai. Os planos fixos da bicicleta, do vaso ou da natureza-morta, eis aí imagens-tempo, o tempo em pessoa, diz Deleuze “um pouco de tempo em estado puro”, segundo a fórmula de Proust. A duração desses planos (10 segundos de um vaso, uma bicicleta encostada no muro) representa “aquilo que permanece, através da sucessão dos estados mutantes”, o tempo como forma inalterável do que muda (PELBART, 1998, p.11).

Apesar de não ser uma influência direta com Ozu, outro cineasta que irá ser eternizado por sua relação com o tempo é Andrei Tarkóvski. O diretor foi o autor do livro *Esculpir o Tempo* (1998) e durante toda a obra defendeu a ideia de que o tempo era o fator fundamental do cinema, porque diferentemente do que nas outras artes, o cinema tem o poder de prender e registrar o tempo na sua duração. Essa ideia vai ser chamada de tempo impresso, ou seja, tudo aquilo que acontece em frente a uma câmera. Nesse sentido o cineasta tem o dever de “esculpir o tempo”, a ideia era que assim como um escultor, o diretor desse forma ao material que foi registrado. Tarkóvski ainda afirma que o cineasta deve moldar o filme de modo que expresse a realidade e a veracidade.

Essa ideia pode ser vista facilmente em sua obra *Stalker* (1979), onde em um futuro pós-apocalíptico três viajantes atravessam uma zona proibida e encontram uma sala onde os desejos são realizados.

A apresentação de cenas banais da natureza, de paisagens úmidas e de objetos carcomidos pelo tempo causa um estranhamento em relação ao cotidiano e à passagem do tempo, assim como o próprio ritmo do filme e

seus lentos movimentos de câmera. Os objetos são apresentados em sua crueza, da forma que eles simplesmente o são, sem um sentido aparente, assim como são os haiku japoneses. (ARSELLAS, 2019, p.233)

**Figura 14:** *Stalker*



Fonte: Filme *Stalker*

A influência da cultura japonesa está presente na obra de Tarkóvski também em seu livro *Esculpir o Tempo* (1998). Para ele, o elemento básico do cinema é a observação; e ao constatar isso, o cineasta conecta ao estilo de poesia “haikai”.

O haikai cultiva suas imagens de tal forma que elas nada significam para além de si mesmas, ao mesmo tempo que, por expressarem tanto, torna-se impossível apreender seu significado final. Quanto mais a imagem corresponde à sua função, mais impossível se torna restringi-la à nitidez de uma fórmula intelectual. O leitor do haikai deve se incorporar a ele como à natureza; deve mergulhar, perder-se em suas profundezas como no cosmo, onde não existem nem o fundo nem o alto. (TARKÓVSKI. 1998, p. 123-124)

Nesse sentido, o cineasta, entendia que o poder do haikai era justamente reforçar a importância da construção de imagens para introduzir o leitor ao contexto de onde a poesia se passava. E tal método pode ser facilmente associado à ideia de espaços vazios na cinematografia, pois ambos são o que permitem a imersão do espectador dentro da obra.

## **2.4 Filmografia (Longa-metragens)**

No momento de elaboração desse projeto (2023), o *Studio Ghibli* já havia produzido 23 longa-metragens (além de uma co-produção) e está lançando um novo longa sem

promoção prévia e sem data para cinemas.

**Quadro 1** - Longa metragens do Studio Ghibli, ano de lançamento no Japão e roteiristas

ANO	TÍTULO	ROTEIRISTA
1984	<i>Nausicaä do Vale do Vento</i>	Hayao Miyazaki
1986	<i>Laputa: Castelo no Céu</i>	Hayao Miyazaki
1988	<i>Túmulo dos Vagalumes</i>	Isao Takahata
	<i>Meu Amigo Totoro</i>	Hayao Miyazaki
1989	<i>Serviço de entrega de Kiki</i>	Eiko Kadono
1991	<i>Memórias de Ontem</i>	Isao Takahata
1992	<i>Porco Rosso: O Último Herói Romântico</i>	Hayao Miyazaki
1993	<i>Eu Posso Ouvir o Oceano</i>	Kaoru Nakamura
1994	<i>PomPoko: A Grande Batalha dos Guaxinins</i>	Isao Takahata
1995	<i>Sussurros do Coração</i>	Hayao Miyazaki
1997	<i>Princesa Mononoke</i>	Hayao Miyazaki
1999	<i>Meus Vizinhos os Yamadas</i>	Isao Takahata
2001	<i>A Viagem de Chihiro</i>	Hayao Miyazaki
2002	<i>O Reino dos Gatos</i>	Reiko Yoshida
2004	<i>O Castelo Animado</i>	Hayao Miyazaki
2006	<i>Contos de Terramar</i>	Goro Miyazaki/ Keiko Niwa
2008	<i>Ponyo: Uma Amizade Que Veio do Mar</i>	Hayao Miyazaki
2010	<i>O Mundo dos Pequenininos</i>	Hayao Miyazaki/

ANO	TÍTULO	ROTEIRISTA
2011	<i>Da Colina Kokuriko</i>	Keiko Niwa
2013	<i>Vidas ao Vento</i>	Hayao Miyazaki
	<i>O Conto da Princesa Kaguya</i>	Isao Takahata
2014	<i>As Memórias de Marnie</i>	Keiko Niwa/ Masashi Ando/ Hiromasa Yonebayashi
2016	<i>A Tartaruga Vermelha</i> (co-produção)	Michaël Dudok de Wit/ Pascale Ferran
2020	<i>Aya e a Bruxa</i>	Keiko Niwa/ Emi Gunji
2023	<i>The Boy and the Heron</i> (ainda sem título em português)	Hayao Miyazaki

Fonte: Baseado em dados extraídos do site oficial do estúdio<sup>8</sup>

### 3. LIVRO INTERATIVO POP-UP

#### 3.1 História

Conhecidos por proporcionar uma experiência lúdica e interativa, os livros no estilo pop-up têm a tridimensionalidade e o movimento como suas características mais marcantes. Não é à toa que o termo *pop-up* significa “saltar para frente”.

O encantamento do livro *pop-up* pode ser ocasionado por abas simples que se levantam para revelar uma imagem; ou por estruturas mais complexas, que podem projetar cenas mais elaboradas e completas. Outros mecanismos utilizados nesse estilo são rodas que giram, abas que se movem e personagens introduzidos em partes da história quando ocorre a interação com o livro.

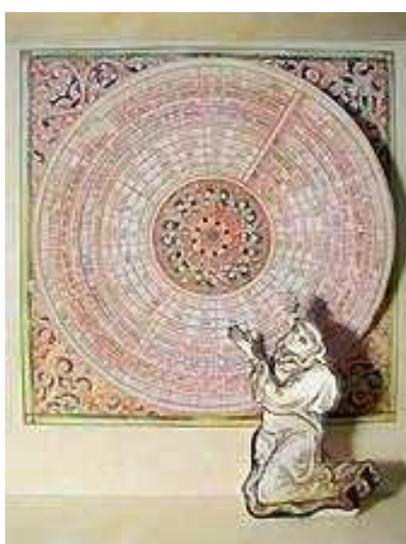
<sup>8</sup> Disponível em: <<https://www.ghibli.jp/works/#karigurashi/>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

A construção de um livro *pop-up* pode ser mais complexa do que parece, pois a engenharia e design entram em jogo juntas para criar as dobras, cortes e medidas necessárias para o movimento suave e preciso de uma página.

Apesar das mudanças nas tecnologias, materiais e mecanismos, os livros contemporâneos, como seus predecessores, ainda são montados à mão e compartilham alguns dos mesmos princípios de construção. (VAN DYK, 2010, p.4)

Os primeiros registros de livros móveis foram em mosteiros medievais. O objetivo era que através das *volvelles*, houvesse mais compreensão e interação nas informações das posições das estrelas e calendário da igreja. Na prática *volvelle* nada mais é do que rodas, e recebem esse nome pela expressão em latim “volver”. A primeira obra documentada a usar a técnica de *volvelles* é *Chronica Majora* de Matthew Paris, membro da comunidade beneditina inglesa de St. Albans. Segundo a autora Ellen Rubin, a proposta da mobilidade era que através das rodas giratórias sobrepostas, auxiliassem na definição das eclesiásticas. Tanto que até o século XV as *volvelles* eram consideradas calculadoras, pois conseguiam através da sua mecânica proporcionar uma informação complexa de forma simples.

**Figura 15:** *Volvelle* do livro *Chronica Majora*



Fonte: Site *The Pop-up Lady*<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Disponível em:

<<https://popuplady.com/about-pop-ups/pop-up-and-movable-books-in-the-context-of-history/>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

*Calendarium*, de 1482, do matemático e cosmógrafo Regiomontanus é o primeiro livro com partes móveis impresso registrado (já na prensa de tipos móveis inventada pelo alemão Johannes Gutenberg).

**Figura 16:** *Calendarium*



Fonte: Blog *Domestika*<sup>10</sup>

Com o avanço da impressão, a popularidade dos livros móveis cresceu. Inicialmente suas técnicas eram restritas a livros acadêmicos e científicos. Obras como *Astronomicum Caesareum* de Petrus Apianus e *De Corporis Humani Fabrica libri Septem* de Andreas Vesalius, nos anos 1540 e 1543 são exemplos de sucesso do uso da mobilidade nesse campo. A obra de Vesalius inclusive revolucionou o estudo sobre a anatomia do corpo humano, pois era riquíssima em detalhes e interações jamais vistas.

**Figura 17:** Livro *De Corporis Humani Fabrica libri Septem*



Fonte: Reportagem da *BBC*<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/blog/3866-uma-breve-historia-dos-livros-pop-up>>. Acesso em: 4 dez. 2023.

<sup>11</sup> Disponível em:

<[https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141201\\_galeria\\_livro\\_anatomia\\_cc](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141201_galeria_livro_anatomia_cc)>. Acesso em: 4 dez. 2023.

Mas foi no final do século XVIII que as possibilidades criativas do estilo se tornaram infinitas, e a tridimensionalidade virou um entretenimento para os adultos e crianças. O marco foi criado em 1765 por Robert Sayer: Harlequinadas. A série de livros infantis possuíam quatro ilustrações com abas que quando manuseadas mudavam as ilustrações e davam ritmo à história. O que também impulsionou a transformação do uso, foi a mudança de pensamento da sociedade. Antes as crianças não eram vistas como um público-alvo, pois eram “... *'selvagens amorais'* que *precisam ser ensinados sobre o certo e o errado*” (RUBIN, 2005, s/p).

É em 1860 com a editora Dean & Son que os livros móveis passam a ser produzidos em larga escala, sem deixar de utilizar o trabalho manual e criar meios de encantamento.

reconhecida como a criadora de livros com aplicações móveis destinados ao público infantil (...) nos quais se socorre de mecanismos móveis diversos, surgindo, assim o termo *toy book* (...). Nos finais do século XVIII e inícios do século XIX, surgem os livros túnel, *tunnel-books*, ou *peep-show books*, que, invocando uma sensação de profundidade e movimento dentro da dimensão espacial de uma imagem, num período exórdio ao cinema, gozam de grande popularidade. Estes livros podiam abrir-se em linha reta assemelhando-se a um túnel (RAMOS 2017, p.28)

Mas é o britânico Louis Giraud que dá vida ao que conhecemos hoje como livros *pop-up*. Apesar da terminologia ainda ser reconhecida, foi após a primeira guerra mundial, que o editor de *Bookano* conseguiu em pelo menos cinco páginas, erguer automaticamente uma ilustração, em página dupla, que podia ser vista de todos os lados. As obras de Giraud também eram mais acessíveis, pelo fato dos materiais e impressões serem de menor custo.

**Figura 18:** *Bookano* Louis Giraud



Fonte: University Libraries<sup>12</sup>

Nos anos 30, com a editora *Blue Ribbon Publishing Company* em dificuldades por conta da grande depressão, lança o termo *pop-up* para o mundo através de uma série inspirada nos contos infantis e desenhos animados da Disney.

Com isso os livros *pop-up* foram evoluindo cada vez mais e no século XXI se tornaram ainda mais elaborados. Além da evolução dos movimentos e das ilustrações, a cor e som foram adicionadas em alguns volumes. Vale frisar que tal crescimento do estilo só foi possível graças aos engenheiros de papel. Com técnicas de cortes, dobras e colagem, esses profissionais dão vida até hoje aos livros de *pop-up*, tanto que mesmo com os avanços tecnológicos e de materiais, como softwares e impressoras a laser, toda a montagem é feita de forma artesanal e conta com alguns dos mesmos princípios de construção (VAN DYK, 2010).

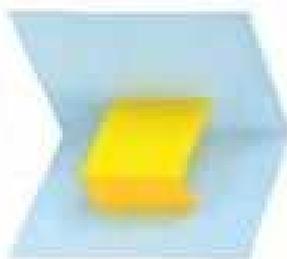
### 3.2 Mecanismos e aplicações

Na engenharia de papel, alguns mecanismos básicos são essenciais para se aprender. Muitas vezes, unindo alguns deles se obtém outros mecanismos mais complexos. Outros fatores também vão depender do projeto, como a gramatura do papel, que não pode ser muito fina para não rasgar e muito grossa para que não aguente o peso dos mecanismos.

#### 3.2.1 Mecanismos em paralelo

Os mecanismos em paralelo são mecanismos cujos vincos são paralelos ao eixo central da página.

**Figura 19:** Mecanismo em paralelo



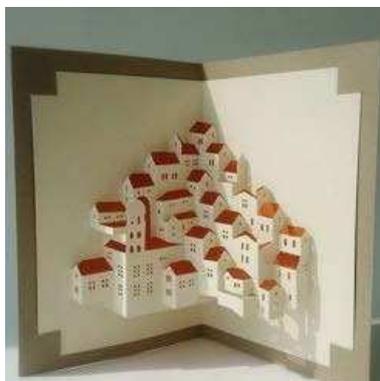
---

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/giraud.htm>>. Acesso em: 4 dez. 2023.

Fonte: *ResearchGate*<sup>13</sup>

Segue um exemplo, onde se utiliza o mecanismo para fazer uma cidade em *pop-up*.

**Figura 20:** *Pop-up* de cidade, da artista Rosa Yoo



Fonte: Site *Esto no es arte*, Rosa Yoo<sup>14</sup>

### 3.2.2 Dobra em V

A Dobra em V é um mecanismo onde o vinco do *pop-up* fica transversal ao eixo da página, formando um “V”. Ele pode variar a altura e angulação.

**Figura 21:** Dobra em V



Fonte: *ResearchGate*

Segue um exemplo, onde se utiliza o mecanismo de forma espelhada para fazer a boca do sapo no *pop-up*.

**Figura 22:** *Pop-up* de sapo, do livro *Dinner Time* (Jan Pienkowski)

<sup>13</sup> Disponível em:

<[https://www.researchgate.net/figure/Pop-up-mechanisms-and-the-corresponding-3D-primitive-a-st-ep-fold-b-v-fold-c\\_fig1\\_261861586](https://www.researchgate.net/figure/Pop-up-mechanisms-and-the-corresponding-3D-primitive-a-st-ep-fold-b-v-fold-c_fig1_261861586)> Acesso em: 1 dez. 2023.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://estonoesarte.com/rosa-yoo/>> Acesso em: 1 dez. 2023.



Fonte: Tutorial de *pop-up* no Youtube<sup>15</sup>

A diante, um exemplo de *pop-up* unindo os dois mecanismos. A dobra em V e em paralelo, sendo a mandíbula e a parte de cima da boca respectivamente.

**Figura 23:** *Pop-up* de tubarão, do livro *Dinner Time* (Jan Pienkowski)



Fonte: Tutorial de *pop-up* no Youtube<sup>16</sup>

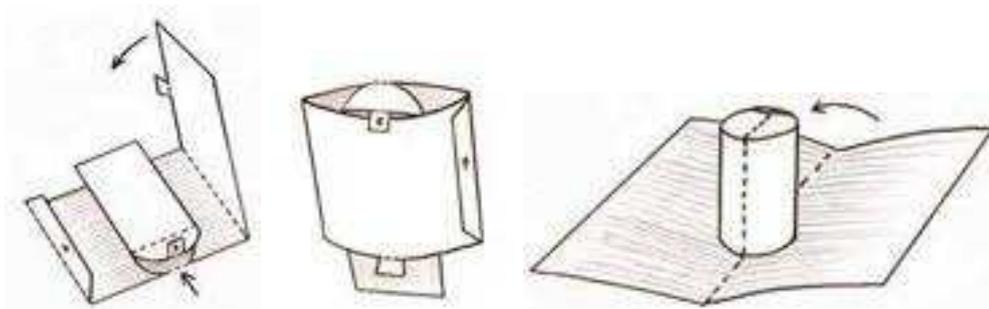
### 3.2.3 Cilindro

O cilindro prende o mecanismo em duas extremidades, para que na abertura da página crie a forma. Com um um pilar ao centro que levanta o topo do cilindro no movimento.

**Figura 24:** Mecanismos *pop-up*: cilindro

<sup>15</sup> Disponível em: < <https://youtu.be/aGJZbNh9Phs?si=W0y5saa85Wlsrho&t=361> > Acesso em: 1 dez. 2023.

<sup>16</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=aGJZbNh9Phs&t=1008s> > Acesso em: 1 dez. 2023.



Fonte: Site *Popular Kinetics*<sup>17</sup>

Segue um exemplo, onde se utiliza o mecanismo de cilindro para fazer a Torre de Pisa em pop-up.

**Figura 25:** Cartão *pop-up* da Torre de Pisa

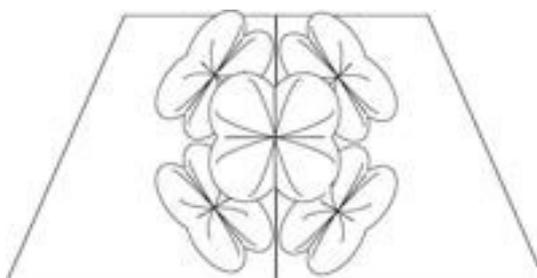


Fonte: Site *Asia*<sup>18</sup>

### 3.2.4 Flores

No mecanismo das flores, são dobradas e coladas as flores uma na outra de forma que, ao abrir da página, cada flor puxe a que está em sua lateral, abrindo todas.

**Figura 26:** Mecanismos *pop-up*: Flores



Fonte: Projeto do autor

<sup>17</sup> Disponível em: <[https://www.popularkinetics.com/volume\\_cylinder\\_page.html](https://www.popularkinetics.com/volume_cylinder_page.html)>. Acesso em: 1dez. 2023.

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://www.asia.ru/en/ProductInfo/764405.html>>. Acesso em: 1 dez. 2023.

Segue um exemplo do mecanismo:

**Figura 27:** Cartão *pop-up* de flores

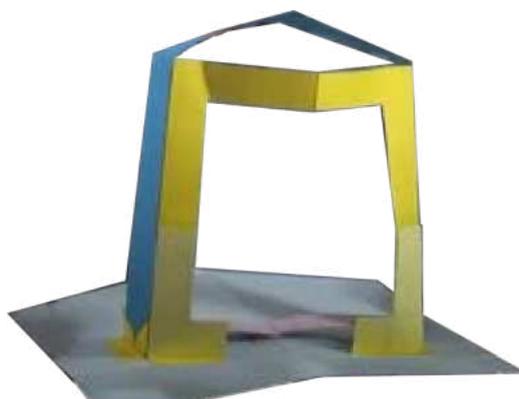


Fonte: Tutorial de *pop-up* no Youtube<sup>19</sup>

### 3.2.6 Arco

O Arco é um mecanismo mais complexo. Uma base puxa e empurra a estrutura ao abrir e fechar a página.

**Figura 28:** Mecanismos *pop-up*: Arco



Fonte: Tutorial de *pop-up* no Youtube<sup>20</sup>

Segue um exemplo, onde se utiliza o mecanismo para fazer um palco em *pop-up*.

**Figura 29:** *Pop-up* do livro *O Grúffalo*

---

<sup>19</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=tj-HjoM7SCQ/>>. Acesso em: 1 dez. 2023

<sup>20</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Ril5abrvpCQ/>>. Acesso em: 1 dez. 2023



Fonte: Site *Abebooks*<sup>21</sup>

## 4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 4.1 Filmes

Uma pesquisa foi feita no Japão pela *LINE Research* no período de 02/09/2022 e 05/09/2022 englobando 5.254 pessoas entre 15 e 64 anos pediu que escolhessem cinco dos seus filmes preferidos do *Studio Ghibli*.

As posições dos filmes variam com a faixa etária, mas a posição geral da votação foi:

**Quadro 2** – Ranking dos longa-metragens do *Studio Ghibli* melhor avaliados em pesquisa

POSIÇÃO	TÍTULO	%
1	<i>Meu Vizinho Totoro</i>	48.5
2	<i>A Viagem de Chihiro</i>	44.5
3	<i>Laputa: Castelo no Céu</i>	36.4

<sup>21</sup> Disponível em:

<<https://www.abebooks.com/signed-first-edition/Gruffalo-Pop-Up-Theatre-Book-INSCRIBED-Original/31244761577/bd/>>. Acesso em: 1 dez. 2023

4	<i>Serviço de entrega de Kiki</i>	36.4
5	<i>Nausicaã do Vale do Vento</i>	27.2

Fonte: *LINE Research*(2022)<sup>22</sup>

Esse foi então o parâmetro escolhido para a seleção dos filmes do projeto, uma vez que a ideia é trazer as cenas que mais conquistaram o público fã como um todo independente de gênero ou idade. Em seguida foi necessário escolher acena que mais marcou cada um dos longas, seguindo a temática do vazío.

## 4.2 Cenas

Com os filmes selecionados, estes foram assistidos tendo atenção nos momentos que contemplam o vazío. Dessa forma as seguintes cenas foram escolhidas:

### 4.2.1 *Meu Amigo Totoro*

Para o longa *Meu amigo Totoro*, foi escolhida a cena clássica (por volta dos 50 minutos de filme) onde as protagonistas Satsuki e Mei esperam o ônibus junto ao Totoro. Na cena, as duas aguardam o pai chegar do trabalho, começa a chover e o Totoro aparece. E então os três ficam ali aguardando ao som da chuva até que o Gato Ônibus aparece.

Uma das melhores cenas de todos os filmes de Miyazaki-san é aquela em que o Gato Onibus (Catbus) aparece pela primeira vez em Totoro. É pura magia cinematográfica. Para mim, o que o torna tão especial é o ritmo. É algo que você normalmente não vê em um filme. O ônibus chegado ponto, mas o pai não está nele. As crianças então têm que esperar na chuva. Você sente a espera e não é tedioso. É lindo. Mei está ficando com sono e, acredite, sendo pai, sei como as crianças ficam entediadas com sono. Então Satsuki a coloca de costas sob o guarda-chuva e a espera continua. E então o Totoro chega e é tão especial. Quando o ônibus gato chega tipo... bem, eu não conseguia acreditar no que estava vendo. Lembro-me da primeira vez que vi isso - eu tinha a mesma expressão no rosto de Mei e sua irmã. Realmente é uma ótima cena. (LASSETER, 2005, s/p)

**Figura 30:** Sequência de enquadramentos da cena da chuva em Totoro

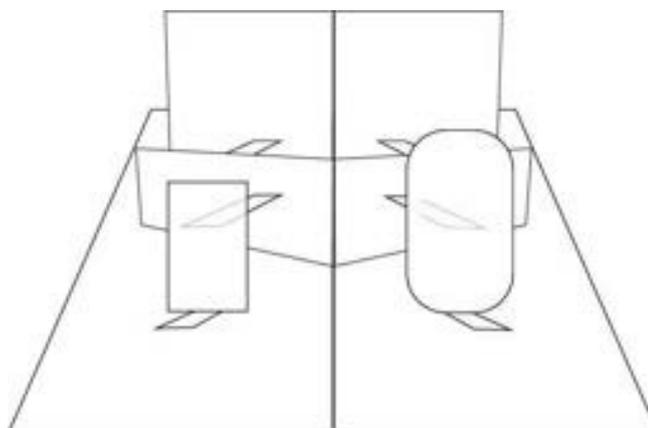
<sup>22</sup> Disponível em: <<https://www.lycbiz.com/jp/service/line-research/>>. Acesso em: 1 dez. 2023.



Fonte: Compilação de enquadramentos do filme *Meu Amigo Totoro*

Com a cena escolhida, e analisando técnicas e mecanismos *pop-up*, foi pensado na dobra em V para o cenário e a dobra em paralelo para os personagens e o poste.

**Figura 31:** Elaboração do *pop-up* Totoro



Fonte: Projeto do autor

**Figura 32:** Mockup ideia para o *pop-up* da cena do Totoro



Fonte: Projeto do autor

**Figura 33:** *Pop-up* finalizado do Totoro

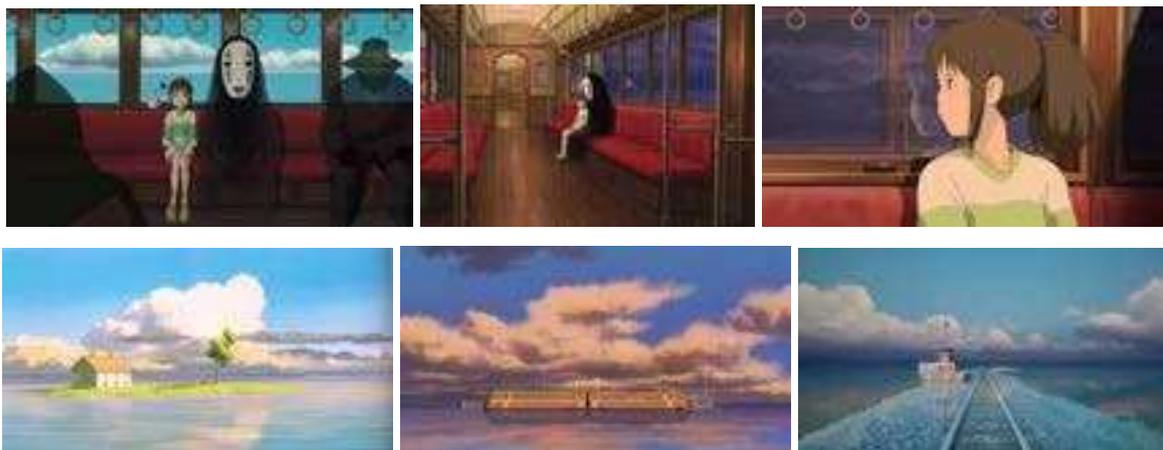


Fonte: Projeto do autor

#### **4.2.2 A Viagem de Chihiro**

Para o longa *A Viagem de Chihiro*, a cena onde Chihiro senta no trem e aguarda chegar ao seu destino (por volta de 1h40 do filme). Depois de tudo o que a protagonista passou, a cena mostra a paisagem mudando e os passageiros subindo e descendo do pelas estações. E sem falas. Até chegarem ao seu destino.

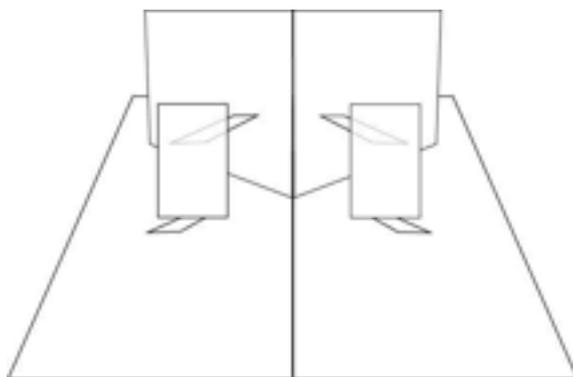
**Figura 34:** Sequência de enquadramentos da cena da Chihiro no trem



Fonte: Compilação de enquadramentos do filme *A Viagem de Chihiro*

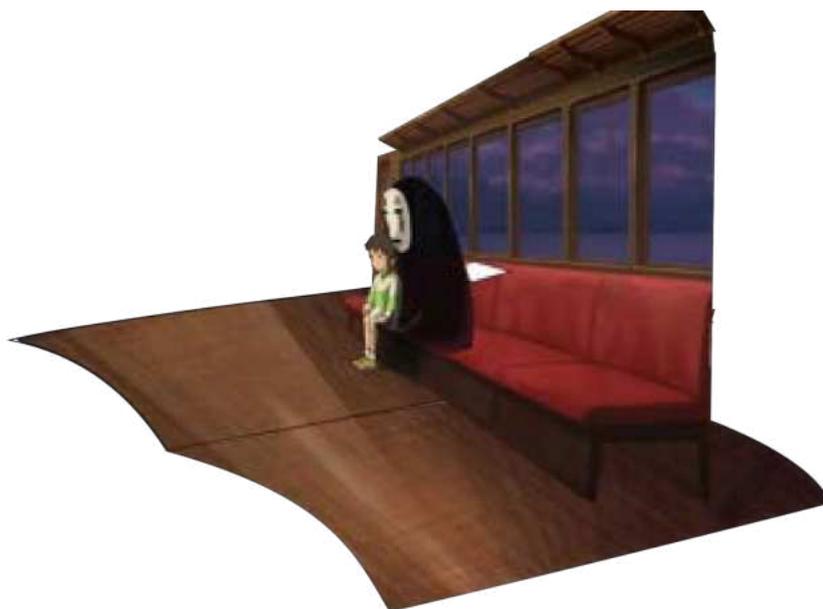
Para esta cena da Viagem de Chihiro, também será usado os mecanismos de dobra em V e dobra em paralelo.

**Figura 35:** Elaboração do *pop-up* Chihiro



Fonte: Projeto do autor

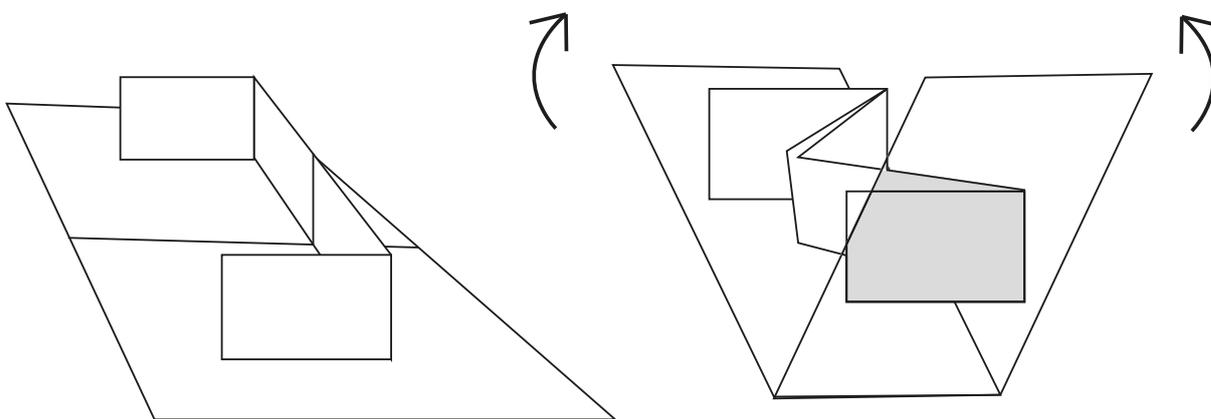
**Figura 36:** *Mockup* ideia para o *pop-up* da cena do trem



Fonte: Projeto do autor

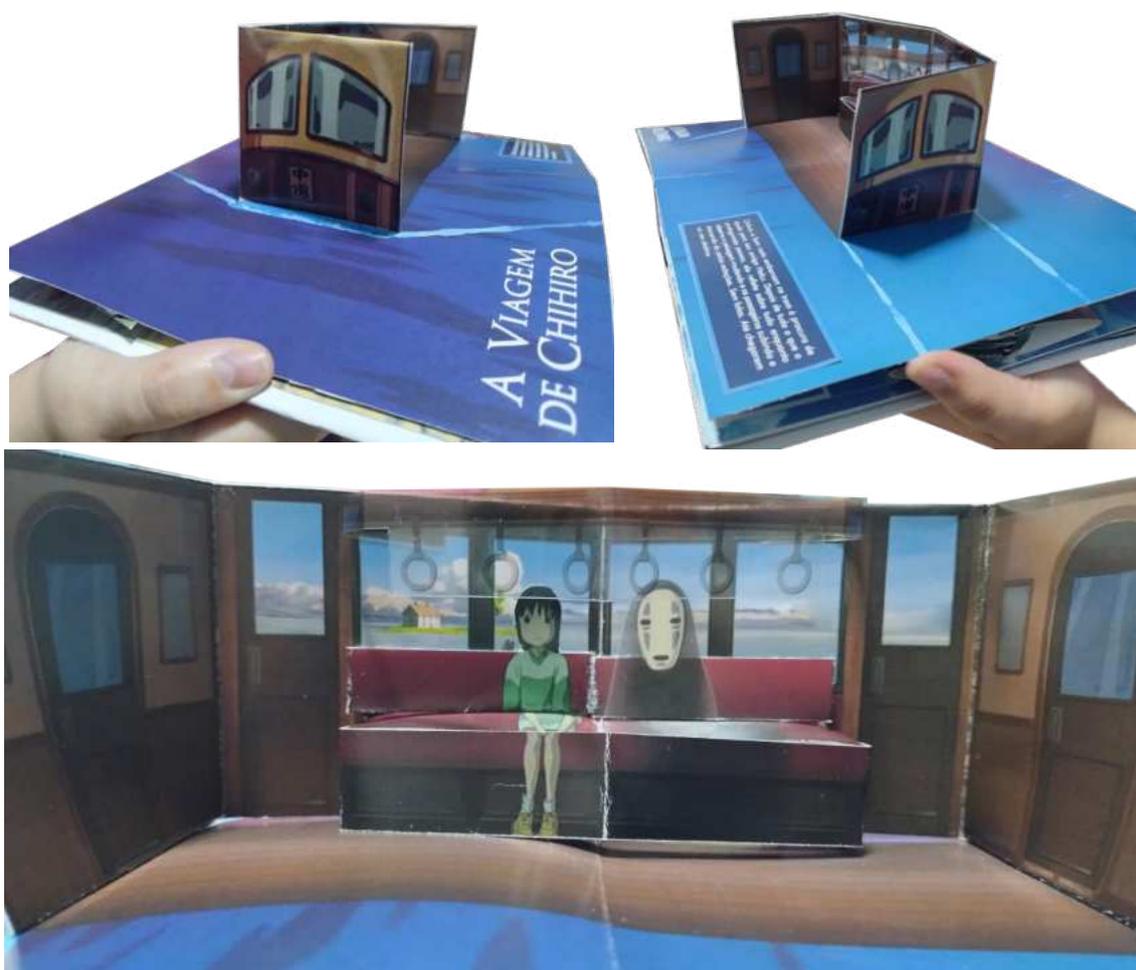
Continuando a pesquisa e testes foi planejado uma segunda versão, onde seria possível fechar o vagão, deixando aberto o teto e uma das paredes para permitir a visão da cena. A mesma técnica é usada no banco do vagão (de forma menor), porém fechando a parte superior.

**Figura 37:** Segunda elaboração do *pop-up* Chihiro



Fonte: Projeto do autor

**Figura 38:** *Pop-up* finalizado de Chihiro



Fonte: Projeto do autor

#### 4.2.3 *Laputa: O Castelo no Céu*

Para o longa *Laputa: O Castelo no Céu*, foi escolhido o castelo no céu (por volta de 1h26 minutos do filme). Após uma longa jornada, os protagonistas finalmente chegam à Laputa, então o filme leva seu tempo para mostrar o castelo de diversos pontos de vista para no fim mostrar ele inteiro entre as nuvens.

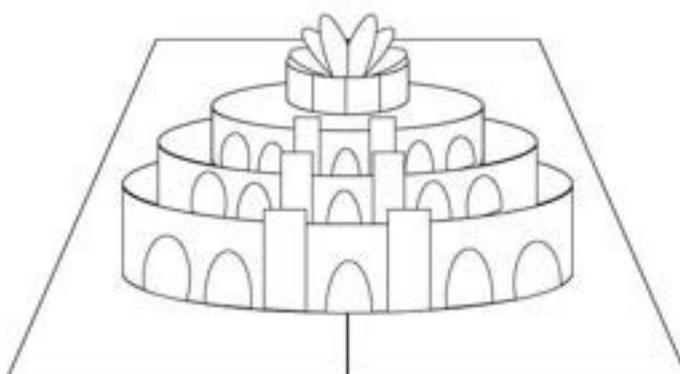
**Figura 39:** Sequência de enquadramentos da cena da chegada em Laputa



Fonte: Compilação de enquadramentos do filme *Laputa: O Castelo no Céu*

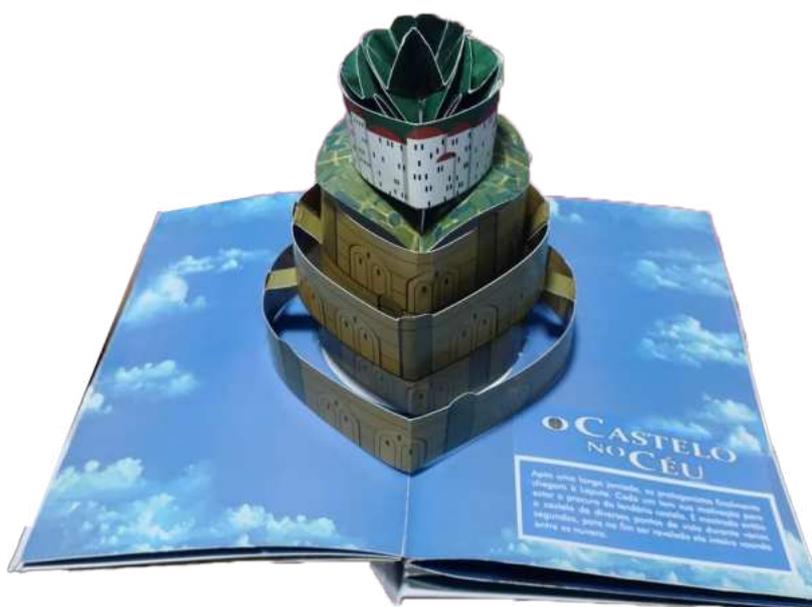
Após algumas tentativas, o mecanismo de cilindro foi escolhido para as camadas do projeto.

**Figura 40:** Elaboração do Pop-up Laputa



Fonte: Projeto do autor

**Figura 41:** Pop-up finalizado de Laputa



Fonte: Projeto do autor

#### **4.2.4 O Serviço de Entregas da Kiki**

Para o longa *O Serviço de Entregas da Kiki*, foi escolhida a cena onde Kiki chega à cidade e voa sobre o mar com sua vassoura (por volta dos 14 minutos do filme). Kiki acabou de enfrentar uma tempestade e precisou dormir em um trem, parecia que tudo

estava dando errado. Ao acordar, se deparou com um céu ensolarado e uma cidade linda à beira do mar, que ela sempre quis ver. Vai então até a cidade apreciando todo o caminho.

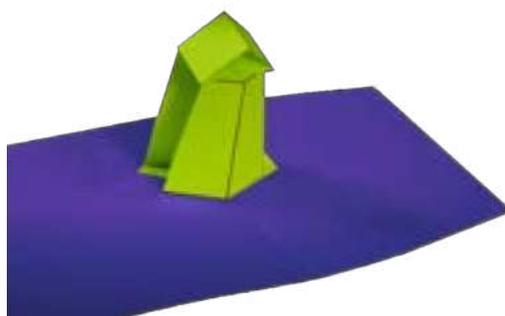
Ser capaz de voar pelo ar significa libertar-se do solo, mas a libertação também pode criar insegurança e solidão. Ao voar pelo ar, a jovem decidiu o que quer ser e assim se torna nossa heroína.(MIYAZAKI, 1988, s/p)

**Figura 42:** Sequência de enquadramentos da cena da chegada da Kiki na cidade



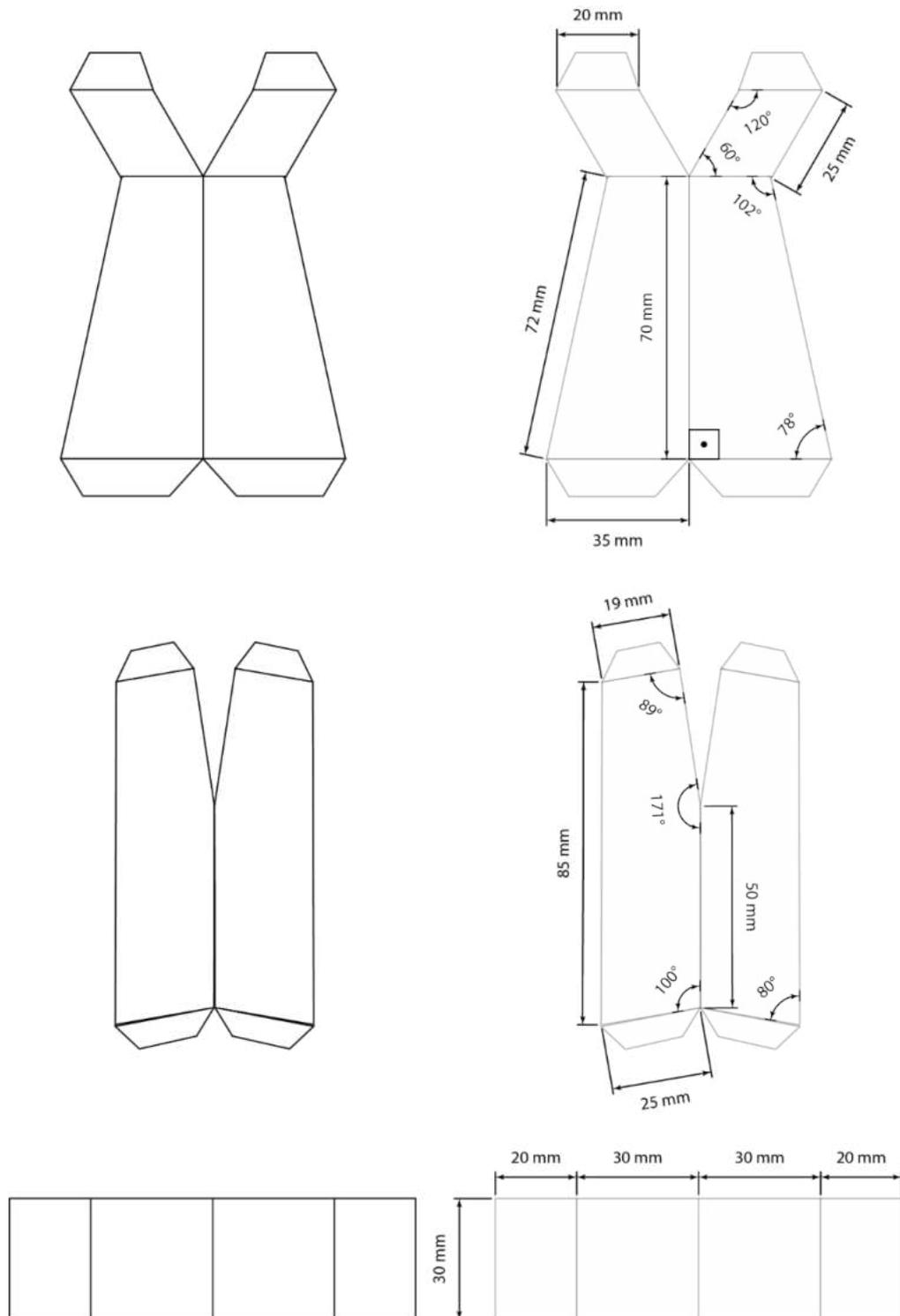
Fonte: Compilação de enquadramentos do filme *O Serviço de Entregas da Kiki*

**Figura 43:** Mecanismos *pop-up*: Dupla dobra V



Fonte: Foto do autor

**Figura 44:** Projeto e medidas estipuladas na Dupla dobra V



Fonte: Foto do autor

**Figura 45:** Elaboração do *pop-up* Kiki



Fonte: Projeto do autor

**Figura 46:** *Mockup* ideia para o *pop-up* da cena da Kiki



Fonte: Projeto *mockup* do autor

Para o material da dupla dobra V foi pensado no acetato, mas por ser muito rígido, o mecanismo não funcionou. Foi utilizado então transparência, que funcionou.

**Figura 47:** *Pop-up* finalizado da Kiki



Fonte: Projeto do autor

#### 4.2.5 *Nausicaä do Vale do Vento*

Para o longa *Nausicaä do Vale do Vento*, foi escolhida a cena onde Nausicaä encontra o exoesqueleto de um Ohmu (um inseto gigante). Ela para por alguns minutos e aprecia a floresta (por volta dos 7 minutos do filme), e se indaga como algo tão bonito pode ser tão feroz.

A impressão que temos da paisagem muda dependendo das emoções de quem vê a paisagem. A natureza generosa é, ao mesmo tempo, a natureza feroz. É por isso que os humanos se sentem humildes diante da natureza e são capazes de perceber a sua verdadeira abundância. (MIYAZAKI, 1984, s/p)

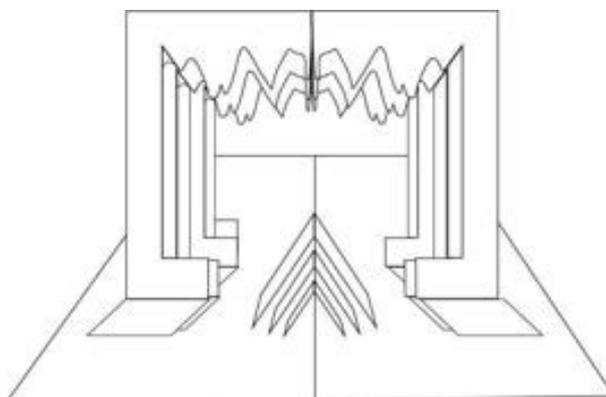
**Figura 48:** Sequência de enquadramentos da cena da Nausicaä na floresta



Fonte: Compilação de enquadramentos do filme *Nausicaä do Vale do Vento*

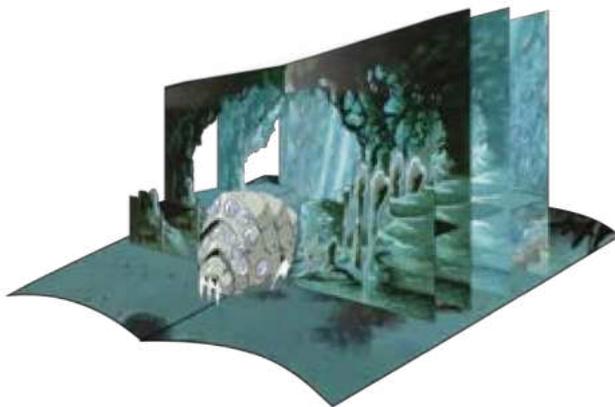
Para essa cena foi escolhido o mecanismo do arco, dobra V e dobra em paralelo:

**Figura 49:** Elaboração do *pop-up* Nausicaä



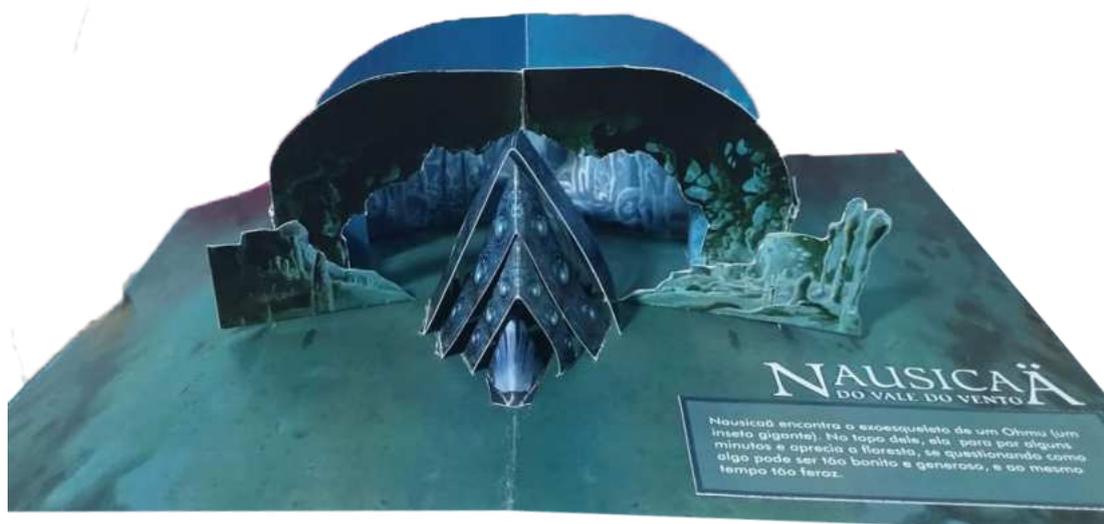
Fonte: Projeto do autor

**Figura 50:** *Mockup* ideia para o *pop-up* da cena da Nausicaä



Fonte: Projeto *mockup* do autor

**Figura 51:** *Pop-up* finalizado da Nausicaä



Fonte: Projeto do autor

### 4.3 FORMATO E CAPA

Para o livro *pop-up* foi escolhido o formato fechado de 14,8x21cm e capa dura. Esse formato se mostrou eficiente pois tornou possível os testes com A4, agilizando o processo, e a capa dura protege os mecanismos e aumenta a vida útil dos mecanismos.

A proposta da capa foi insinuar a ideia do *pop-up*, tendo um livro de onde os personagens dos filmes estão saindo, com destaque no Totoro, que é o mascote do estúdio.

Figura 52: Capa do livro



Fonte: Projeto do autor

**Figura 53:** *Mockup* do livro



Fonte: *Mockup* do autor

#### 4.4 TIPOGRAFIA

A família tipográfica escolhida foi a *Lemon Milk*, por se assemelhar com a tipografia utilizada no estúdio. Por ser de fácil leitura, ela foi usada nos textos de cada *pop-up*.

# LEMON MILK

Na capa, além desta tipografia, também foi usada a Futura PT para a chamada do livro e nome do autor. Isso porque a LEMON MILK não possui caracteres minúsculos, o que exigiu a escolha de uma tipografia secundária.

# Futura PT

#### 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do trabalho pudemos entender o quanto o cinema oriental, sobretudo japonês, tem as suas particularidades. Em busca de retratar o roteirista de forma mágica e encantadora, os filmes dos Studios Ghibli criam uma estética única que

promove um estado de contemplação para quem o assiste. Tal efeito tem nome: *Ma* (間); que no audiovisual ganha uma nova forma: cinema do vazio.

Tendo claro que a estética e linguagem japonesa é essa, pude perceber o quanto ela se assemelha a técnica de *pop-up*, oriunda da engenharia de papel. Entre uma dobra e outra, se constrói cenas que merecem ser observadas com cautela e atenção. O vazio presente nas obras audiovisuais de Ozu ou Miyazaki também estão presentes nas lacunas entre uma folha e outra durante a formação da imagem.

Apesar de ser fácil imaginar a correlação entre as duas técnicas e estéticas, colocá-las em prática é desafiador. Como tornar algo tão mágico e genuíno em uma folha de papel? Com esse questionamento busquei entender o que era de mais importante no movimento das cenas escolhidas para refletir a mesma emoção. No Castelo de *Laputa*, o objetivo por exemplo, era mostrar todos os ângulos do prédio, da mesma forma que foi feito no filme, simulando o planar nos céus. Assim também em *O serviço de entregas da Kiki*, o objetivo era fazer, através da engenharia de papel, a bruxa alçar vôo junto aos pássaros, assim como na obra original. Totoro, Mei e Satsuki aguardando em meio a uma tranquila floresta. Tal como Nausicaä, que aprecia a natureza à sua volta, apesar da dualidade entre sua beleza e sua ferocidade. E Chihiro, no trem, também refletindo sobre o mundo e si mesma. E dessa forma foi possível se aprofundar na filosofia do estúdio, utilizando a engenharia de papel.

É importante salientar a dificuldade de encontrar materiais nacionais educativos mais aprofundados de *pop-up*, onde se mostre como esboçar seu próprio projeto, sendo a maioria um passo-a-passo de cartões festivos de mecanismos simples. A maior parte dos profissionais especializados e tutoriais detalhados encontrados para essa pesquisa são estrangeiros. Isso desestimula o aprendizado dessa área, mas mostra também o pouco que foi explorado. Instiga a testar outros temas e combinações, pois se aplicado com criatividade, tem muito a acrescentar em diversas áreas e profissões.

## 6. REFERÊNCIAS

ALUNOS CONTADORES. Brasil. Disponível em:

<https://www.alunoscontadores.com.br/#a-jornada>. Acesso em: 18 dez. 2023

ARNELLAS, M. Transver a ruína: o vazio e os deslimites da imagem na

experimentação audiovisual. Brasil: FAU-USP, 2019. Disponível em: <https://sites.usp.br/icht2019/wp-content/uploads/sites/416/2019/07/Transver-a-rui%CC%81na-o-vazio-e-os-deslimites-da-imagem-na-experimentac%CC%A7a%CC%83o-audiovisual.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2023

BO, João Lanari. Cinema Japonês: filmes, histórias e diretores. São Paulo: Giostri, 2016.

BURCH, Noël. Ozu Yasujiro. IN: NAGIB, Lucia; PARENTE, André (Org.). Ozu: o extraordinário cineasta do cotidiano. São Paulo: Marco Zero, 1990.

COSTA, S. L.. O livro móvel: adaptação do livro “Onde moram as casas” a multiliteracias. [Dissertação de mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais não publicada]. Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, 2016

DELEUZE, Gilles. Yasujiro Ozu: inventor das imagens óticas e sonoras puras. IN: NAGIB, Lucia; PARENTE, André (Org.). Ozu: o extraordinário cineasta do cotidiano. São Paulo: Marco Zero, 1990.

DELEUZE, Gilles. Cinema II: a imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 1990. Conversações. São Paulo: Ed. 34, 1996.

EBERT, Roger. Hayao Miyazaki interview. Roger Ebert, 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 16 jul. 2023

GHIBLI. Brasil. 2023. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/studioghibli/#:~:text=O%20Studio%20Ghibli%20foi%20fundado,no%20C%C3%A9u%20no%20ano%20seguinte>. Acesso em: 8 jul.2023

GHIBLI. Japão: 2023. Disponível em: <https://www.ghibli.jp/works/#karigurashi>Acesso em: 20 out. 2023

GHIBLI. Brasil: 2023. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/> Acesso

em: 20 out. 2023

KISAKI, Yukiko. When Less is More: Japanese Concept of "MA", Minimalism and Beyond. Wawaza, 2011. Disponível em: <https://wawaza.com/blogs/when-less-is-more-japanese-concept-of-ma-minimalism-and-beyond/> Acesso em: 16 jul. 2023

MIYAZAKI, Hayao. Starting Point: 1979-1996. San Francisco: VIZ Media. 2022

MIYAZAKI, Hayao. Turning Point: 1997-2008. San Francisco: VIZ Media. 2022

NICO. Omelete Entrevista John Lasseter e Hayao Miyazaki na Comic-Com. Omelete, 2009. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/omelete-entrevista-john-lasseter-e-hayao-miyazaki-na-comic-con.> Acesso em: 16 jul. 2023

PELBART, Peter Pál. O tempo não-reconciliado. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 1998.

PESSEL, S. M. O cinema de animação de Hayao Miyazaki. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/22685/000740017.pdf>. Acesso em: 8 jul. 2023

PELBART, Peter Pál. O tempo não-reconciliado. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 1998.

POLLACK, Andrew. Disney in Pact for Films of the Top Animator in Japan. The New York Times, 1996. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1996/07/24/business/disney-in-pact-for-films-of-the-top-animator-in-japan.html>. Acesso em: 7 dez. 2023

OKANO, Michiko. Ma: entre-espço da arte e comunicação no Japão. São Paulo: Annablume, 2022.

RAMOS, A. M. Aproximações ao livro-objeto: das potencialidades criativas às propostas de leitura. Tropelias e Companhia, 2017. Disponível em: [https://livrosobjeto.files.wordpress.com/2017/04/miolo\\_livro-objeto-provas-5.pdf](https://livrosobjeto.files.wordpress.com/2017/04/miolo_livro-objeto-provas-5.pdf). Acesso em: 8 jul. 2023

RESEARCH LINE. Meus dois filmes favoritos do Studio Ghibli são “My Neighbor Totoro” e “Spirited Away”. Japão: 2022. Disponível em: <https://lineresearch-platform.blog.jp/archives/41028512.html>. Acesso em: 8 jul.2023

RUBIN, E. G. K (2005). Pop-up and movable books in the context of history. Thepop-up lady. Nova Iorque, 2005. Disponível em: <https://popuplady.com/about-pop-ups/pop-up-and-movable-books-in-the-context-of-history/>. Acesso em: 8 jul. 2023

SATO, Tadao. O estilo de Yasujiro Ozu. IN: NAGIB, Lucia; PARENTE, André (Org.). Ozu: o extraordinário cineasta do cotidiano. São Paulo: Marco Zero, 1990.

TARKOVSKI, Andrei. Esculpir o Tempo. São Paulo: Martins Fontes. 2002

VAN DYK, Stephen. (2010) Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn. Smithsonian Institution Libraries,. Disponível em: [https://www.sil.si.edu/pdf/fppt\\_brochure.pdf](https://www.sil.si.edu/pdf/fppt_brochure.pdf) . Acesso em: 8 jul. 2023

ZEMAN, Marvin. A arte Zen de Yasujiro Ozu, o poeta sereno do cinema japonês. IN: NAGIB, Lúcia; PARENTE, André (orgs.) Ozu: o extraordinário cineasta do cotidiano. São Paulo: Marco Zero/Cinemateca Brasileira/Aliança Cultural Brasil-Japão, 1990.

## **6. FILMOGRAFIA**

MEU AMIGO Totoro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1988 (86 min.).

A VIAGEM de Chihiro. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001 (125 min.).

LAPUTA: Castelo no Céu. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1986 (124 min.).

SERVIÇO de entrega de Kiki. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1989 (103 min.).

NAUSICAA do Vale do Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1984 (117 min.)

10 ANOS com Hayao Miyazaki. Direção de Kaku Arakawa. Japão: NHK, 2019 (196min.)

ISAO Takahata e seu Conto da Princesa Kaguya. Direção de Akira Miki e Hidekazu Sato. Japão: Studio WOWOW, 2013 (85min.)