



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA, CAMPUS I
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

TARCÍSIO ALVES DA SILVA BARROS

O "MA" E A GESTALT: UMA ANÁLISE EM FILMES DO STUDIO GHIBLI

SALVADOR
2024

TARCÍSIO ALVES DA SILVA BARROS

O "MA" E A GESTALT: UMA ANÁLISE EM FILMES DO STUDIO GHIBLI

Projeto apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II, ministrada pelo Prof. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho, do Curso de Bacharelado em Design do Departamento de Ciências Exatas e da Terra, da Universidade do Estado da Bahia. **Área de concentração:** Design.

Orientador: Prof. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho

SALVADOR

2024

TERMO DE ANUÊNCIA DO ORIENTADOR

Declaro para os devidos fins que li e revisei este trabalho e atesto sua qualidade como resultado final desta monografia. Confirmando que o referencial teórico apresentado é completo e suficiente para fundamentar os objetivos propostos e que a metodologia científica utilizada e os resultados finais são consistentes e com qualidade suficiente para submissão à banca examinadora final do Trabalho de Conclusão de Curso II do curso de Bacharelado em Design.

Prof. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho
Orientador



FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: "O "MA" E A GESTALT: UMA ANÁLISE EM FILMES DO STUDIO GHIBLI"

TARCÍSIO ALVES DA SILVA BARROS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Estadual da Bahia, em 17 de Dezembro de 2024, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design, conforme avaliação da Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
gov.br EUDALDO FRANCISCO DOS SANTOS FILHO
Data: 11/07/2025 09:15:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador: Prof. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho - UNEB
Doutorado em Difusão do Conhecimento - UFBA

Documento assinado digitalmente
gov.br AGAMENON BOMFIM DE ABREU
Data: 21/05/2025 20:36:44-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Agamenon Bonfim Abreu - UNEB
Doutorado em Artes Cênicas - UFBA

Documento assinado digitalmente
gov.br MARCUS VINICIUS CORDEIRO SAMPAIO
Data: 27/05/2025 09:53:14-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. M.e Marcus Vinicius Cordeiro Sampaio– UNEB
Mestrado profissional em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - UNEB

AGRADECIMENTOS

É com profunda gratidão que dedico esta seção de agradecimentos do meu Trabalho de Conclusão de Curso. Esta jornada acadêmica não teria sido possível sem o apoio e incentivo de pessoas incríveis que estiveram ao meu lado.

Agradeço primeiramente à minha família, pelo amor incondicional, e por sempre acreditarem no meu potencial. Vocês foram a força que impulsionou cada passo desta caminhada.

Ao meu orientador, agradeço pela paciência, sabedoria e orientação ao longo de todo o processo de pesquisa. Seu apoio foi fundamental para o desenvolvimento deste trabalho.

Aos professores que contribuíram com seus conhecimentos e experiências, a minha sincera gratidão. Cada aula, conselho e feedback foram fundamentais para o meu crescimento acadêmico.

Aos amigos (principalmente a Paulo), pela troca de ideias, momentos de estudo e pelo apoio mútuo, meu muito obrigado. Compartilhamos desafios e conquistas que tornaram esta jornada ainda mais significativa.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para o sucesso deste trabalho. Cada palavra de encorajamento, cada gesto de apoio, foi fundamental para chegar até este momento.

Este TCC não é apenas um marco acadêmico, mas uma realização coletiva. A todos vocês, o meu mais sincero agradecimento.

*"Eu acredito no poder da história. Acredito que as histórias têm um papel importante a desempenhar na formação de seres humanos, que podem estimular, surpreender e inspirar seus ouvintes."
(Hayao Miyazaki)*

RESUMO

Este trabalho investiga a presença e o uso do “Ma” e das leis da Gestalt como ferramentas essenciais para a experiência estética da cinematografia do Studio Ghibli. A motivação do trabalho se dá pela grande influência artístico-cultural dos filmes de Hayao Miyazaki, que conseguem traduzir profundidade filosófica e emocional através de diversos aspectos da mídia e pela falta de estudos analíticos sobre *Ma* sob a perspectiva gestáltica. Procura-se identificar e estudar como a narrativa, a composição visual, o ritmo, o design sonoro e os personagens podem ser analisados em conjunto com as leis da Gestalt para reforçar o vazio como elemento temático. Foi escolhido o método da Teoria Fundamentada, adaptada à análise visual e cinematográfica, em que o filme *A Viagem de Chihiro* (2001) compôs o caso específico, permitindo utilizar as características, os padrões e os conceitos observados para analisar os filmes dirigidos por Hayao Miyazaki. Foi pontuado que a Gestalt e *Ma* são utilizados plenamente em sua cinematografia de forma a ditar o ritmo do filme e criar “cenas de respiro”, marcadas pela escassez de diálogos, cortes longos e planos estáticos.

Palavras-chave: Studio Ghibli; Ma; Gestalt; Animação.

ABSTRACT

This study investigates the presence and use of *Ma* and Gestalt principles as essential tools for the aesthetic experience in the cinematography of Studio Ghibli. The motivation for this research arises from the significant artistic and cultural influence of Hayao Miyazaki's films, which manage to convey philosophical and emotional depth through various aspects of the media, as well as from the lack of analytical studies on *Ma* from a Gestalt perspective. The objective is to identify and study how narrative, visual composition, pacing, sound design, and characters can be analyzed in conjunction with Gestalt principles to emphasize emptiness as a thematic element.

The Grounded Theory method was chosen, adapted to visual and cinematographic analysis, with the film *Spirited Away* (2001) serving as the specific case study. This allowed for the use of observed characteristics, patterns, and concepts to analyze other films directed by Hayao Miyazaki. It was noted that Gestalt and *Ma* are fully utilized in his cinematography to dictate the film's pacing and create "breathing scenes," characterized by a scarcity of dialogue, extended cuts, and static shots.

Key-words: Studio Ghibli; *Ma*; Gestalt; Animation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cena de Yukitoshi Hirota no drama noh Kagetsu (Flores e Lua) apresentado no 49º Evento Comemorativo de Noh	22
Figura 2 – Arranjo floral Ikebana	23
Figura 3 – Pintura tradicional Sumi-e por Shozo Sato	24
Figura 4 – Casa de chá tradicional	25
Figura 5 – Irithyll do Vale Boreal em Dark Souls 3	26
Figura 6 – The Legend of Zelda: Breath of The Wild	27
Figura 7 – Princípios da Gestalt	29
Figura 8 – Cena da perseguição à Chihiro.	32
Figura 9 – Cena da discussão na casa de banho.	33
Figura 10 – Chihiro e Sem Rosto sentados no vagão.	33
Figura 11 – Trem passando pela tela.	34
Figura 12 – Mundo fora do vagão.	34
Figura 13 – Chihiro observando o lado de fora.	34
Figura 14 – Planos externos centralizados.	35
Figura 15 – Paleta cromática do trem ao meio dia.	35
Figura 16 – Paleta cromática do trem ao pôr do sol.	36
Figura 17 – Paleta cromática do trem à noite.	36
Figura 18 – Paleta cromática do vagão de dia.	36
Figura 19 – Paleta cromática do vagão à noite.	37
Figura 20 – Visão interna do vagão.	38
Figura 21 – Cena de apresentação de Laputa.	43
Figura 22 – Ambientação de Laputa.	44
Figura 23 – Cena do ônibus.	45
Figura 24 – Primeiro voo noturno da Kiki.	47
Figura 25 – Conversa entre Porco Rosso e Fio.	49
Figura 26 – Batalha aérea do passado de Porco Rosso.	49
Figura 27 – Passado de Porco Rosso.	50
Figura 28 – Conversa entre Porco Rosso e Fio.	52
Figura 29 – Sophie estendendo roupas.	54

LISTA DE TABELAS

LISTA DE QUADROS

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	STUDIO GHIBLI	14
2.1	A mente por trás do estúdio	14
2.2	A importância do Studio Ghibli	16
2.3	A "estética" Ghibli	16
3	MA, O VAZIO	18
3.1	O que é <i>Ma</i>	18
3.2	Contexto e importância	19
3.3	<i>Ma</i> na sociedade japonesa	21
3.3.1	<i>Ma nas artes tradicionais</i>	21
3.3.2	<i>Ma nos jogos digitais</i>	24
4	GESTALT	28
5	ANÁLISE DA PRESENÇA DE MA E DA GESTALT NOS FILMES DE MIYAZAKI	30
5.1	Metodologia de análise	30
5.1.1	<i>A Teoria Fundamentada</i>	30
5.1.2	<i>Adaptação da Teoria Fundamentada à Análise Visual e Cine- matográfica</i>	30
5.2	Análise da cena do trem em <i>A Viagem de Chihiro</i>	31
5.3	Expansão para outros casos	42
5.3.1	<i>Castelo no Céu (1986)</i>	42
5.3.2	<i>Meu Amigo Totoro (1988)</i>	44
5.3.3	<i>O Serviço de Entregas da Kiki (1989)</i>	46
5.3.4	<i>Porco Rosso: O Último Herói Romântico (1992)</i>	48
5.3.5	<i>Princesa Mononoke (1997)</i>	51
5.3.6	<i>O Castelo Animado (2004)</i>	53
6	CONCLUSÃO	55
	REFERÊNCIAS	56

1 INTRODUÇÃO

O Studio Ghibli é uma referência mundial quando se trata de animação, o estúdio japonês chefiado Hayao Miyazaki é reconhecido pela riqueza estética, profundidade filosófica e emocional transmitidas nas suas obras. Esta pesquisa propõe uma análise dos filmes de Miyazaki a partir de uma perspectiva que une o conceito japonês de "Ma" e os princípios da psicologia Gestalt, especialmente o princípio do fechamento.

O conceito japonês "Ma" refere-se ao vazio e ao espaço entre os planos espaciais e temporais, enfatizando a importância do não-dito e do não-visível na criação de experiências significativas. Este conceito permeia diversas áreas da cultura nipônica, desde a arte até a arquitetura, passando pela dramaturgia e até por jogos eletrônicos, refletindo uma forma única de perceber o mundo. Nos filmes de Miyazaki, o "Ma" se manifesta em momentos de pausa, na construção do espaço e nas interações sutis entre os personagens e seus ambientes, proporcionando uma experiência narrativa rica e envolvente.

Por outro lado, a Gestalt, enquanto abordagem psicológica, investiga como são percebidas e organizadas as informações visuais. Os diversos princípios que fundamentam essa teoria sugerem que o cérebro humano está a todo momento buscando padrões no que os olhos vêem, agrupando e categorizando as informações. A análise da obra de Miyazaki à luz desse princípio revela como o diretor cria mundos que, embora repletos de detalhes, conversam entre si esteticamente e se utilizam da Gestalt para enriquecer a narrativa e as cenas produzidas.

Este trabalho, portanto, busca explorar a intersecção entre "Ma" e as leis da Gestalt na cinematografia de Hayao Miyazaki, destacando como esses elementos contribuem para a experiência estética e emocional dos filmes do Studio Ghibli. A pesquisa está estruturada em quatro seções principais: o contexto histórico do estúdio e a estética de Miyazaki; a introdução ao conceito de "Ma", bem como o seu contexto e como foi estudado pelo ocidente ao longo dos anos; uma análise base sobre a cena do trem em "A Viagem de Chihiro" (2001) utilizando-se da metodologia da Teoria Fundamentada adaptada à cinematografia e nos princípios da Gestalt e, por fim, uma reflexão sobre as convergências entre esses conceitos e sua aplicação nas obras do estúdio. Com isso, espera-se oferecer uma nova perspectiva sobre a riqueza dos filmes do Studio Ghibli, ressaltando a complexidade de suas narrativas, a profundidade de sua estética e o aproveitamento do vazio.

Visando um aprofundamento nas análises estéticas referentes aos filmes do Ghibli, percebeu-se que na mídia acadêmica e digital não existe uma vastidão de material analítico acerca das complexidades dos longos sob um olhar da psicologia das formas, por isso, esse trabalho se oferece a analisar, sob uma perspectiva gestáltica, o uso do vazio nos filmes

de Miyazaki no Studio Ghibli, através de análise de quadros, cenas, personagens, trilhas sonoras, conceitos e contexto dos longa-metragens.

2 STUDIO GHIBLI

2.1 A mente por trás do estúdio

Hayao Miyazaki nasceu em Tóquio, Japão, em 5 de janeiro de 1941. Seu pai, Katsuji Miyazaki, era o diretor da Miyazaki Airplane, uma empresa que fabricava peças para aviões militares japoneses durante a Segunda Guerra Mundial, tema que seria abordado com frequência por seu filho em futuros filmes. Devido à natureza do trabalho de seu pai e a constantes ameaças de bombardeio, a família se mudou várias vezes durante a infância de Miyazaki. Durante a década de 1950, ainda no ensino fundamental, se interessou por mangás e começou a produzir suas próprias histórias, mas percebeu que tinha muita dificuldade em desenhar pessoas, o que o levou por muito tempo a apenas desenhar veículos de guerra, como aviões, navios e tanques. Suas maiores referências eram os mangakás Tetsuji Fukushima, Soji Yamakawa e Osamu Tezuka.

A infância de Hayao Miyazaki teve um grande impacto em seus filmes e na filosofia do Estúdio Ghibli como um todo. A natureza e a preservação do meio ambiente são temas comuns em seus filmes, influenciados pelo amor de Miyazaki pela natureza e sua preocupação com a degradação ambiental. Além disso, a ideia de que a infância é um período mágico e cheio de possibilidades é um tema recorrente em seus filmes, refletindo a importância que ele dá para a imaginação e para o poder transformador da arte.

Outro fator da sua infância que lhe trouxe inspiração para suas obras foi a sua mãe, que desenvolveu tuberculose espinhal, mas, apesar da doença, nunca deixou de oferecer suporte e amor ao seu filho. O que fez com que Hayao a visse como uma mulher forte e batalhadora, características que foram espelhadas em muitas das suas personagens femininas, que iam de encontro ao padrão ocidental das princesas indefesas que precisam ser resgatadas.

Miyazaki também é conhecido por sua habilidade em criar personagens complexos e cheios de nuances. Ele retrata as emoções humanas de uma forma única, mostrando tanto a beleza quanto a tristeza da vida. Seus personagens geralmente enfrentam conflitos internos e externos, e precisam encontrar força e coragem para superar seus desafios. Além disso, ele defende a animação como uma forma de arte séria e sofisticada, se opondo à ideia que desenhos animados são apenas para crianças, e acredita que eles podem ser usados para contar histórias profundas e complexas. Isso é evidente em seus filmes, que abordam temas como a guerra, a ecologia, a identidade e muitos outros.

Ele também se interessou por animação, durante o primeiro ano na Escola Colegial Toyotama, quando ao assistir “A Lenda da Serpente Branca” (1958), considerado o primeiro

longa-metragem animado colorido do Japão, e se disse apaixonado pela protagonista. No mesmo ano, se matriculou na Universidade de Gakushuin, onde se formou em ciência política e economia em 1963. Após se formar, Miyazaki começou a trabalhar na Toei Animation, um dos principais estúdios de animação do Japão. Ele trabalhou como assistente de produção, animador chefe, artista conceitual, projetista de cena, roteirista e ilustrador em vários projetos, incluindo filmes, séries de televisão, mangás e peças promocionais.

Se casou com Akemi Ota em 1965 e teve dois filhos: Goro e Keisuke, mas a sua relação com o trabalho o fez ser um pai ausente nos primeiros anos, o que acarretou numa relação ruim com eles.

Talvez o seu trabalho mais importante na Toei tenha sido “Horus: O Príncipe do Sol” de 1968, dirigido por Isao Takahata, com quem seguiria a trabalhar por toda a sua carreira. Em 1971, Miyazaki se juntou à A Production, um pequeno estúdio de animação fundado por dois ex-funcionários da Toei. Lá, ele continuou a trabalhar em vários projetos com Takahata, incluindo a série "Lupin III", uma animação baseada nos contos franceses de “Arsène Lupin”. Em 1973, Miyazaki e Takahata deixaram a A Production e foram para a Zuiyo Eizo, que em 1975 se transformaria em Nippon Animation. Eles colaboraram em vários projetos, incluindo a série de televisão "Conan, o Menino do Futuro", que foi um grande sucesso no Japão.

Em 1979, já fora da Nippon Animation, Miyazaki dirigiu seu primeiro longa-metragem, "O Castelo de Cagliostro" e após a sua estreia, começou a trabalhar em ideias para uma adaptação do quadrinho Rowlf, de Richard Corben, que teve seu financiamento rejeitado por não possuir os direitos da obra do artista estadunidense, mas que lhe rendeu um acordo para desenvolver seus esboços, que haviam sido mostrados para os editores Toshio Suzuki e Osamu Kameyama, em um mangá na revista Animage, com a condição de que eles não se transformassem em filme. Assim, em fevereiro de 1982 foi lançada a história “Nausicaa no Vale do Vento”.

Hayao Miyazaki foi encorajado pelo fundador da editora Tokuma Shoten, Yasuyoshi Tokuma, a adaptar seu mais novo mangá em um filme e após iniciais recusas, ficou decidido que o longa seria produzido, mas com direção do autor, que teve dificuldades com o roteiro, pois o mangá só havia lançado 16 capítulos até então. Miyazaki, juntamente com seu colega Isao Takahata, escolheram o estúdio Topcraft para produzir o filme, que foi lançado em 1984 e foi um sucesso de crítica e de bilheteria, faturando 1,48 bilhão de ienes no Japão e mais 742 milhões ao redor do mundo e estabelecendo Hayao como um dos principais diretores de animação do Japão.

2.2 A importância do Studio Ghibli

O Studio Ghibli é um estúdio de animação japonês com sede em Tóquio, foi fundado em 1985 e desde então é considerado um dos grandes nomes do cinema oriental. Sua criação se dá após sucesso de “Nausicaa do Vale do Vento” em 1984, quando o diretor, animador e roteirista Hayao Miyazaki se junta a Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma para lançar ao mundo aquele que seria o grande estúdio de longas metragens em 2D do Japão. A história do Studio Ghibli nasce junto ao encontro de dois dos seus fundadores: Miyazaki e Takahata, que durante a produção da série de anime Heidi: A Menina dos Alpes (1974), como animador e diretor, respectivamente, perceberam que o modo de produção de uma série de animação acarretava em prazos muito apertados e sobrecarga de trabalho, por isso decidiram que o melhor método para entregar obras detalhadas e com qualidade, seria através da produção de filmes cuidadosamente detalhados, com enredo e qualidade impecáveis e produzidos em seu próprio estúdio.

O estúdio lançou o seu primeiro longa um ano depois da sua fundação. O Castelo no Céu não conseguiu superar Nausicaa em bilheteria, mas levou cerca de 775 mil pessoas aos cinemas. Nos anos seguintes, Miyazaki e Takahata tiveram o desafio de lançar dois filmes no ano de 1988: “Meu amigo Totoro” e “Túmulo dos Vagalumes”, o que criava uma rivalidade saudável entre os diretores, mas também acendia no público a dúvida se era possível manter a qualidade e a gestão de recursos mesmo com dois lançamentos. As respostas vieram após a exposição dos longas, que caíram nas graças do público e da crítica e são aclamados até hoje como os melhores filmes já lançados do estúdio.

A filmografia do Studio Ghibli é um acervo de uma complexidade ímpar, todas as nuances do modo de pensar de Hayao Miyazaki, seja desde a sua infância na guerra, à morte da sua mãe, aos seus trabalhos anteriores, estão intrinsecamente inseridos em cada um dos seus filmes, em cada cor, som, silêncio, cena e personagens. Essas particularidades e semelhanças em suas obras são o que as tornam tão únicas, mas ao mesmo tempo, tão iguais.

2.3 A "estética" Ghibli

O Studio Ghibli se tornou marca facilmente reconhecida no Japão nas últimas décadas, com diversos filmes, curta-metragens e campanhas publicitárias marcadas pela “estética Ghibli”. Para além do traço das animações, é possível apontar como fator consistente da estética em suas obras a tensão e a dicotomia. Como afirma Denison (2018), a tensão entre a indústria e a arte permeia as obras do Studio Ghibli, especialmente durante o período de sua criação, em que havia uma necessidade maior de resgatar fundos para garantir sua sobrevivência e crescimento em meio a imperativos da indústria de entretenimento e seus próprios investidores. Por outro lado, foi justamente a não

conformidade com os padrões ditados pela indústria que surgiu a empresa, procurando dar profundidade as suas obras, transcendendo o mero produto.

Foi em 1988 que o Studio Ghibli lançou dois filmes, *Meu amigo Totoro*, dirigido por Hayao Miyazaki, que será analisado neste trabalho, e *Túmulo dos Vagalumes*, dirigido por Isao Takahata, através de uma manobra arriscada, mas que garantiu renome e os recursos financeiros para continuar e desenvolver suas produções. A atenção pessoal e a filosofia anti-industrial de Miyazaki também se mostram presentes na produção e dos filmes e no desenvolvimento dos personagens, em que assume posição de chefia de revisão, contrária da separação de funções típica de outras empresas de animação e opta por uma espiritualidade e autonomia de personagens, com importantes personagens femininas integrais e que se diferem dos padrões do mercado. Em suas obras, as relações entre a beleza, a natureza e a espiritualidade estão comumente opostas ao consumo desenfreado e à guerra, havendo críticas às condutas humanas que buscam somente o lucro ou violência às custas da vida natural.

Há, também, a dicotomia entre o animismo e o antropoceno, como afirma Yoneyama (2021), explorada por Miyazaki em sua obra, de forma a ressaltar a percepção da natureza entre real e espiritual. Outro aspecto de sua estética é a inspiração intertextual, típica de Hayao, que correlaciona ideias de outras culturas com os contextos e circunstâncias as quais vivia, em especial suas vivências próximas à guerra, provendo uma dimensão social e cultural mais profunda às obras.

Objeto deste estudo, as obras também possuem importantes momentos de pausa, que demonstram a passagem de tempo, o movimento no espaço e garantem ao espectador tempo para absorver os acontecimentos do filme. Ao contrário de outras obras mais voltadas ao máximo de conteúdo e ação por espaço de tempo, as animações de Miyazaki tendem a oferecer longas pausas e momentos de silêncio.

3 MA, O VAZIO

3.1 O que é *Ma*

Numa entrevista com Hayao Miyazaki em dezembro de 2012, o crítico de cinema estadunidense Roger Ebert elogiou um aspecto nos seus filmes que ele chamou de “movimento gratuito”, que é basicamente ao invés de cada movimento do filme ser ditado pela história e “ter um propósito”, é entender que existem momentos nos quais os personagens não estão fazendo nada, apenas relaxando, admirando a vista ou fazendo algo cotidiano, que não dá o devido avanço para a história, mas que situa o espectador no momento e dá um respiro entre cenas.

“Temos uma palavra para isso” disse Miyazaki. “Se chama *ma*. Vazio. Está aí de forma intencional” [...] Ele bateu palma três ou quatro vezes. “O tempo entre uma palma e outra... é *ma*. Se você só tem ação desenfreada sem espaço para respirar, é só ação, mas se você tomar um momento para respirar, então a tensão construída no filme pode se expandir para dimensões ainda maiores.” No mundo da arte, design e filosofia, existe um conceito impregnado na cultura japonesa chamado *Ma*. Que é um princípio que vai além da estética e da simples falta de objetos ou vazios. *Ma* é um conceito que busca a apreciação dos espaços negativos e das belezas que eles carregam. Esse conceito está presente em diversas áreas da vida e criatividade japonesas, tal qual arquitetura, design, literatura e artes performáticas. (Ebert, 2012)

Para a professora e pesquisadora nipo-brasileira Michiko Okano em *MA: ENTRE-ESPAÇO DA COMUNICAÇÃO NO JAPÃO, Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente*, onde ela analisa *Ma* por uma perspectiva semiótica, desdobrar *Ma* sob a visão ocidental é um desafio, dadas as visões de mundo e cotidianos diferentes dos dois extremos (oriente e ocidente), e sua real essência pode ser perdida no processo de definição desse termo. Essa dificuldade traz consigo uma grande variedade de designações provenientes dos mais diversos autores. () afirma que o ocidental vê o mundo baseado na dualidade, o preto e o branco, visão essa que é opostória à do japonês, que procura enxergar os tons que se entrelaçam entre o preto e o branco, categorizando a cultura japonesa como a cultura do cinza. Também sinaliza que "entre-espaço", "espaço intermediário" e "intervalo" são algumas das possíveis definições para *ma*.

A arquitetura ontológica construída por Aristóteles admitia apenas duas possibilidades – ser ou não ser –, que, baseadas no princípio da identidade e da não contradição, omitiam a terceira opção, aquela intermediária, de “nem ser, nem não ser” [...] Assim, o que era “um e outro” ou “nem um, nem o outro” ficava fora do sistema lógico racional bipolar criado para o desenvolvimento do conhecimento científico. O que ocorre é que estudar o *Ma* exige, justamente, conhecer o tal espaço do terceiro excluído, do

contraditório e simultâneo, habitado pelo que é “simultaneamente um e outro” ou “nem um, nem outro”.(Okano, 2013)

(Komparu, 1983) sinaliza que *ma* surge de um conceito chinês, mas que referenciava-se apenas ao espaço físico, porém com a sua chegada ao Japão, ganhou também o status temporal, podendo ser traduzido como “espaço, espaçamento, intervalo, lacuna, vão, lugar, interrupção, pausa, tempo, ocasião ou abertura”(Crapanzano, 2005). Pilgrim (1986) afirma que *ma* é um "intervalo"entre dois (ou mais) eventos ou objetos espaciais ou temporais, e pode ser analisado com mais profundidade ao traçar paralelos entre o seu lugar não só nas artes (tradicional e contemporâneas), mas também nas religiões japonesas.

Se por um lado, o ocidental tem dificuldade de definir *ma* pelo obstáculo intrínseco que é traduzir um aspecto cultural e estético de outra cultura, aliado a questões linguísticas, semânticas, semióticas ou religiosas, os japoneses têm em *ma* algo tão natural e inserido no cotidiano nipônico, como na própria comunicação falada ou gestual, que chega a ser contraditório para um japonês verbalizar o que, de fato é *ma*.*Ma* faz parte do senso comum do povo nipônico, sem uma necessidade aparente de tecer explicações lógicas a seu respeito no seio da sua própria cultura.(Okano, 2007)

Ma já transcendeu suas origens culturais e é papel central de estudos nas mais diversas áreas do conhecimento, apesar de ser comumente traduzido como “espaço negativo”, “pausa”, “intervalo” e “vazio”, não necessariamente se referindo a um espaço negativo físico, mas ao vazio ou percepção de uma lacuna no espaço-tempo, todas essas simples traduções não refletem toda a profundidade e clareza do conceito.Vai do silêncio que torna as ações propositais, como uma pausa em uma frase para enfatizar um ponto ou os silêncios presentes na música, ao respiro visual dos elementos de uma obra, que cria uma sensação de harmonia e equilíbrio.

3.2 Contexto e importância

Ma se desdobra como um conceito muito antigo, cujo sua ideia seria um espaço vazio entre quatro pilastras, que serviriam para a descida e aparição do divino, mas com um fator de ser uma possibilidade, ou seja, assim como há a chance de acontecer, também há a chance de não acontecer. Pela lógica ocidental da dualidade, o vazio carrega uma carga quase que negativa, sendo atribuído ao nada, sem propósito ou utilidade, mas sob o olhar japonês, essa lacuna é o que possibilita a criação, o nascimento.

Para (Fletcher, 2001) em *The Art of Looking Sideways* *ma* é como um intervalo que dá forma ao todo:

"O espaço é substancial. Cézanne pintava e modelava o espaço. Giacometti esculpia "retirando a gordura do espaço". Mallarmé concebia poemas com ausências, assim como palavras. Ralph Richardson afirmava que atuar estava nas pausas... Isaac Stern descrevia a música como "aquele pequeno

intervalo entre cada nota - os silêncios que dão a forma" ... Os japoneses têm uma palavra para esse intervalo que dá forma ao todo. No Ocidente, não temos nem palavra nem termo. Uma omissão séria. (Fletcher, 2001)

Ao analisar o ideograma que representa *Ma* (), pode-se destrinchá-lo em dois radicais: portão () e sol (). Esse símbolo não é apenas a estrutura de um portão, mas uma porta que está aberta para a entrada da luz, possibilitando assim o crescimento e despertando a criatividade. Isso é *Ma* - o espaço entre as bordas, o espaço e o tempo em que se vivencia a vida. Há uma necessidade de *Ma* em todos os aspectos e em cada dia da vida japonesa.

A introdução de *ma* no ocidente se dá por meio da exposição *Ma: Espace-Temps du Japon*, realizada em Paris em 1978 e idealizada pelo arquiteto japonês Arata Isozaki, considerado uma referência no país pela expansão internacional do seu trabalho. A exposição nasceu de uma oportunidade que o Japão tinha de mostrar ao mundo os resultados da reconstrução e modernização pós-guerra, se estabelecendo como uma potência cultural, mas deixando de lado os estereótipos clássicos adquiridos pelo ocidente, após dois séculos de portos fechados a países estrangeiros, como os samurais e suas katanas, ou as gueishas com seus kimonos e leques. Um movimento identitário conhecido como *Nihonjinron* que buscava tratar de "valores japoneses como exclusividade, homogeneidade, conformidade, dependência mútua, orientação grupal e harmonia, postos em contraposição aos valores ocidentais." (Sasaki, 2011).

Okano (2007) explica a relação do ocidental e do japonês com a exposição:

O objetivo do evento era apresentar o *Ma* como uma característica da cultura japonesa, de modo compreensível para o olhar regido pela lógica ocidental. [...] para os japoneses, *Ma* é um *modus operandi* vivo no seu cotidiano, apresentando-se em todos os aspectos da sua cultura, de maneira que a construção do conhecimento a respeito do *Ma* se faz mais pela percepção que pela razão, não havendo explicações lógicas sobre o assunto. ((Okano, 2007))

A exposição trouxe obras das mais diversas áreas: objetos presentes no dia-a-dia, na música, esculturas, indumentária, fotografias, artes performáticas como teatro e dança e projeções audiovisuais, que tinham como objetivo conectar o público ao espaço-tempo através de reações em cadeia provocadas pelos estímulos sensoriais visuais, auditivos e táteis.

Pelo ponto de vista cultural, a exibição trouxe benefícios bilaterais, pois para os japoneses, foi uma forma de expressar através da arte, arquitetura, dança e música, as suas visões mais contemporâneas ao ocidente, que por contrapartida se interessava por esse conceito e mobilizava mais estudos e pesquisas a respeito de *Ma*, criando um elo cultural e científico com o Japão.

3.3 *Ma* na sociedade japonesa

Em nenhum lugar o conceito de *Ma* é mais evidente do que no Japão, não apenas na arte física e no design, mas também na fala e nos comportamentos, é o espaço que permite o desenvolvimento de outras características.

Os valores estéticos estão profundamente enraizados na mentalidade dos japoneses como cultura, entrelaçados na vida cotidiana. As decisões são cuidadosamente ponderadas, nunca apressadas. O tempo e o espaço contemplativos são sempre considerados. A intuição e o sentimento frequentemente determinam o resultado das ações em vez da lógica pura e do raciocínio.

Um exemplo cotidiano de *Ma* pode ser visto na reverência japonesa. As pessoas fazem uma pausa deliberada no final de uma reverência antes de se levantarem - a razão é garantir que haja tempo suficiente para transmitir sentimento.

Outro exemplo seria a pausa silenciosa na conversa. A forma japonesa de comunicação é cheia de vazios, muitas vezes os sujeitos das frases são deixados implícitos. A clareza nas palavras nem sempre é necessária, alcançar uma compreensão intuitiva em uma pausa silenciosa é considerado altamente inteligente e sofisticado. Isso se opõe aos padrões de comunicação mais diretos do Ocidente, especialmente nos Estados Unidos, onde nada deve ser deixado para especulação e as conversas evitam o "desconforto" do silêncio.

No Japão, ouvir atentamente e observar com cuidado são valorizados muito mais do que impor sua opinião ou falar apenas para preencher um silêncio desconfortável. Na verdade, o silêncio não é percebido como desconfortável de forma alguma. O tempo tranquilo é necessário para realmente pensar e sentir a qualidade de uma experiência. A sinceridade do sentimento muitas vezes é transmitida de forma mais eficaz com uma expressão ou gesto silencioso.

Para a sociedade japonesa, *Ma* é uma sensação de lugar em relação ao todo, frequentemente revelado em expressões ou frases comuns. Por exemplo, "Manuke"(), que significa pateta, traduz literalmente para 'alguém que está sem *ma*'. O termo para ser humano combina os caracteres kanji para 'pessoa' e 'ma' (). Podemos ver que uma pessoa é concebida como parte de um todo maior, e não como algo separado. Em muitos casos, a visão ocidental difere, tendendo a imaginar o ser humano como um todo indivisível e autocontido que deve ser educado a se distinguir de todos os outros. Esses dois ideais sociais são claramente opostos e frequentemente mal compreendidos.

3.3.1 *Ma nas artes tradicionais*

O *Ma* na forma de arte pode ser descrito como "um vazio cheio de possibilidades, como uma promessa ainda a ser cumprida", ou alternativamente, "o silêncio entre as notas

que fazem a música".

O teatro Noh é considerado uma expressão artística suprema de Ma, combinando todos os aspectos em uma única performance refinada. "Senu tokoro ga omoshiroki" é uma expressão que os japoneses usam para descrever o teatro Noh, significando "o que o ator não faz é interessante". O Noh personifica o equilíbrio dinâmico entre objeto e espaço, ação e inação, som e silêncio, movimento e repouso. O ex-diretor da Fundação Japão em Nova York, Isao Tsujimoto, fala sobre o conceito de Ma como um "sentido intrínseco" na cultura japonesa, visto em todos os aspectos da vida, desde as artes até a conversa cotidiana. (Figura 4)

Noh é, às vezes, chamado de a arte do ma. Essa palavra pode ser traduzida para o inglês como espaço, intervalo, lacuna, vazio, pausa, descanso, tempo, ritmo ou abertura... Naturalmente, ambas as interpretações de ma, como tempo e como espaço, estão corretas. O conceito aparentemente teve origem na China... e era usado apenas para se referir ao espaço, mas, à medida que evoluiu no Japão, passou a significar também o tempo... Por incluir três significados — tempo, espaço e espaço-tempo —, a palavra ma pode parecer vaga à primeira vista, mas é justamente essa multiplicidade de significados e, ao mesmo tempo, a concisão de uma única palavra que tornam ma um termo conceitual único, sem paralelo em outras línguas. (Komparu, 1983)

Figura 1 – Cena de Yukitoshi Hirota no drama noh Kagetsu (Flores e Lua) apresentado no 49º Evento Comemorativo de Noh



Fonte: Embaixada do Japão no Brasil. Disponível em : <<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/nohkyogen.html>>.

Na arte do Ikebana, o espaço é um componente essencial e muitas vezes o ponto focal de um arranjo. É visto como uma "energia invisível" que dá vida à forma. O espaço é esculpido através do cuidadoso posicionamento dos materiais. Quando o espectador dá um passo atrás para observar um arranjo, ele sente a interação entre espaço e forma. O Ikebana tem a função de desacelerar, de moldar o tempo e espaço não com coisas, mas com sentimento. (Figura 2)

Figura 2 – Arranjo floral Ikebana



Fonte: Wabunka. Disponível em : <<https://wabunka-lux.jp/experiences/>>.

Na poesia japonesa, *Ma* sugere uma pausa no tempo - leva a mente ao momento que inspirou o poeta, sugerindo que o momento seja contemplado, vivenciado. Por exemplo, o termo *ko-no-ma*, que significa "entre árvores", cria uma cena vívida, mas ao mesmo tempo o momento está aberto para interpretação individual.

Na arte da pintura com pincel *sumi-e*, grandes áreas de espaço são deixadas intencionalmente sem pintar. A habilidade não reside apenas em dominar a forma dos caracteres, mas também na relação entre forma e não-forma. A dimensão do tempo é fundamental na apreciação da arte *sumi-e*. Vestígios de movimento e a velocidade do pincel são valorizados como a marcação do ritmo no tempo. O vasto espaço vazio realça a energia que reside em cada pincelada. (Figura 3)

No âmbito musical, os japoneses têm, entre muitas manifestações, o *wokaido*, que é a arte dos tambores, que misturam o acompanhamento rítmico das baquetas, com uma série de movimentos corporais performáticos, que intensificam as sensações experienciadas pelo público:

São tambores tocados em conjunto, por vezes acompanhados de flautas, sinos e voz. É um tipo de percussão audiovisual, em que o movimento impresso no espaço com todo o corpo é tão importante quanto o som proferido. É uma experiência em que se tem uma vivência da estética japonesa através da sensação trazida pela vibração do tambor. [...] No *wadaiko* a sensação propiciada pelo ritmo da percussão está relacionada à criança ouvindo a batida do coração da mãe, dentro do útero. No *wadaiko* também existe *ma*: ele está no espaço onde o corpo se move e no intervalo entre uma batida e outra. Tocar *taiko* é "tocar" os intervalos de silêncio com a mesma importância do toque que a baqueta faz no couro do tambor. Esse vazio que é '[...] o vazio pleno de possibilidades, o *ma*. (MIYAZAKI, 2012)

Figura 3 – Pintura tradicional Sumi-e por Shozo Sato



Fonte: Japan Objects. Disponível em : <<https://japanobjects.com/features/sumie>>.

No contexto arquitetônico, *Ma* refere-se à dimensão do espaço entre os pilares estruturais de um interior. A disposição é intencionalmente projetada para abranger o espaço vazio - energia cheia de possibilidades.

A casa de chá tradicional é um exemplo definitivo de *Ma* no design arquitetônico. Não há acessórios decorativos ou ornamentos. As paredes estruturais por si só estabelecem a base para a vida se desdobrar. O vazio do interior intensifica a apreciação pelas experiências efêmeras que passam por ali - os encontros momentâneos de pessoas e objetos. Essa é uma maneira única de olhar para uma casa, livre de apego material, as paredes são apenas paredes, trata-se da vida que ocupa o espaço.

Em Londres 2014, a Royal Academy of Arts sediou uma série de instalações de grande escala no interior, centradas no conceito de *Ma*. O arquiteto japonês Kengo Kuma, juntamente com algumas das mentes arquitetônicas mais criativas do mundo, utilizou espaço e luz para criar áreas sensoriais de espaço para os espectadores experimentarem.

3.3.2 Ma nos jogos digitais

Se distanciando um pouco do tradicionalismo, uma arte que consolida há décadas o Japão como referência global é o desenvolvimento de jogos digitais. Empresas como Nintendo e Sony dominam o mercado oriental de consoles e são tão populares no ocidente quanto gigantes como a Microsoft; estúdios consagram seus títulos como grandes expoentes dos videogames, como é o caso de Mario, Resident Evil, Final Fantasy, Metal Gear e The Legend of Zelda. Porém, mais do que uma forma de entretenimento, muitos jogos se destacam por incorporar na sua jogabilidade, narrativa e conceito, valores culturais profundos que permeiam a estética e filosofia japonesa, como *Ma*, que se encontra presente

Figura 4 – Casa de chá tradicional



Fonte: Architectures Style. Disponível em : <<https://architecturesstyle.com/japanese-tea-house/>>.

em diversas produções, utilizando o espaço, silêncio e ritmo como formas de promover experiências imersivas e introspectivas ao jogador.

Nas obras de Hidetaka Miyazaki, diretor de jogos e presidente da FromSoftware, é frequente que o jogador enfrente em sua jornada momentos de combate e ação intensos, que muitas vezes podem ser frustrantes para o público casual. Chefes opressivos, inimigos numerosos e um combate mais cadenciado trouxeram à franquia *Dark Souls* e ao mais recente *Elden Ring* (este último lançado em colaboração com o autor de *Game of Thrones* George R. R. Martin) o status de jogos estruturalmente difíceis e que exigem uma curva de aprendizado que faz com que jogadores mais novatos precisem constantemente repetir as fases e lutas para aprender os padrões de movimentos dos inimigos e evitar a morte do personagem. Seus jogos desafiam o público com o combate frenético, mas que sempre é recompensado pela sensação de progresso ao encontrar as fogueiras, locais de descanso e segurança livres de inimigos, que funcionam como pontos de salvamento e realocação de recursos e pontos de habilidade. Ver uma fogueira em *Dark Souls* é como um *pit stop*, que avisa ao jogador que ali é um local seguro e acolhedor. O design dos cenários combina áreas claustrofóbicas com vastos espaços abertos, que muitas vezes servem para mostrar ao público o seu próximo objetivo, não sendo apenas uma manifestação artística, mas também uma decisão de projeto, explicitando o equilíbrio entre densidade e vazio, criando uma narrativa visual que convida o jogador a pausar e observar o entorno. Um dos exemplos mais conhecidos está em *Dark Souls 3* (2016) onde após uma batalha com um esqueleto gigante em uma sala tomada por uma névoa escura nas Catacumbas de

Carthus, o protagonista se vê diante de uma vista estonteante para Irithyll do Vale Boreal, uma cidade banhada pela luz da lua, numa atmosfera azul e fria e que, mesmo que ainda distante, indica a continuidade da jornada. (Figura 5)

Figura 5 – Irithyll do Vale Boreal em Dark Souls 3



Fonte: Lokey Lore. Disponível em: <https://lokeysouls.com/2020/11/16/irithyll/>.

Outra obra notável é *Death Stranding* (2019), do diretor Hideo Kojima, criador da aclamada série de jogos *Metal Gear*, que já declarou diversas vezes ser apaixonado por cinema e afirma que 70% do seu corpo é feito de filmes, isso traz aos seus jogos uma perspectiva cinematográfica única na indústria. Em *Death Stranding* o uso de *Ma* é evidente na jornada solitária de Sam Bridges (Norman Reedus) por um mundo desolado por uma praga. As vastas paisagens devastadas do jogo são feitas para, junto com a longa caminhada que o protagonista faz para realizar suas entregas, incentivar momentos de contemplação e reflexão, que alinhadas à solidão, reforçam a filosofia de encontrar o significado no vazio. Durante as travessias, os sons de vento, água, os momentos de silêncio e a trilha sonora calma e misteriosa surgem esporadicamente para criar um espaço onde o jogador absorva o ambiente e pondere sobre os desafios enfrentados, tanto pelos personagens, quanto por si mesmo. A ausência de ação imediata, que dão lugar a longos momentos de andar, correr, nadar e escalar, intensificam a experiência de *Ma*, tornando a jornada tão significativa quanto a resolução final.

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), produzido pela Nintendo, *Ma* é explorado no design do mundo aberto, onde a vastidão das áreas e o ritmo da exploração são essenciais para a experiência do jogador. Apesar de jogos de mundo aberto serem populares antes de *Breath of the Wild*, o jogo da Nintendo inovou na abordagem, premiando a criatividade na resolução de problemas e na contemplação do ambiente por parte do jogador; o mundo é vivo e o público ao sair da área inicial tem total liberdade para explorar o mapa no seu ritmo, sem barreiras físicas ou limitações de equipamento. O jogo pode ser finalizado em 30 minutos se o jogador quiser ir direto para o castelo

derrotar o chefe final, basta ele ter a habilidade necessária, como ele também pode explorar todas as áreas, conhecer as tribos, desvendar os mistérios e se equipar cada vez mais. A estrutura da obra encoraja o jogador a fazer pausas, seja para apreciar uma vista, planejar o próximo objetivo ou observar o ambiente. Essa alternância entre movimento e pausa reflete diretamente o conceito de *Ma*, valorizando os momentos de pausa e o espaço vazio na construção da narrativa. A liberdade dada ao protagonista de fazer o que ele quiser e na ordem que ele quiser, rendeu a *Breath of the Wild* o prêmio de Jogo do Ano pela *The Game Awards*.(Figura 6)

Figura 6 – The Legend of Zelda: Breath of The Wild



Fonte: Entertanium. Disponível em : <https://entertanium.co/2017/04/16/breath-of-the-wild-embodies-the-spirit-of-exploration/google_vignette > .

A presença de *Ma* nos jogos digitais japoneses demonstra como o conceito de espaço e pausa está realmente atrelado à todos os aspectos da vida nipônica e transcende os limites das artes tradicionais e é adaptado a novas formas de expressão cultural e à tecnologia. Assim como no teatro, na dança, na arquitetura ou nas artes plásticas, *Ma* reforça uma abordagem que valoriza o vazio como elemento essencial para introspecção e a conexão emocional. Esses e outros títulos não apenas se utilizam do conceito, mas também mostram como o design de jogos pode transformar o espaço e o tempo em protagonistas, oferecendo uma experiência que vai além do entretenimento e se aproxima da contemplação.

4 GESTALT

A psicologia das formas, mais conhecida como Gestalt, é uma escola da psicologia que surgiu na Alemanha no início do século XX. Baseada nos estudos de Max Wertheimer (1880-1943), Kurt Koffka (1886-1941) e Wolfgang Köhler (1887-1967), a Gestalt, se propunha a ser uma contraversão do conhecimento empírico que era tomado como verdade absoluta no estudo da mente humana. A psicologia da forma entende que o que é captado pelo cérebro é diferente do que é captado pelos olhos, pois o ser humano primeiro percebe o todo formado pelas partes e não as partes isoladas, que ficou conhecido como princípio da super-soma. Uma abordagem macroscópica da ciência, que revolucionou o estudo da sensação e do modo como o ser humano percebe o mundo.

Koffka e Köhler perceberam que o cérebro humano percebe e organiza os estímulos visuais e outros fenômenos sensoriais, identificando padrões ao perceber formas em objetos e/ou pessoas, o que afeta a sua percepção de mundo e as relações interpessoais. Daí o nome Gestalt, que vem do alemão "forma" ou "configuração".

Cruz, Filho e Barreto (2023) citam que, a partir dos experimentos realizados por Wertheimer (1938) e Koffka (1935), foram elaboradas sete leis que regem a percepção humana das formas e, que decorrem do comportamento do cérebro diante dos processos perceptivos. São elas:

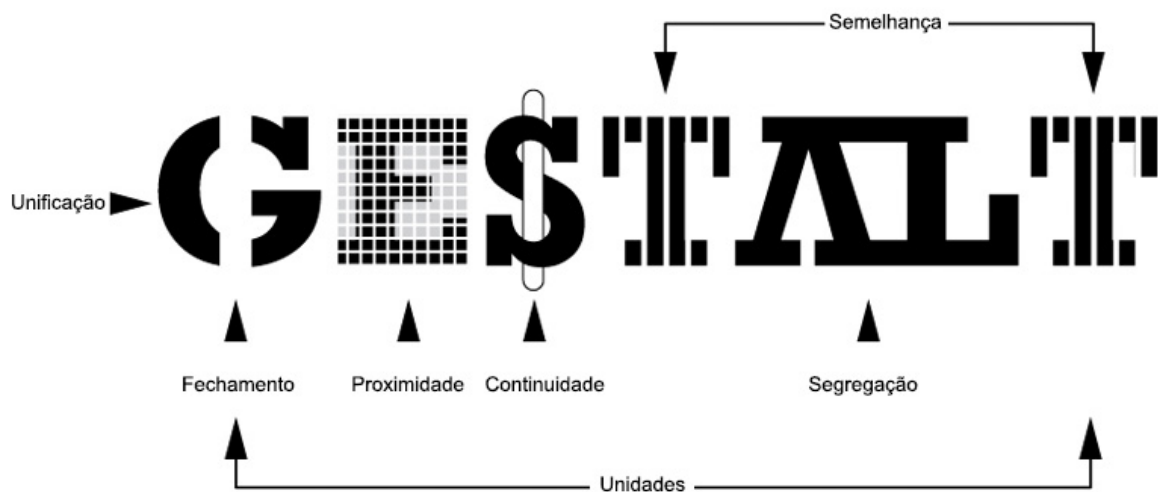
- a) o princípio da Unidade garante que o reconhecimento da forma ocorrerá, no seu todo, após as unidades estarem agregadas visualmente, mesmo que visualizados detalhes, atributos específicos ou partes. Imagens com conteúdo e construções mais pregnantas conseguem de ter unidade;
- b) na Semelhança se encontram atributos de similitudes como cor, forma, configuração, tons e dimensão que podem funcionar como grupos e terem valores comunicacionais deliberados por conceito prévio na produção do sistema de informação;
- c) a Continuidade é uma característica que afirma que os atributos da imagem podem funcionar como fatores que confirmam continuidade ao conjunto ou a configuração das formas no sistema;
- d) na Segregação se assegura que construções imagéticas de sistemas de informações que privilegiem um bom contraste entre figura e fundo terá um poder de alto distanciamento e, conseqüentemente, trará clareza na comunicação da imagem;
- e) na lei da Proximidade, os elementos visuais de uma composição guardam entre si distâncias menores, outras situações envolvendo a forma de imagens não preserva tal característica, estas são atribuídas por um esqueleto estrutural

que favorece seu entendimento como grupos comunicacionais ou subsistemas de informação com conceitos e funções definidas;

- f) Na lei do Fechamento se observa que algumas formas são construídas no sentido de propiciar um entendimento que garanta ao cérebro completar uma figura, mesmo que esta não esteja aparente na sua totalidade;
- g) no princípio da Pregnância, figuras regulares e simples, como as construções da geometria euclidiana ou de reconhecimento empírico e popular, podem ser facilmente reconhecidas e memorizadas por mais tempo. Deduz-se que ocorre o mesmo com cores e configurações de espaço.

Essas leis mostram como a percepção humana busca organizar estímulos em uma estrutura coesa, revelando padrões, grupos e relações em tudo o que vemos. No design e na arte, essas leis são usadas para manipular como os observadores interpretam e interagem com imagens, layouts e objetos, criando uma experiência visual mais significativa e intuitiva. (Figura 7)

Figura 7 – Princípios da Gestalt



Fonte: Ex-Isto. Disponível em : <<https://www.ex-isto.com/2020/06/psicologia-da-gestalt.html>>.

5 ANÁLISE DA PRESENÇA DE *MA* E DA GESTALT NOS FILMES DE MIYAZAKI

5.1 Metodologia de análise

Para os fins desse trabalho, será realizada uma análise indutiva, que parte de uma observação detalhada de um caso específico e, a partir das características observadas, busca-se encontrar padrões, inferir princípios ou conceitos aplicáveis ao todo, no caso, os filmes do Studio Ghibli dirigidos por Hayao Miyazaki¹. Apesar de ser normalmente utilizado para desenvolver teorias baseadas em dados coletados, o método da Teoria Fundamentada (ou *grounded theory*) também pode ser aplicado na análise de obras artísticas.

5.1.1 A Teoria Fundamentada

A *Grounded Theory* foi desenvolvida por Barney Glaser e Anselm Strauss nos anos 1960 na área de ciências sociais, com o objetivo de gerar teorias novas a partir de conceitos, categorias e propriedades, sem se prender a visões teóricas pré-estabelecidas que possam enviesar a análise do objeto de estudo. Na Teoria Fundamentada o foco é a análise simultânea à coleta dos dados, que gera uma interdependência entre essas etapas e garante uma maior interatividade no âmbito da pesquisa. A metodologia se fundamenta em cinco etapas após a definição da área de estudo e do objeto de pesquisa. Na fase de coleta e codificação de dados, o pesquisador compara os dados de forma detalhada para identificar o máximo de padrões existentes e os categoriza em códigos (pequenos segmentos que resumem o conteúdo ou o tema estudado). Depois, esses códigos são agrupados em categorias (temas) e subcategorias (propriedades) para que haja um refinamento da pesquisa e é na etapa seguinte que esses códigos começam a dialogar com a categoria central para se somarem em uma teoria principal. Quando a análise já está tão avançada a ponto de novas observações não revelarem mais categorias ou temas significativos, diz-se que o pesquisador chegou em sua "saturação teórica" e não há mais o que fazer se não organizar todas as suas anotações para materializar sua teoria final.

5.1.2 Adaptação da Teoria Fundamentada à Análise Visual e Cinematográfica

No contexto de longas-metragens, a Teoria Fundamentada permite construir interpretações diretamente das cenas analisadas, principalmente para filmes que possuem camadas sutis e nuances visuais, como o caso dos filmes de Miyazaki. Permitindo que os

¹ Devido ao fato do seu lançamento mundial ter sido feito durante a realização do presente trabalho, o filme "O Menino e a Garça" (2023) não foi analisado

insights surjam a partir de detalhes específicos das obras, a originalidade e intencionalidade estética do diretor são respeitadas, o que garante uma análise mais orgânica e sensível ao estilo particular de Hayao Miyazaki, investigando a maneira ímpar com que o conceito de *Ma* se aplica nos seus filmes, sem se prender a uma estrutura analítica pré-definida. Embora a Teoria Fundamentada inclua várias etapas de codificação e desenvolvimento de teoria, na análise de filmes, a riqueza do material visual e sonoro já apresenta camadas de significados complexas que podem ser abordadas com uma observação detalhada. Essa observação se deve ao fato da linguagem visual utilizada pelo Studio Ghibli para se comunicar, exigir um enfoque que preserve o contexto e a estética abordados pelo diretor. O uso da *grounded theory* será limitado na fase de coleta e observação de dados e, a partir dessa etapa, o uso da Gestalt se torna fundamental para explorar como os elementos visuais e narrativos se conectam com os princípios já citados; e para analisar como *Ma* se manifesta na organização visual das cenas, a fim de evocar sentimentos e significados profundos e analisar o impacto perceptivo e emocional dos filmes. Partindo do princípio que é necessário estudar um caso específico para inferir padrões e características em comum entre os filmes de Miyazaki, foi necessário escolher entre os longas do diretor um filme que tivesse em sua narrativa, uma cena que representasse a expressão mais evidente do que é *Ma*. Nesse caso concreto, para uma análise visual, narrativa, contextual, sintática e rítmica, será utilizado como objeto de comparação a cena do trem ² no filme "A Viagem de Chihiro"(2001), buscando padrões para identificar nas cenas quando e como *Ma* é aproveitado nas demais obras.

5.2 Análise da cena do trem em *A Viagem de Chihiro*

Em *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) o espectador acompanha a aventura de Chihiro, uma garota de 10 anos que, no processo de se mudar com seus pais para uma nova cidade, se depara com um mundo novo repleto de criaturas místicas. A trama se desenvolve quando seus pais são transformados em porcos e para salvá-los, ela precisa trabalhar em uma casa de banhos administrada por uma bruxa, conhece um garoto que se transforma em dragão e interage com espíritos, numa jornada sobre amadurecimento, coragem e responsabilidade. A cena a ser analisada se encontra nos trinta minutos finais. Nela, a protagonista embarca em um trem sob as águas que a leva junto de outros 3 personagens para um pântano de suma importância para a resolução do arco narrativo. No primeiro processo de coleta de dados são observados detalhes que se enquadram nas seguintes categorias:

- a) Narrativa: momentos de transição entre cenas, o modo como a história é contada, em que parte a sequência está;
- b) Ritmo e tempo: a velocidade da cena no geral, a quantidade de cortes, variação entre ação e calma, relação com a trilha sonora;

² Para evitar repetições e facilitar a compreensão, a cena também será referenciada como cena Padrão

- c) Composição visual: o uso do espaço físico, disposição de personagens e elementos na tela, enquadramento, uso de cores, luzes e sombras, transições;
- d) Som e silêncio: a trilha e os efeitos sonoros, vozes e conversas, e a ausência de som;
- e) Personagens e suas ações: reação das personagens ao ambiente, linguagem corporal, expressões faciais.

Narrativamente, a cena Padrão se insere entre dois momentos de ação/tensão no filme. Na ocasião anterior, Chihiro era alvo de um monstro enorme que a perseguia pela casa de banho, em cenas com cortes rápidos, uma trilha sonora de tensão e acelerada, evocando um sentimento de urgência e medo no espectador, mas com o ritmo decaindo à medida que a perseguição se encerra, como visto na Figura 8. Antes da sua chegada ao pântano, a perspectiva muda para mostrar a continuação da trama de outro personagem, Haku, que havia sido salvo pela protagonista momentos antes, mas estava desacordado. O destaque é para os funcionários da casa de banho lidando com as consequências e danos que a perseguição havia causado, o que gera uma discussão entre alguns personagens, como a bruxa Yubaba, que braveja gritos, ameaças e lança feitiços, garantindo à cena um clima de tensão e angústia. Figura 9.

Figura 8 – Cena da perseguição à Chihiro.



Fonte: Netflix, <2024>.

A cena do trem entra como um momento de "respiro" para toda a ação que estava acontecendo. Trazendo uma cadência mais lenta, a cena se estende por 200 segundos (3min20s)³ e apresenta um total de 34 cortes - uma média de 5,88 segundos por plano -, com destaque para os planos do Sem Rosto sentado ao lado da Chihiro (Figura 10),

³ Apesar de Chihiro já estar inserida no ambiente alguns segundos antes, apenas foi considerado o início de cena após a interação entre os personagens Lin e Sem Rosto

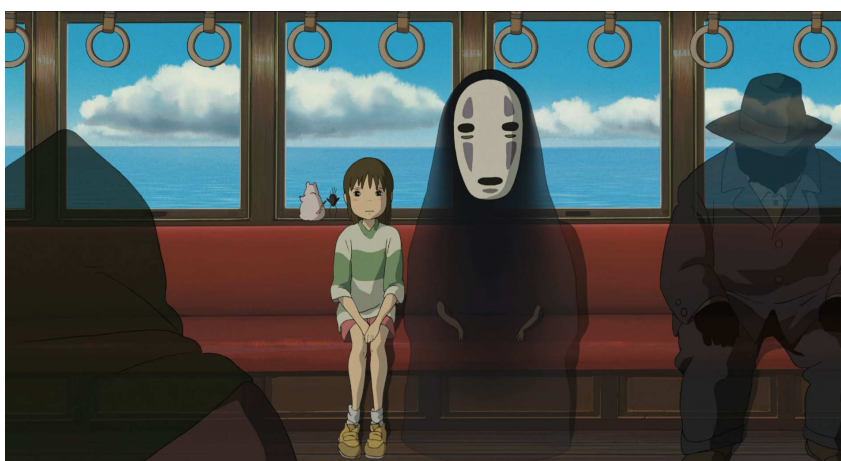
Figura 9 – Cena da discussão na casa de banho.



Fonte: Netflix, <2024>.

que dura aproximadamente 10 segundos; logo na sequência um plano da passagem do trem pela tela (Figura 11) que ocupa cerca de 7 segundos; e um pouco mais à frente uma imagem do lado de fora do vagão (Figura 12), mostrando o mundo exterior, durando quase 9 segundos. A penúltima cena dessa sequência mostra a protagonista olhando pela janela (Figura 13), numa aproximação de câmera que toma 11 segundos de tempo de tela.

Figura 10 – Chihiro e Sem Rosto sentados no vagão.



Fonte: Netflix, <2024>.

Sobre a composição visual, os enquadramentos e o uso de perspectivas desempenham um papel crucial na representação de *Ma* na cena. A alternância entre planos abertos, que mostram o trem atravessando uma vasta extensão de água, e planos internos, que revelam a quietude e as interações minimalistas dentro do vagão, cria uma sensação de pausa e contemplação. Os planos externos destacam a imensidão e a serenidade do

Figura 11 – Trem passando pela tela.



Fonte: Netflix, <2024>.

Figura 12 – Mundo fora do vagão.



Fonte: Netflix, <2024>.

Figura 13 – Chihiro observando o lado de fora.



Fonte: Netflix, <2024>.

ambiente, enfatizando a conexão entre os personagens e o mundo ao redor, a predominância são as composições centralizadas, demonstrando uma igualdade de vazio nos lados e por vezes simétricos (Figura 14). Outra técnica explorada é dar ênfase em um dos lados do quadro, aproveitando o espaço vazio oposto para que o espectador complete a cena mentalmente e já imagine a continuidade que será apresentada. Os enquadramentos internos são frequentemente focados em Chihiro e Sem-Face e utilizam composições equilibradas e perspectivas que guiam o olhar do espectador para momentos de introspecção e conexão emocional. Essa escolha visual não apenas reforça a sensação de tempo desacelerado e espaço vazio, mas também permite que o silêncio e a imobilidade ganhem significado, encapsulando a essência de Ma como um espaço para reflexão e respiro narrativo.

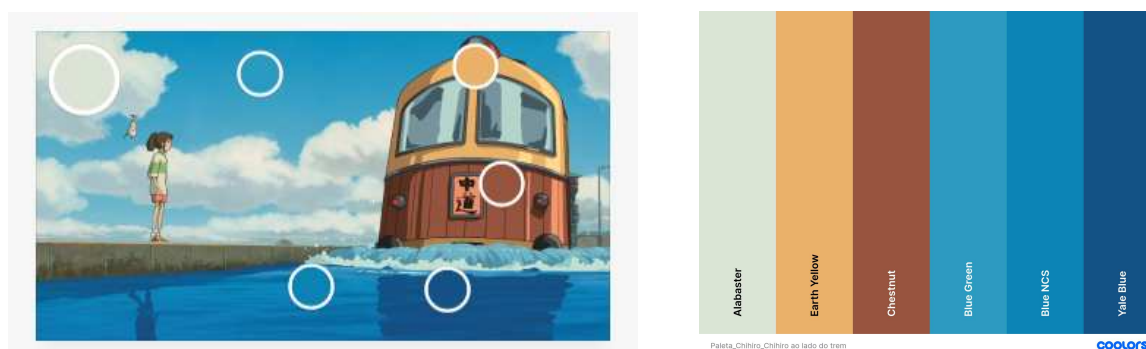
Figura 14 – Planos externos centralizados.



Fonte: Netflix, <2024>.

O uso de cores se destaca primeiramente pelos tons de azul (Figura 15), presentes na água e no céu, criando uma sensação de imensidão e solidão que gradualmente vão atingindo tons mais pastéis (Figura 16), de rosa a laranja, representando a passagem do tempo e o pôr do sol, até adquirirem tons mais escuros na chegada do crepúsculo.(Figura 17).

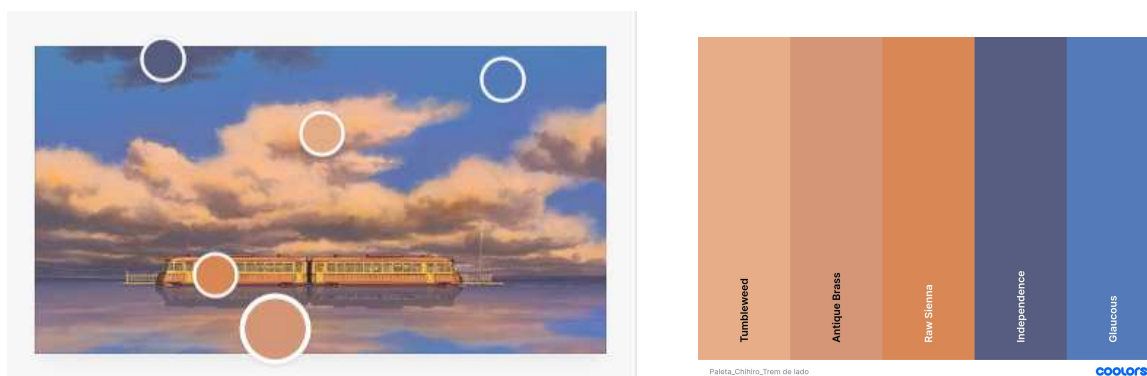
Figura 15 – Paleta cromática do trem ao meio dia.



Fonte: Colors, <Disponível em colors.co/image-picker>.

Um contraste com as cenas internas, onde predominam-se os tons terrosos e cores quentes, devido à estrutura de madeira do piso e das janelas e o couro dos bancos, as estruturas metálicas refletem as cores internas e adquirem a mesma tonalidade quente do ambiente fechado e acolhedor (Figura 18 e Figura 19). Essa alternância cria, sob o princípio da segregação, um contraste visual entre o interior quente do trem e o ambiente externo frio e vasto que ajuda a destacar Chihiro e o Sem-Rosto como as figuras principais da cena, enquanto o cenário aquático ao redor age como fundo, reforçando a ideia de transição e de jornada.

Figura 16 – Paleta cromática do trem ao pôr do sol.



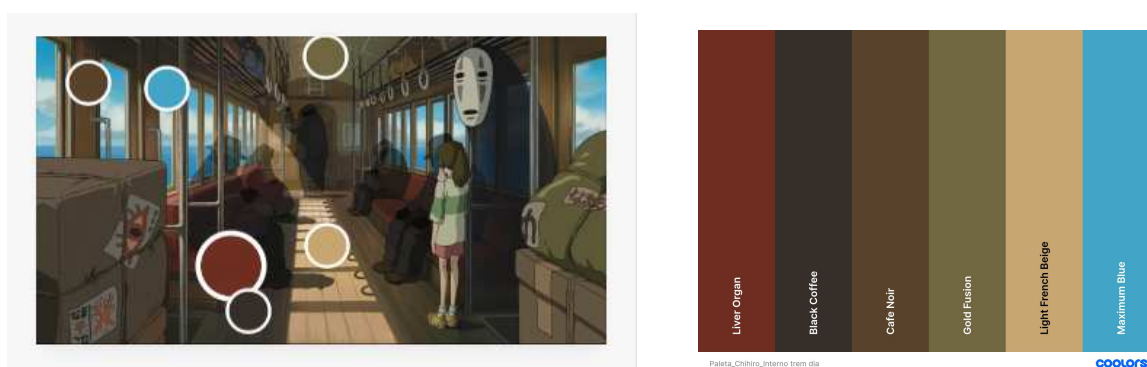
Fonte: Colors, <Disponível em colors.co/image-picker>.

Figura 17 – Paleta cromática do trem à noite.



Fonte: Colors, <Disponível em colors.co/image-picker>.

Figura 18 – Paleta cromática do vagão de dia.



Fonte: Colors, <Disponível em colors.co/image-picker>.

A sequência de imagens e o movimento do trem proporcionam uma fluidez que guia o olhar do espectador de maneira suave, reforçando a sensação de passagem do tempo. A lei da continuidade está presente no ritmo visual das tomadas externas, onde o trem desliza sobre a água, e no cenário que muda gradualmente com o pôr do sol. O uso de linhas horizontais (o horizonte, os trilhos e o movimento do vagão) e de perspectiva, aliados com o movimento de câmera na composição reforçam essa continuidade e transmitem uma

Figura 19 – Paleta cromática do vagão à noite.



Fonte: Colors, <Disponível em colors.co/image-picker>.

sensação de progressão da história, que se alinha com a atmosfera contemplativa da cena.

A repetição de elementos como as janelas, dispostas em sequência, estabelecem uma simetria, aliadas à sua semelhança, que organiza o espaço, enquanto os assentos idênticos enfatizam a uniformidade do ambiente interno. Essa repetição contribui para a criação de um espaço visual estável e contemplativo, alinhado com o ritmo lento da cena e a sensação de paz.

Dentro do trem, a proximidade entre Chihiro e o Sem-Rosto no assento sugere uma conexão emocional silenciosa entre os dois, mesmo que estejam em um estado de introspecção (Figura 10). A posição dos espíritos passageiros, dispostos em sequência, também contribui para a sensação de pertencimento ao mesmo espaço, apesar das diferenças individuais. A garota também quebra o princípio da pregnância e se mantém esteticamente segregada, por ser a única humana num vagão de espíritos. Essa organização visual evoca uma sensação de união silenciosa entre os personagens e, ao mesmo tempo, permite que o espectador perceba as individualidades em meio ao coletivo.

Os espíritos passageiros e o Sem Rosto também agem como meios para se perceber o princípio do fechamento, visto que eles aparecem com corpos semi-transparentes, sugerindo uma presença incompleta, induzindo o espectador a completá-los para os perceber como entidades completas, mesmo que visivelmente etéreas. O fechamento também ocorre com o cenário aquático, pois o espectador entende que o trem está se movendo sobre um "caminho" submerso, mesmo que não hajam trilhos visíveis durante a maior parte da cena. A mudança nas sombras externas (na casa e na árvore) também permite ao espectador inferir a passagem de tempo, enfatizando a ideia de que a noite está caindo e que a jornada está progredindo.

A alternância de luz e sombra ao longo da cena define claramente o espaço e separa as figuras do fundo. No início da sequência analisada, infere-se pela cor do céu e pela posição da sombra pouco projetada em relação à Chihiro, que o momento em que ela embarca no

trem pode ser em um horário posterior ao meio dia ⁴. A luz que ilumina o vagão vem da frente ao banco em que a garota sentará, como evidenciado pelas projeções das sombras dos espíritos e por um feixe de luz no lado esquerdo do enquadramento. Essas sombras projetadas conectam os personagens visualmente. Isso é perceptível especialmente nas sombras dos espíritos, que são lançadas de forma semelhante no chão do vagão, unindo-os num mesmo espaço e contexto, mesmo que suas intenções e personalidades sejam distintas. (Figura 20)

Figura 20 – Visão interna do vagão.



Fonte: Netflix, <2024>.

Com os cortes, o espectador pode perceber a passagem de tempo pela mudança na iluminação do céu, bem como um aumento no tamanho das sombras projetadas na casa e árvore isoladas em uma pequena ilha no percurso e em uma das paradas feitas pelo veículo. A transição gradual da luz solar para a iluminação artificial dentro do vagão reforça a continuidade visual, que marca o fluxo temporal de forma sutil e orgânica. As luzes propiciam uma iluminação direta vindo de cima e por consequência, sombras logo abaixo das personagens, enfatizando a separação entre eles e o ambiente externo. Essa mudança na iluminação ajuda a destacar os personagens como figuras centrais, enquanto o fundo se torna mais enigmático com o avançar da noite.

Um dos pontos que se destacam na produção dos filmes do Studio Ghibli é o uso do som, seja da trilha sonora, os efeitos sonoros, a dublagem, ou até mesmo a falta desses elementos, que sempre carregam um nível de atenção e detalhamento que contribuem para a imersão no mundo da obra. Em *A Viagem de Chihiro*, Miyazaki segue tendo o apoio de Joe Hisaishi, com quem trabalhou em outras obras, e compôs a trilha sonora performada pela Orquestra Filarmônica Novo Japão (*New Japan Philharmonic*).

⁴ Apesar de se passar num mundo fictício e o autor não explicitar se nesse universo as concepções de tempo e a posição dos astros são diferentes da realidade, considera-se que, nesse quesito, as leis da natureza são iguais às nossas.

Na cena do trem, é priorizada a apreciação do momento com base na música, visto que durante toda a sequência, só são utilizadas 7 linhas de diálogo -todas ditas por Chihiro para se comunicar com personagens que não falam- e que são faladas apenas nos primeiros momentos da cena. Todo o restante é acompanhado pela trilha sonora, majoritariamente composta por piano e violino, e pelos efeitos de ambiência ⁵, como o som das águas, do vento, os passos dos passageiros, a sinalização sonora do trem nas estações, e o próprio barulho do trem sob os trilhos. A trilha sonora é calma, agindo como o "fundo"sonoro que acompanha a cena, mas passa a sensação de aventura à medida que Chihiro se aproxima do seu destino, dada a intensificação das notas e do volume da música. Ela se funde com os sons do ambiente, que permite que a música seja percebida como uma extensão do mundo, em vez de um elemento intrusivo, e direciona a atenção do espectador para o momento presente, enquanto os detalhes sonoros do ambiente mantêm a imersão na cena. O uso de efeitos sonoros ambientes cria uma sensação de proximidade, aproximando o espectador da experiência de Chihiro. Os sons dos passos dos passageiros e o barulho do trem sobre os trilhos geram uma familiaridade que aproxima o espectador do espaço do vagão. Mesmo os sons mais distantes, como a sinalização nas estações, conectam o espectador à jornada, ajudando a criar uma sensação de movimento e continuidade. Esses sons similares e repetitivos reforçam a ideia de um espaço comum compartilhado entre os personagens, apesar do isolamento emocional de Chihiro.

A tranquilidade da trilha sonora da cena Padrão contrasta com as trilhas de tensão e urgência das cenas anterior e posterior. Essa escolha cria uma continuidade dentro da cena, onde o espectador sente que o tempo desacelera e que a história está em um momento de "respiro". Ao mesmo tempo, o contraste com as cenas intensas que antecedem e sucedem o momento no trem reforça a singularidade e a importância dessa pausa. Essa continuidade sonora permite que a cena funcione como um espaço temporal distinto, em que o espectador experimenta o fluxo do tempo de uma forma dilatada, semelhante à percepção de Chihiro.

A escolha de evitar diálogos, priorizando a trilha sonora e os sons do ambiente, reforça o conceito de *Ma*. O uso do piano e do violino, instrumentos que têm uma sonoridade introspectiva e melancólica, adicionam um caráter meditativo à cena. A música cresce suavemente em intensidade conforme Chihiro se aproxima do destino, mas sem perder o ritmo sereno. Isso cria uma experiência sensorial e emocional que permite ao espectador "respirar" junto com a narrativa, sintonizando-se com o estado emocional da protagonista enquanto ela se aproxima da resolução da trama.

A análise da linguagem corporal e expressões será feita individualizando os núcleos de personagens. Chihiro é uma criança de 10 anos e normalmente se porta como tal, porém

⁵ Ambiência é a qualidade dos efeitos sonoros que definem para o "clima"ou "atmosfera"de uma cena. Eles ajudam a situar o espectador no espaço em que a ação ocorre, contribuindo para a imersão e tornando o cenário mais convincente e emocionalmente envolvente.

no atual momento ela já passou por um processo de amadurecimento e desenvolveu um senso de responsabilidade que difere do início do filme, ela já está inserida nesse mundo mágico há algum tempo, então suas expressões de medo e aflição passam por mudanças e agora são mais sérias e centradas, refletindo o seu objetivo de salvar seus pais e outras personagens no decorrer da trama. No começo da sequência, Chihiro demonstra pressa para chegar à plataforma e surpresa ao perceber que o espírito Sem Rosto, quem a perseguiu na cena anterior, deseja embarcar com ela. Sem demonstrar medo, ela aceita a sua companhia e sobe no vagão, olhando com certa desconfiança para o ambiente, mas logo se sentando e convidando Sem Rosto para sentar-se ao seu lado. Ela senta de maneira retraída, por não estar em um ambiente confortável, mas mantém sua postura e no decorrer da viagem sua expressão alivia, esboçando um leve sorriso ao observar a paisagem, na primeira parada ela demonstra curiosidade e surpresa ao ver os espíritos desembarcando e quando o trem já está vazio à noite, ela adota uma postura e expressão neutra, até os últimos quadros, onde ela olha pela janela demonstrando angústia e preocupação por não saber o que lhe espera no seu destino final.

A análise do espírito Sem-Rosto é feita apenas em sua linguagem corporal, visto que seu rosto verdadeiro não aparece nessa cena e a máscara que ele carrega se mantém estática durante toda a sequência. No começo, ele demonstra pressa para alcançar a garota na estação, ao andar de forma desengonçada, o que pode ser um indicativo de que ele não está acostumado a andar nessa velocidade; ele é levado pelas ondas quando o trem passa ao seu lado, demonstrando uma fragilidade do seu corpo. O restante da sua comunicação é feita através de inclinadas com a cabeça e breves sons que ele faz, explicitando seu desejo de acompanhar a protagonista na viagem. No restante da cena, ele permanece estático e em silêncio. Os espíritos passageiros também não possuem rosto, mas as suas posturas corporais indicam indiferença perante a presença da garota no trem, como se não a vissem ou não se importassem, eles apenas retiram suas bagagens e desembarcam sem nenhum tipo de interação com o núcleo principal de personagens.

A análise da cena Padrão demonstra como o conceito de *Ma* se entrelaça com os princípios da *Gestalt* para criar uma base sólida para compreender a visão artística do diretor a respeito da narrativa, ritmo, composição visual, design sonoro e das personagens na obra. Essas características se mostram recorrentes nas obras de Miyazaki e apesar da variedade de temáticas abordadas em seus filmes, é possível notar a sua assinatura no processo criativo em todos eles, o que garantiu ao Studio Ghibli a sua notoriedade e reconhecimento na indústria do cinema. A valorização dos intervalos, do vazio e da pausa como momento contemplativo são características de *Ma* que aparecem em diversas camadas na composição do filme. Narrativamente, se manifesta em momentos de silêncio e contemplação, como um "respiro" que é essencial para o desenvolvimento da história, pois traz aos personagens e ao espectador um momento de calma e de reflexão, contrastando com as cenas de tensão, que garantem à obra uma cadência harmônica e essencial para

construir uma experiência emocional rica. O uso de um ritmo mais lento e cenas mais estáticas são essenciais para a percepção de um momento mais calmo, que sincroniza com a ausência de diálogos e dão lugar às músicas e aos sons ambientes, o que garantem ao público a imersão na história, ao mesmo tempo que trazem à tona sentimentos de introspecção e reflexão, desviando o foco de ações específicas para destacar o ambiente e a jornada. Visualmente, fazendo o uso dos espaços vazios e das técnicas de enquadramento para focalizar assuntos, *Ma* garante que o espectador perceba o mundo independente das atitudes dos personagens principais, dando um enfoque à grandeza das paisagens, aos fenômenos naturais e aguçando a percepção de imensidão do universo perante à história.

A *Gestalt* por sua vez, oferece uma base para entender como esses elementos se organizam de maneira significativa e coesa. O princípio da continuidade conecta os sons, as imagens e os movimentos ao desenrolar da história, enquanto o contraste da segregação destaca a cena na narrativa (apresentando um momento de pausa) e os personagens na sequência (destacando-os do ambiente) para tornar o momento único. A unidade na composição visual garante uma coesão e harmonia entre luz, sombra, cores e interação de personagens, reforçando a ideia de que cada elemento é essencial para a criação de uma atmosfera de contemplação; e no âmbito sonoro a unidade se dá pela suavidade e constância da música, que envolvem o espectador ao estabelecer a trilha sonora como figura central da cena. O fechamento convida o público a preencher lacunas emocionais e narrativas com sua própria interpretação; a ausência de explicações ou ações explícitas convidam o espectador a atribuir significados subjetivos à jornada ou às atitudes dos personagens.

A análise da cena Padrão revelou a riqueza estética, narrativa e emocional que surge da interseção entre *Ma* e os princípios da *Gestalt*, e mostram como o aproveitamento dos espaços vazios e a organização padronizada das formas se complementam numa cena que funciona como um microcosmo dos elementos centrais que definem o estilo artístico de Miyazaki nos filmes do Studio Ghibli: o respeito pelo tempo e espaço como elementos narrativos, a harmonia entre composição visual e o som (ou a falta dele) e a valorização das emoções não ditas.

A partir desse estudo, a cena do trem será utilizada como padrão metodológico para analisar outras obras do Studio Ghibli, se utilizando da combinação de *Ma* e *Gestalt* para investigar como esses princípios são aplicados de maneiras diferentes em outros contextos narrativos, visuais e sonoros. Com isso, será possível identificar de forma mais ampla e aprofundada a abordagem artística de Hayao Miyazaki e como esses padrões se manifestam de maneira consistente e impactante em toda a sua filmografia no Studio.

5.3 Expansão para outros casos

5.3.1 *Castelo no Céu (1986)*

O Castelo no Céu (*Tenkū no Shiro Rapyuta*) é o primeiro longa-metragem do Studio Ghibli. Roteirizado e dirigido por Miyazaki, retrata a história de Pazu e Sheeta, duas crianças que têm seus destinos cruzados após o dirigível em que Sheeta estava ser atacado por agentes do governo que desejavam um amuleto mágico que a garota portava, o que causa a sua queda dos céus, mas que o próprio amuleto a salva. É nesse momento que Pazu, que trabalha numa mina de carvão a encontra e assim a história dos dois se inicia.

O garoto cresceu ouvindo histórias sobre uma grande cidade voadora que se escondia nas nuvens (Laputa), contadas pelo seu pai, mas ninguém acreditava nele, que morreu sem conseguir provar sua existência. Pazu tomou para si os sonhos do pai e se dedicava, à medida do possível, a encontrar o castelo no céu. O garoto percebe que Sheeta era a prova que ele precisava para encontrar a cidade, visto que seu amuleto era cobiçado por ter o poder de encontrar Laputa em meio às nuvens; e o poder e tesouros escondidos lá eram de interesse tanto do governo, quanto de piratas. Eles descobrem que a cidade não é apenas uma maravilha tecnológica, mas também um símbolo de equilíbrio entre a humanidade e natureza; e se dedicam durante a trama a protegê-la e garantir que seus segredos não sejam usados para o mal.

O filme se passa numa realidade semelhante à era vitoriana europeia e conta com uma estética *steampunk*⁶, com máquinas voadoras e piratas. Além da aventura e mistério, a obra trata de temas como a busca por identidade, a ganância humana e a relação tecnologia-natureza, sendo de suma importância para o estabelecimento da estética Ghibli na cinematografia.

A cena a ser analisada é a chegada de Pazu e Sheeta às ruínas de Laputa, que assim como na cena Padrão, se desenrola na metade final do filme e está inserida entre dois momentos de tensão da trama. A chegada das crianças acontece após uma batalha aérea entre os piratas com os quais eles estavam embarcados e a nave do antagonista principal, em uma sequência de tiros e tensão, o planador dos protagonistas se solta da nave principal os deixando à deriva para serem engolidos pela nuvem em que se encontra Laputa. Após a cena, o clima de tensão volta quando as crianças percebem uma explosão não longe dali, indicando que o governo havia chegado na cidade no céu. (??)

A chegada às ruínas de Laputa é um momento emblemático que encapsula tanto o conceito de Ma quanto princípios da Gestalt. Ao sobrevoar a vasta extensão de nuvens

⁶ Steampunk é um subgênero da ficção científica que combina elementos de uma estética retrofuturista com tecnologias baseadas no vapor e em maquinaria mecânica, frequentemente ambientado no período vitoriano ou em universos alternativos inspirados no século XIX. É caracterizado por visuais ornamentados, invenções anacrônicas, e uma fusão de avanços tecnológicos com valores ou limitações sociais típicas da era industrial.

Figura 21 – Cena de apresentação de Laputa.



Fonte: Netflix, <2024>.

e finalmente emergirem diante da ilha flutuante, o filme desacelera o ritmo narrativo, permitindo que o espectador contemple a grandiosidade do cenário e sinta o impacto emocional do momento. A ausência de diálogo na primeira parte dessa passagem reforça o silêncio como um elemento narrativo, criando uma pausa para que os personagens e o público processem a magnitude e o mistério do local.

Os enquadramentos distantes sendo revelados pela passagem das nuvens demonstram a imensidão da cidade, que à medida que é mostrada, compreende-se a magnitude e imensidão do lugar ainda não explorado. Quando os personagens estão em cena, também são utilizados quadros que evidenciem o seu pequeno tamanho perante à Laputa, como o uso de *zoom out* e visões vindas de baixo. (Figura 22)

O princípio do fechamento se manifesta na sugestão visual de que Laputa, apesar de parcialmente em ruínas, ainda mantém sua identidade como uma civilização perdida. A mente do espectador completa os espaços vazios das estruturas quebradas, imaginando a grandiosidade que um dia existiu. O princípio da proximidade é evidente na relação entre os elementos naturais, como árvores crescendo sobre as ruínas, e as construções feitas pelo homem, que se fundem para criar uma composição harmônica e integrada.

Já o Ma é evidente no uso do espaço vazio e na ênfase na imobilidade. O isolamento de Laputa acima das nuvens e a composição visual que destaca vastos espaços abertos ao redor das ruínas criam uma atmosfera de quietude e contemplação. Essa pausa permite não apenas que os personagens explorem o local, mas também que o espectador experimente um intervalo de reflexão antes do clímax da narrativa.

A trilha sonora contribui para essa experiência ao ser sutil e melódica, intensificando

Figura 22 – Ambientação de Laputa.



Fonte: Netflix, <2024>.

a sensação de descoberta e admiração. Assim, essa sequência exemplifica como Ma e os princípios da Gestalt trabalham juntos para evocar emoções profundas, conectando o público à beleza efêmera e à história contida nas ruínas de Laputa.

5.3.2 *Meu Amigo Totoro (1988)*

Meu Amigo Totoro (*Tonari no Totoro*) conta a história de duas irmãs, Mei e Satsuke, que se mudam com seu pai professor para o interior do Japão na época do pós-segunda guerra mundial com o objetivo de se aproximar da sua mãe, que está internada em um hospital próximo. Nos arredores da nova casa, as garotas descobrem um mundo mágico habitado por espíritos da natureza, apelidados por elas de *totoros*. Mei, a irmã mais nova, é a primeira a encontrá-los e logo o maior deles se afeiçoa pela criança e sua inocência, se mostrando uma criatura gentil e carinhosa, apesar do seu grande tamanho. Satsuki também se aproxima de Totoro, principalmente em momentos de incerteza e saudade da mãe. Juntas, as garotas vivem aventuras mágicas com as criaturas e aprendem a lidar com seus medos e inseguranças.

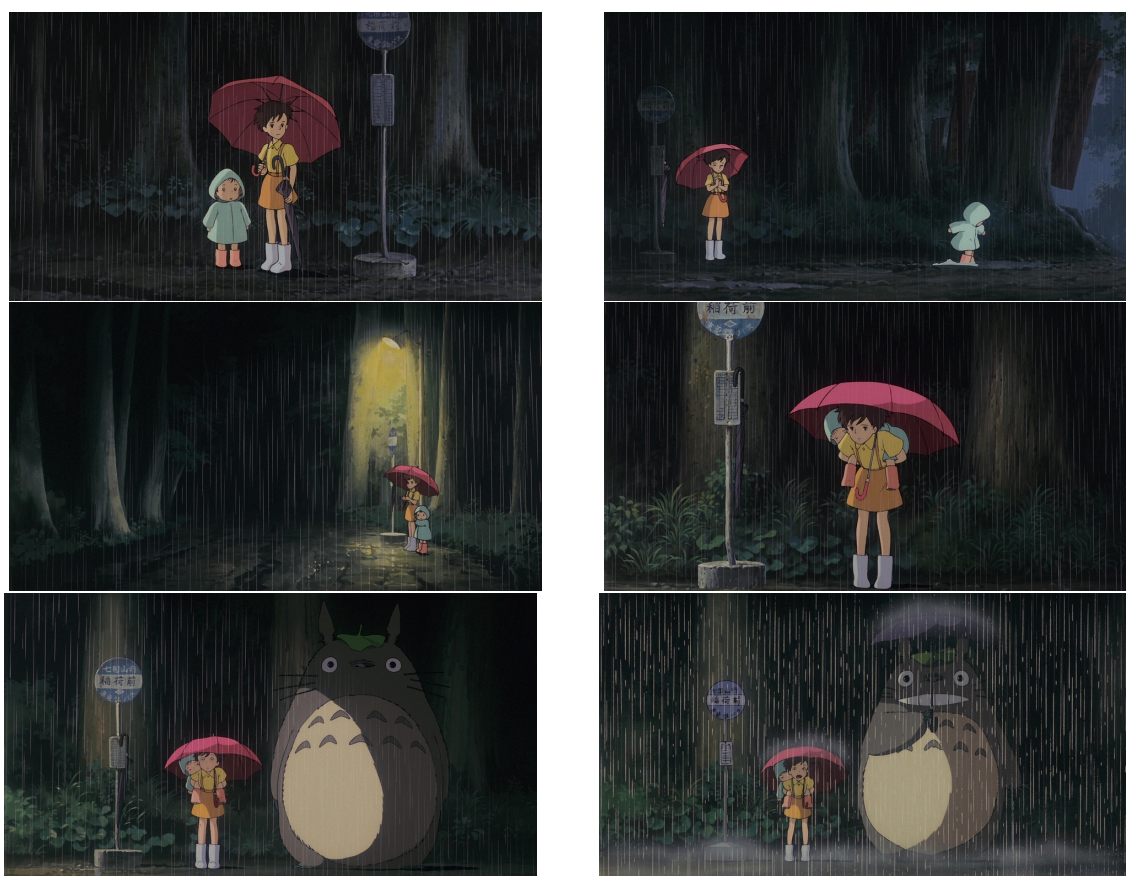
O filme quebra um pouco o padrão de história vista anteriormente em *O Castelo no Céu* por apresentar uma narrativa mais simples, sem grandes tramas, batalhas ou problemas a serem resolvidos, mas com uma grande profundidade na relação entre as protagonistas, na contemplação da magia e da imaginação e na conexão com a natureza.

A cena analisada se tornou tão icônica quanto a cena do trem em *A Viagem de Chihiro*, a imagem das duas irmãs e Totoro esperando num ponto de ônibus na chuva se consolidou como uma das grandes expressões de *Ma* nos cinemas. O momento é

marcado pela simplicidade dos atos, pelos sons ambientes, o foco na interação sutil entre os personagens e o ambiente. O som da chuva batendo nas folhas e no chão, o vento passando pelas árvores e o ocasional barulho do guarda-chuva de Totoro criam uma ambiência que acentua a quietude e a expectativa. O ritmo desacelerado reforça a ideia de pausa, permitindo que os espectadores experimentem o passar do tempo junto aos personagens.

Visualmente, a cena utiliza a composição para criar equilíbrio e harmonia. Totoro, com sua figura imponente e curiosa, contrasta com as proporções menores das meninas e do ambiente ao redor. A iluminação amarelada e a paleta de cores frias, predominantes devido à chuva, complementam o tom contemplativo. Essa escolha visual remete ao princípio da proximidade na *Gestalt*, que une os personagens em um espaço compartilhado, conectando o ambiente e os personagens em uma narrativa visual coesa, enquanto o princípio de continuidade se utiliza da perspectiva para guiar o olhar do espectador ao horizonte à procura de quem vem da escuridão. (Figura 23)

Figura 23 – Cena do ônibus.



Fonte: Netflix, <2024>.

Assim como a cena Padrão, o momento em que Mei e Satsuke esperam pelo ônibus ao lado de Totoro explora *Ma* como uma pausa narrativa significativa (apesar de que em Totoro não há cenas de tensão durante o filme). Ambas as cenas evitam diálogos extensos, utilizando o silêncio e a ambientação sonora para construir um espaço de contemplação.

Em termos visuais, enfatizam a relação dos personagens com o espaço ao redor, utilizando perspectivas que destacam o isolamento e a simplicidade das interações.

Na Gestalt, os princípios de proximidade e continuidade são essenciais para conectar os personagens ao ambiente e ao fluxo da narrativa, ao mesmo tempo que a segregação destaca Totoro no cenário. Tanto na cena do trem quanto na cena do ônibus, os espectadores são levados a completar mentalmente os significados emocionais e simbólicos dos momentos apresentados, criando um envolvimento mais profundo com os pensamentos e expressões dos personagens.

5.3.3 O Serviço de Entregas da Kiki (1989)

O Serviço de Entregas da Kiki (*Majo no Takkyūbin*) é um filme baseado em um romance de mesmo nome escrito pela autora Eiko Kadono em 1985. A trama acompanha uma jovem bruxa que, aos 13 anos, precisa sair de casa sozinha para finalizar o seu treinamento mágico por um ano. Ao lado do seu gato falante Jiji, Kiki se muda para uma cidade costeira, ambientada num estilo europeu romântico e não localizado na linha do tempo convencional, com edifícios com arquitetura do século XVIII até os anos 1960, veículos dos anos 1950, quanto um dirigível dos anos 1930; a caracterização dos habitantes relembra a *Belle Époque*, mas com algumas variações mais modernas. Como parte do seu processo de amadurecimento, Kiki precisa de um emprego, então ela consegue morar no sótão de uma padaria e, com a permissão da dona, abre um serviço de entregas aéreas, usando a sua habilidade de voo com a vassoura. Apesar do seu entusiasmo inicial, a jovem bruxa enfrenta diversos desafios, como o isolamento, causado pela falta de amigos e parentes como rede de apoio, dificuldades financeiras e até uma crise de confiança, que a faz perder seus poderes temporariamente, inclusive impossibilitando a comunicação com Jiji. Durante sua estadia, ela conhece personagens que a ajudam a crescer e recuperar sua autoconfiança, como um jovem morador da cidade, uma artista do campo e uma idosa que a contrata para o serviço de entrega.

Assim como em *Meu Amigo Totoro*, Miyazaki escolheu focar no amadurecimento da personagem mediante a situações cotidianas, não há um grande vilão ou situações extraordinárias; por isso a protagonista ganhou um grande afeto do público, ela é uma personagem facilmente identificável; apesar dos seus poderes, Kiki é uma garota normal que enfrenta problemas cotidianos. Ela não é escolhida para uma aventura heroica e muito menos está no centro de um grande acontecimento; ela é apenas a protagonista da própria história, que mesmo sendo simples, consegue ser realista ao abordar temas importantes como a busca pela independência e autoconfiança, a integração social em uma nova comunidade e a emancipação feminina.

A cena em que Kiki voa pela primeira vez à noite é um marco visual e emocional no filme. O momento é permeado por um ritmo desacelerado que contrasta com a energia

eufórica da bruxa se preparando para sair em treinamento e com a ansiedade de estar numa cidade nova. Kiki sobrevoa um céu escuro, iluminado apenas pela luz da lua e pelas estrelas, enquanto nas cidades são vistos os faróis dos carros e as lâmpadas das casas que, juntamente com as imagens aéreas do campo e das estradas criam um ambiente de contemplação. A ausência de diálogos e a trilha sonora animada evidenciam o início da jornada e a conexão de Kiki com o vasto mundo ao seu redor.

Na composição visual, a cena utiliza enquadramentos amplos para enfatizar a imensidão do céu e a solidão de Kiki. O contraste entre o espaço vazio e a figura pequena e dinâmica da jovem bruxa ressalta a sua jornada de amadurecimento e autodescoberta. Na *Gestalt*, o princípio de segregação é evidente: Kiki é a figura que se destaca contra o vasto fundo do céu estrelado. O princípio de continuidade também é presente, com as linhas suaves e curvas de seu movimento no céu guiando o olhar do espectador e transmitindo uma sensação de fluidez e liberdade. (Figura 24)

Figura 24 – Primeiro voo noturno da Kiki.



Fonte: Netflix, <2024>.

Paralelo à cena padrão, o primeiro voo noturno de Kiki utiliza *Ma* para criar um espaço de contemplação narrativa. Mesmo que com sentimentos opostos, as cenas focam em um momento de transição emocional para as protagonistas, permitindo que o espectador reflita sobre suas jornadas internas. A ausência de elementos distrativos e a trilha sonora,

aliada aos sons ambientes, reforçam o impacto emocional desses momentos.

Do ponto de vista da *Gestalt*, as duas cenas compartilham o uso de figura-fundo para destacar as personagens contra o ambiente vasto. O princípio de continuidade é utilizado em ambas para guiar o olhar do espectador ao longo do movimento (seja do trem na água ou de Kiki no céu), criando uma narrativa visual coesa. Em ambos os casos, a combinação de *Ma* e *Gestalt* transforma essas cenas em experiências profundas que capturam a essência de crescimento e introspecção das personagens, conectando-as ao mundo ao redor de forma significativa.

5.3.4 *Porco Rosso: O Último Herói Romântico (1992)*

Porco Rosso: O Último Herói Romântico se passa num universo onde hidroaviões dominam os céus, servindo tanto para transporte, quanto para combate militar. O filme é inspirado no mangá do próprio Hayao Miyazaki intitulado *Hikōtei Jidai* e conta a história de um ex-piloto da aeronáutica italiana que após lutar na primeira guerra mundial, é transformado por uma maldição num porco antropomorfo e começa a ganhar a vida como caçador de recompensas. Porco Rosso é um personagem cínico e solitário, mas ao mesmo tempo sedutor e que não mede esforços para conseguir o que quer, principalmente se houver dinheiro envolvido; ele participa de corridas, duelos aéreos, resgate de reféns e enfrenta piratas do ar. A história se concentra em torno do Mar Adriático, num momento de ascensão do fascismo italiano e paralelo à uma recessão econômica no período entre-guerras. Apesar de máquinas voadoras já terem sido exploradas em *O Castelo no Céu*, foi em *Porco Rosso* que Miyazaki explicitou sua paixão por aviação de forma mais autêntica. Em um mundo onde o foco são as aeronaves e todos os núcleos de personagens e da trama estão diretamente ligados à isso, o diretor traz tanto as suas visões românticas da infância de amor e liberdade dos céus, quanto reflete sobre os traumas da guerra e as suas consequências para o mundo, numa história sobre aventura, romance e humanidade.

A conversa entre Porco Rosso e Fio na praia é uma cena que, como várias no universo de Miyazaki, explora o conceito de *Ma* ao criar um momento de pausa e reflexão. O cenário tranquilo e isolado da praia, com o som suave das ondas quebrando, a brisa no ar, e o som de metal se tocando à medida que Porco conta as suas munições, oferece um contraste marcante com as tensões da história que ele conta para Fio. A troca de palavras entre Porco e Fio é pontuada por silêncios significativos, permitindo que o ambiente se torne quase um personagem ativo, propiciando um espaço para introspecção e respiro emocional. O ritmo desacelerado da história, em contraste com os momentos de batalha, permite que os personagens e o espectador absorvam a profundidade do trauma e da reflexão sobre a morte e a perda. (Figura 25)

A composição destaca a diferença entre o presente: a noite azul na praia, com a única iluminação sendo o lampião amarelado de Porco; e o passado, que apesar de contar

Figura 25 – Conversa entre Porco Rosso e Fio.



Fonte: Netflix, <2024>.

uma história de guerra, traz uma ambientação mais tranquila, num dia ensolarado e o mar azul, passando para cima das nuvens, um mar de algodão de onde os aviões derrotados emergem rumo ao descanso eterno. Esse contraste enfatiza o isolamento de Porco Rosso e sua busca por redenção, e quase que uma culpa por não ter morrido junto aos seus companheiros, ao mesmo tempo que introduz Fio como a contraposição à sua solidão. (Figura 26)

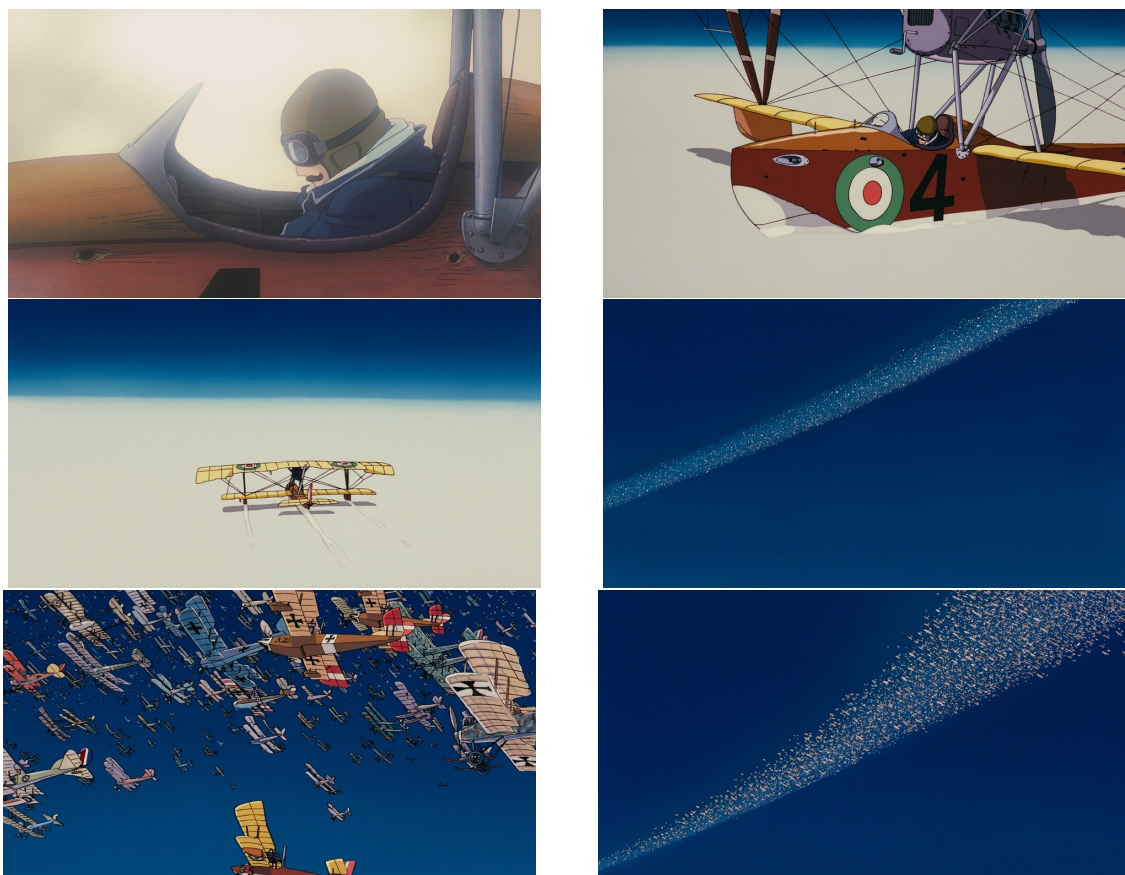
Figura 26 – Batalha aérea do passado de Porco Rosso.



Fonte: Netflix, <2024>.

O princípio da Gestalt de figura-fundo é aplicado ao destacar Porco no passado em um espaço amplo e vazio, com a vastidão das nuvens e o céu, por onde todos os combatentes da guerra se distanciavam de Porco rumo "ao outro lado", enquanto sua figura não ascende ainda se conectando com a vida. O princípio de continuidade também é notável, com o rastro de fumaça que guia o olhar, numa unidade de todos os aviões que lutaram na guerra, representando a continuidade entre o presente e o passado, entre a vida e a morte. (Figura 27)

Figura 27 – Passado de Porco Rosso.



Fonte: Netflix, <2024>.

A cena de Porco Rosso compartilha semelhanças com a cena do trem em *A Viagem de Chihiro* em relação ao uso de Ma e dos princípios da Gestalt. Ambas as cenas usam o silêncio e o ritmo desacelerado para criar uma pausa emocional, permitindo que os personagens processem e reflitam sobre questões profundas e existenciais. Na cena do trem, Chihiro enfrenta sua transição e amadurecimento, enquanto em *Porco Rosso*, a conversa sobre a guerra e os mortos também oferece um espaço de introspecção e confronto com o passado.

Nos enquadramentos as duas cenas fazem uso de amplos cenários vazios para enfatizar o distanciamento emocional e o silêncio interior dos personagens. O princípio de segregação, mais uma vez, é utilizado para separar os personagens do ambiente em que estão. A continuidade também aparece, guiando o olhar e a narrativa e simbolizando o fluxo contínuo do tempo, seja no movimento do trem ou dos aviões.

5.3.5 Princesa Mononoke (1997)

Princesa Mononoke (*Mononoke-hime*) acompanha um príncipe de uma tribo Emishi⁷ chamado Ashitaka que, após derrotar um demônio javali que atacava sua tribo, recebeu uma maldição em um dos seus braços que aos poucos vai sugando sua vitalidade. O príncipe descobre que o demônio era um deus corrompido por uma bola de ferro alojada em seu corpo e se exila para o oeste para achar a cura para seu braço. Durante sua viagem, Ashitaka se depara com um conflito intenso entre humanos e espíritos da floresta, que buscam tomar para si o controle da floresta. Os humanos comandados pela Lady Eboshi, buscam expandir seu território para explorar os recursos naturais e os espíritos e deuses da floresta lutam para proteger sua terra natal enquanto são ajudados por San, uma humana criada por lobos e conhecida como Princesa Mononoke. O filme distorce um pouco da jornada do herói ao inserir Ashitaka como mediador do conflito, um participante neutro no meio de uma guerra, que busca ao máximo atender as necessidades de ambas as partes, tentando manter o equilíbrio entre a preservação da natureza e as necessidades humanas, porém a ganância e a sede de poder ameaçam destruir tudo.

Miyazaki trouxe uma visão semelhante à de *Nausicaa no Vale do Vento* porém em um contexto menos fantasioso, visto que o filme se passa no período *Muromachi*⁸, no que diz respeito ao ambientalismo, um conflito entre os habitantes da Cidade de Ferro e os espíritos da floresta são uma alegoria dos conflitos modernos da indústria com a natureza. A ecologia anda paralela à conceitos da espiritualidade xintoístas e taoístas para discutir o impacto das ações humanas no meio ambiente, e os conflitos entre eles. *Princesa Mononoke* é o filme mais pesado, graficamente falando, de Miyazaki. As cenas de violência explícita servem para mostrar ao público os impactos que ambos os lados têm no outro: humanos ferindo animais com armas de fogo e armadilhas explosivas mostram a brutalidade do avanço humano na natureza, com o objetivo de chocar o espectador e não romantizar o desmatamento e a destruição; mas a natureza pode revidar caso esteja sendo ameaçada, com os lobos e macacos explicitando o desejo de matar os homens e o deus da floresta destruindo tudo e todos no arco final do filme. Tudo isso serve de reflexão sobre o tratamento da humanidade para com o meio ambiente e as consequências catastróficas que o desmatamento e a destruição desenfreadas podem causar.

A cena em que Princesa Mononoke é apresentada a Ashitaka é uma das passagens mais notáveis do filme, e faz uso do conceito de *Ma* de forma evidente. A pausa no ritmo da ação permite que o espectador absorva as informações de quem é a garota que anda com os lobos e os sentimentos conflitantes do príncipe. A interação inicial entre Ashitaka e San é marcada pelo silêncio e pela distância física, e é neste espaço de contenção que *Ma* se manifesta. O tempo parece desacelerar, criando um momento de tensão por não

⁷ Os Emishi foram um grupo étnico que viveu no nordeste do Japão, sua primeira menção na literatura data do ano 400

⁸ A era *Muromachi* se estendeu aproximadamente de 1336 a 1573

serem explícitas as intensões da Princesa Mononoke. A ausência de diálogos por parte dela e a da trilha sonora criam um espaço de *Ma*, onde o silêncio dá a oportunidade para a interpretação dos personagens. (Figura 28)

Figura 28 – Conversa entre Porco Rosso e Fio.



Fonte: Netflix, <2024>.

O princípio da *Gestalt* de segregação é claro, com San e Ashitaka se destacando no ambiente natural, ao mesmo tempo que a garota possui uma unidade visual com os lobos, devido às suas manchas de sangue e à pelagem das suas roupas. A distância física entre eles é acentuada pela floresta ao redor, criando uma separação simbólica, enquanto a natureza parece agir como um espaço de tensão e equilíbrio. A interação é lenta e contemplativa, permitindo ao espectador absorver as emoções sutis entre os dois personagens e a situação mais ampla da guerra entre os humanos e os deuses da natureza.

Em relação à cena Padrão, ambas as cenas têm uma qualidade introspectiva e reflexiva, com um ritmo desacelerado que permite ao espectador absorver o contexto emocional dos personagens e suas relações. No trem, o silêncio e a contemplação também são destacados, com Chihiro refletindo sobre sua jornada e sobre os outros passageiros que encontram seu destino. De forma semelhante, na floresta de Princesa Mononoke, o ambiente, o silêncio e os sons naturais criam uma pausa emocional onde a tensão entre os personagens é sentida, mas não dita.

O princípio de figura-fundo é utilizado em ambas as cenas para destacar as personagens contra um cenário vasto e simbólico. Em *A Viagem de Chihiro*, o trem se destaca na água, e as paisagens ao redor criam uma sensação de transição e distanciamento emocional. Em *Princesa Mononoke*, a floresta envolve os personagens, criando uma sensação de separação entre Ashitaka e San, mas também de interconexão com o ambiente natural.

5.3.6 O Castelo Animado (2004)

O Castelo Animado (*Hauru no Ugoku Shiro*) é baseado no livro de mesmo nome da escritora Diana Wynne, lançado em 1986. O longa é ambientado num reino fictício numa era semelhante à vitoriana, onde o uso de magia e tecnologia coexistem, enquanto ocorre uma guerra com um reino vizinho, que busca pelo seu príncipe desaparecido. A trama segue a história de Sophie, uma jovem modista que é transformada em uma idosa por uma bruxa que entra em sua loja após vê-la na presença do mago Howl. Determinada a reverter o feitiço, Sophie deixa sua casa e embarca em uma jornada que a leva ao castelo ambulante do mago,

O "castelo" é uma estrutura peculiar, formado por estruturas de casas, partes móveis, chaminés e pernas robóticas, pilotado por Calcifer, um demônio do fogo que alimenta a estrutura e compartilha um vínculo secreto com o mago, e Markl, seu aprendiz. Sophie, apesar de sua aparência transformada, entra como uma faxineira no castelo e começa a descobrir mais sobre os segredos de Howl, incluindo sua relutância em se envolver em uma guerra que está devastando o reino. Enquanto Sophie enfrenta os desafios de sua nova vida, ela e Howl desenvolvem uma ligação especial. A jornada de Sophie a leva a compreender sua própria força interior, enquanto Howl luta contra seu medo de perder sua humanidade e enfrenta suas próprias responsabilidades.

O filme aborda temas como aceitação, amor, e sacrifício ao se referir à relação entre Sophie e Howl, assim como o respeito ao envelhecimento, principalmente feminino, que é de pouco interesse na filmografia geral, ao mostrar a protagonista idosa não se entregando à idade apesar dos claros obstáculos que a velhice impõe. Outra crítica é ao impacto da guerra e ao militarismo, visto nas batalhas aéreas, bombardeios e destroços de navios voltando das batalhas. Miyazaki também traz referências à sua relação com aeronaves militares, que durante a sua infância eram de seu fascínio, mas após ver os traumas da guerra, passou a olhá-las com desprezo e a criticar o seu uso para combate.

A sequência onde Sophie estende roupas durante uma pausa na viagem mostra a protagonista realizando uma atividade cotidiana enquanto a câmera explora os arredores do castelo e do cenário natural em que ele se encontra. O ritmo da cena é tranquilo, dando ênfase ao ambiente e à interação de Sophie com Markl e o espantalho. A trilha sonora predominante é complementada pelos sons da natureza, como o vento soprando e os pássaros cantando, enquanto o pano se movimenta suavemente com a brisa, criando um ambiente que evoca calma e introspecção. (Figura 29)

O uso da Gestalt é evidente no enquadramento e na composição visual. O princípio de figura-fundo destaca Sophie em contraste com a vastidão do cenário natural ao seu redor. Apesar de o castelo estar presente, a atenção está em Sophie e nas roupas, com o fundo oferecendo contexto sem roubar o foco. O princípio de continuidade se manifesta

Figura 29 – Sophie estendendo roupas.



Fonte: Netflix, <2024>.

no movimento das roupas ao vento, guiando o olhar do espectador de forma fluida pelo enquadramento. O princípio de equilíbrio também é aplicado, com os elementos do cenário organizados de maneira harmoniosa, reforçando a sensação de paz e estabilidade.

..

6 CONCLUSÃO

Ao fim do presente trabalho, conclui-se que o conceito japonês de *Ma* e os princípios da Gestalt foram explorados como fundamentos para analisar a composição narrativa e visual nos filmes de Hayao Miyazaki. Por meio da análise detalhada da cena do trem em *A Viagem de Chihiro*, foi possível identificar como o uso do tempo, do silêncio e do espaço vazio enriquece a experiência estética e emocional, ao mesmo tempo em que dialoga com uma visão cultural profundamente enraizada na cultura japonesa. Esse ponto de partida serviu como base para a análise de outras cenas de filmes do Studio Ghibli, demonstrando a consistência da aplicação de *Ma* e dos princípios da Gestalt em diferentes contextos narrativos e visuais.

Em cada uma das obras analisadas, a presença de *Ma* se manifestou como um elemento estruturante que permite momentos de pausa, reflexão e conexão entre os personagens e o mundo ao seu redor. Seja na contemplação silenciosa do trem sobre águas submersas, na espera pacífica pelo ônibus em *Meu Amigo Totoro*, ou na conexão com a natureza em *Princesa Mononoke*, *Ma* emerge como um espaço que transcende o visível e atinge o emocional. Ao mesmo tempo, os princípios da Gestalt, segregação, proximidade e continuidade, garantiram que esses momentos fossem percebidos de maneira harmônica e impactante, reforçando a narrativa e guiando a atenção do espectador.

Portanto, este estudo contribuiu para expandir a compreensão sobre como *Ma* e Gestalt, aliados a uma perspectiva cultural, podem ser aplicados em diferentes mídias para criar experiências narrativas e visuais ricas. Ao abordar o trabalho de Hayao Miyazaki sob essa ótica, reafirmou-se a relevância de suas obras não apenas como entretenimento, mas também como um meio de transmitir valores e sensibilidades culturais de maneira universal e atemporal.

REFERÊNCIAS

- CRAPANZANO, V. Horizontes imaginativos e o aquém e além. **Revista de Antropologia**, 2005. Citado na página 19.
- CRUZ, M. do Socorro Batista de J.; FILHO, E. F. dos S.; BARRETO, M. R. N. A imagem no desenvolvimento de habilidades psíquicas na teoria de lev vygotsky, influenciadas por wundt, köhler, koffka e wertheimer. **Revista Espaço Pedagógico**, 2023. Citado na página 28.
- DENISON, R. Before ghibli was ghibli: Analysing the historical discourses surrounding hayao miyazaki's castle in the sky (1986). **East Asian Journal of Popular Culture**, 2018. Citado na página 16.
- FLETCHER, A. **The art of looking sideways**. [S.l.]: Phaidon Press, 2001. Citado nas páginas 19 e 20.
- KOMPARU, K. The noh theater. In: _____. [S.l.]: Weatherhill, 1983. cap. 7. Citado nas páginas 19 e 22.
- OKANO, M. **MA: ENTRE-ESPAÇO DA COMUNICAÇÃO DO JAPÃO Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente**. Tese (Doutorado) — PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO PUC-SP, 2007. Citado nas páginas 19 e 20.
- OKANO, M. Ma – a estética do “entre”. **REVISTA USP**, 2013. Citado na página 19.
- PILGRIM, R. B. Intervals (ma) in space and time: Foundations for a religio-aesthetic paradigm in japan. **History of Religions**, 1986. Citado na página 19.
- SASAKI, E. M. Nihonjinron - teorias da japonicidade. **Estudos Japoneses**, 2011. Citado na página 20.
- YONEYAMA, S. Miyazaki hayao's animism and the anthropocene. **Theory, Culture Society**, 2021. Citado na página 17.