

# Kintsugi – Resultado prático do estudo de direção de arte e expressão do psicológico dos personagens em “A Viagem de Chihiro”<sup>1</sup>

Bianca Ursulino Teixeira  
Gabriel Amorim Altemeyer  
Julia de Oliveira Tostes<sup>2</sup>

**Resumo:** Estudo baseado na direção de arte do filme produzido pelo Studio Ghibli: “A viagem de Chihiro” (2001). Buscando compreender os conceitos e técnicas utilizadas para expressar os sentimentos do personagem e como esse universo fantástico reflete nos desenvolvimentos desses personagens. Resultando na produção de uma animação utilizando esses conceitos.

**Palavras-Chave:** Animação. Ghibli. 3D. Design. Audiovisual.

**Abstract:** Study based in the art direction of the movie “Spirited Away” (2001), made by Studio Ghibli. Seeking the understanding of the concept and technics used to express the emotions of the characters, and how this universe of fantasy affects the development of the characters. This resulted in the production of an animation based on the concepts studied.

**KeyWords:** Animation. Ghibli. 3D. Design. Audiovisual.

## 1. Introdução

O Studio Ghibli é um estúdio de animação japonês criado em 1985 reconhecido mundialmente por suas produções, foi fundado por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshi Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. Entre suas obras, “A Viagem de Chihiro” (2001) se destaca como sendo o primeiro filme a vender duzentos milhões de dólares antes de sua chegada aos Estados Unidos, além de ser o primeiro longa-metragem do diretor Hayao Miyazaki a ganhar um Oscar. Com esta pesquisa, buscamos analisar a direção de arte de “A Viagem de Chihiro” e de que forma contribuiu com a narrativa na transmissão dos sentimentos dos personagens principais. O objetivo é compreender a estética singular dessa animação e entender os recursos necessários para a criação de uma experiência cinematográfica imersiva e envolvente.

Ao longo deste artigo será investigado como elementos de composição visual, *acting* e a aplicação de cores são combinados para evocar emoções e transmitir mensagens. Além disso, será examinado de que forma o Studio Ghibli incorpora

---

<sup>1</sup> Este artigo é resultado do Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso de Design de Interação da PUC-SP. O projeto teve orientação dos professores Guilherme Cestari, Marcelo Prioste e Thiago Mittermayer.

<sup>2</sup> Alunos do curso de graduação em Design de Interação da PUC-SP. E-mails: bianca.ursulino@gmail.com; gabriel.altemeyer@gmail.com; tostes.julia@yahoo.com.br.

elementos da cultura japonesa e mitologia para enriquecer a narrativa e criar um senso de autenticidade e identidade cultural. Ao final, como resultado prático, será desenvolvido uma animação que condensa as análises feitas durante esse processo.

Esta pesquisa se baseará inicialmente na busca pela confirmação ou refutação de quatro hipóteses principais. Na primeira hipótese (H1) verificamos que a mitologia japonesa está entrelaçada ao escopo narrativo de “A Viagem de Chihiro”. A segunda hipótese (H2) percebe a existência de momentos de vazio (*間* - *Ma*), espaços que acontecem entre eventos narrativos utilizados para contemplação de determinados acontecimentos, apresentando-se tanto na composição estética quanto na sonoplastia da cena. A H3 afirma que o cenário é trabalhado como uma expansão da esfera psicológica dos personagens. Por fim, a H4 visa analisar a composição da iluminação atrelada ao posicionamento do personagem em cena (*staging*) como ferramenta na expressão de sua psique.

Durante a pesquisa serão utilizados os seguintes métodos para a verificação das hipóteses: revisão bibliográfica, análise fílmica para analisar os elementos visuais em fragmentos do filme e pesquisas qualitativas. Essa investigação será realizada a partir da análise fílmica de “A viagem de Chihiro” (2001) em que revisitaremos a produção de Hayao Miyazaki buscando em sua composição a maneira como foram trabalhados os elementos de *Ma*, cenário, iluminação e mitologia. Além disso, uma revisão bibliográfica específica para cada hipótese permitindo um aprofundamento teórico nos temas abordados. O objetivo do resultado prático não é reproduzir de forma exata as decisões tomadas pela direção de arte do filme, mas sim aplicar os conhecimentos obtidos na construção de uma animação imersiva.

## **2. Fundamentação teórica**

Abordaremos a fundamentação teórica a partir da união da revisão bibliográfica e da análise fílmica tendo como base no estudo dessa animação os quatros pilares estabelecidos pelas hipóteses: mitologia japonesa em “A Viagem de Chihiro”, Momentos de vazio, cenário como extensão do personagem, iluminação na expressão do psicológico dos personagens.

## 2.1. Mitologia japonesa em “A Viagem De Chihiro”

Uma das principais crenças religiosas existentes no Japão é o Xintoísmo (*shinto*), que significa caminho dos deuses. Por muito tempo o xintoísmo não foi visto apenas como uma religião, mas sim como modo das pessoas se relacionarem com o mundo, acreditando-se profundamente que os deuses, os homens e a Natureza (entidade à parte) são nascidos dos mesmos ancestrais e essa estreita relação com a Natureza constitui-se na principal característica do *Shinto* (Herbert, 1964). Os deuses do Xintoísmo são imperfeitos e para designar esses deuses usa-se a palavra *Kami*.

Segundo Campbell (1994, p. 372), viver “o xintoísmo não é obedecer a determinado código moral definido, mas viver com gratidão e admiração em meio ao mistério das coisas [...] as faculdades permanecem abertas, claras e puras”. Traz em sua doutrina a contemplação da paz e da vida em harmonia, simbolizada pelos três talismãs, sendo eles o espelho (pureza), uma espada (coragem) e um colar de pedras preciosas (benevolência).

O xintoísmo, na origem, é uma religião, não de sermões, mas de admiração: um sentimento que pode ou não produzir palavras, mas que de qualquer maneira vai além delas. O propósito do xintoísmo não é a ‘compreensão da concepção do espírito’, mas o sentido de sua onipresença. (CAMPBELL, 1994, p. 372).

Dentro da obra de Hayao Miyazaki, “A Viagem de Chihiro” (2001), há presença de muitos aspectos mágicos apresentados por personagens encantadores e míticos. O pensamento xintoísta, a cultura japonesa e o modo de agir estão constantemente presentes no discurso do filme, até mesmo os elementos naturais falam, como o Aogaeru que é um sapo ou mesmo o No Face que é um espírito, essa intensa interação com a natureza faz parte de um sentimento de respeito, característico a filosofia xintoísta.

Durante o percurso entre a estrada de terra e o “parque temático”, como supõem os pais de Chihiro, aparecem várias estátuas de pedras que lembram animais e até mesmo um *torii* (portão tradicional japonês que marca a entrada para um espaço sagrado) antes do túnel que separava os mundos, marcando a transição do mundo dos humanos para um mundo sagrado.

Outro aspecto mitológico muito importante presente no filme é a existência de espíritos (*kami*), caracterizados com máscaras e vestimentas características de

rituais, que frequentam a casa de banho onde mais adiante a protagonista viria a trabalhar. O espaço da casa de banho, também apresenta símbolos importantes para narrativa e para a crença xintoísta, como a presença do simbólico ritual de purificação (*hara*) oferecido por meio dos banhos.

O evento mais simbólico de toda a narrativa é a jornada espiritual, de crescimento e autoconhecimento da Chihiro. Durante sua trajetória ela é submetida a vários desafios e ensinamentos que a obrigam a enfrentar obstáculos e ultrapassar barreiras, superando e descobrindo em si uma força e coragem até então desconhecidas.

A personagem começa sua jornada como uma menina comum, um tanto insegura e egoísta, mas ao decorrer do filme ela é forçada a se adaptar a circunstâncias extraordinárias. Ao longo do filme, Chihiro se sacrifica diversas vezes em prol daqueles que são importantes para ela, como quando aceita trabalhar na casa de banho para salvar seus pais, renunciando a sua identidade ou quando salva a vida de seus amigos, utilizando o único bolo de ervas que possui. Dois momentos significativos na jornada de crescimento de Chihiro ocorrem ao início e no final do filme. Nas primeiras cenas, assim que seus pais são transformados em porcos, Chihiro demonstra medo e receio de não ser mais capaz de reconhecê-los. Já ao final do longa-metragem, ao ser exposta ao momento em que poderá salvar seus pais, Chihiro expressa firmeza e segurança ao reconhecer entre os porcos, seus pais.

O arco de redenção de Chihiro é evidente quando ela finalmente resgata seus pais e ajuda os espíritos presos no mundo espiritual a encontrarem paz (*No-face* e *Haku*), além de não mostrar ressentimento por Yubaba que durante o filme se apresentou como simbólica vilã. Nos mostrando como os princípios do xintoísmo estão muito presentes em sua jornada espiritual de amadurecimento e autoconhecimento, transformando-a em uma garota mais corajosa, madura e sobretudo altruísta.

## **2.2. Momentos de vazio (間 - *Ma*)**

Apesar de termos nos referido ao *Ma* como “momentos de vazio”, esta não é a melhor maneira de traduzi-lo. A tradução que utilizamos é uma maneira palpável de introduzi-lo ao público ocidental, visto que ele pode ser expresso de forma figurativa e concreta, como por exemplo, pelo espaço em branco de uma folha e as pausas em

uma música. Contudo, ele vai muito mais além do “nada”, ele representa a tensão, a possibilidade.

O *Ma*, semioticamente, pode ser considerado como um estágio pré-sígnico, pertencente à primeiridade peirciana, isto é, anterior à existência do objeto como fenômeno. (OKANO, 2014, p. 2).

Okano afirma que a maneira aristotélica como foi construído o pensamento ocidental apresenta uma barreira no entendimento do *Ma*, conceito enraizado na cultura japonesa, já que a arquitetura ontológica (estudo do ser) construída por Aristóteles propõe uma análise dual dos fenômenos que, por sua vez, podem apenas ser classificados como verdadeiros ou falsos, existentes ou inexistentes. O raciocínio dualista não permite a presença de um terceiro elemento, algo que não é verdade e nem mentira ao mesmo tempo. O *Ma* 間 revela aquilo que pode vir a ser, é a expectativa e o clímax embutidos na passagem, o espaço que poderá ser preenchido.

O ideograma *Ma* 間 é uma associação de dois caracteres, representações do portão 門 e do sol 日, que traz a semântica do espaço intervalar formado por duas portinholas, através do qual se entrevê o sol. Ressalta, assim, a noção de intermediação presente na sua semântica (OKANO, 2014, p. 3).

O conceito está atrelado à cultura japonesa podendo ser avistado na arquitetura, poesia, dança, artes plásticas, entre outros. Uma das formas de expressão artísticas em que é possível observar sua aplicação é o *Ikebana*, a arte japonesa dos arranjos de flores. Ele possui inúmeras vertentes, mas em suma é composto por uma haste principal, um elemento menor e um intermediário. Esses representam respectivamente o Céu, a Terra e o Homem, a união deles na composição do arranjo é feita pelo uso de espaços vazios (*Ma*), que podem ser interpretados como o espaço-tempo em uma relação de coexistência.

Dito isso, é de se esperar que esse conceito intrinsecamente japonês esteja presente nas obras do diretor Hayao Miyazaki, incluindo o longa-metragem “A Viagem de Chihiro” (2001). Uma das cenas mais famosas do filme e que representa esse conceito japonês é quando Chihiro, *Kaonashi* (*no-face*) e seus outros dois amigos estão pegando o trem para visitar Zeniba, irmã de Yubaba.

**Figura 1.** Representação visual de Ma.



**Fonte:** A Viagem de Chihiro, 2001, 1:39:29.

**Figura 2.** Representação visual de Ma.



**Fonte:** A Viagem de Chihiro, 2001, 1:41:05.

E esse percurso é mostrado de forma contemplativa, trabalhado de maneira que o espectador possa respirar e compreender os eventos que se passaram e o que está por vir. Durante esse momento, nada grandioso está realmente acontecendo na tela, mas ao mesmo tempo há um forte peso emocional envolto na cena, é a calma depois da tempestade, mas também a tensão e a expectativa em relação ao que vem a seguir.

Enquanto os espíritos que vêm usufruir do lazer da *Aburaya* ganham corporeidade, Chihiro perde a sua. O outro-mundo é o lugar deles, agora que são negligenciados no mundo-aqui; Chihiro, por sua vez, não pertence mais a nenhum lugar. (ANDREO, 2017, p. 146).

Além desse trecho, o *Ma* está presente em toda construção da narrativa. A família está em mudança, a personagem principal está em processo de amadurecimento, a casa de banho é um ambiente de passagem dos espíritos, todos esses e outros elementos retomam dentro da narrativa a noção de espaço-intervalar. É possível enxergar esse fenômeno na análise de Andreo (2017) em que afirma que, após Chihiro adentrar o mundo dos espíritos, ela passa a não pertencer a lugar nenhum, ela é o intervalo entre os dois mundos.

### **2.3. Cenário como extensão dos personagens**

O cenário de um filme é a plataforma por meio da qual a trama irá se desenrolar, situando o espectador em um espaço, tempo e emoção. As obras do Studio Ghibli são reconhecidas pela construção da ambientação com cenários fantásticos em seus longas-metragens. Porém, esses locais nos quais as histórias decorrem possuem funções muito além de apenas servir como suporte para que os eventos narrativos ocorram. Servem como elemento ativo, como dito por Curtis (2008), o ambiente tem a capacidade de ser uma personagem, possuindo a função

de “ator” com sua própria força de ação e poder, permitindo trabalhar temas subjacentes com mais vida.

Durante o filme “A Viagem de Chihiro” (2001), em alguns momentos os cenários contam e constroem a narrativa em conjunto com os personagens. Buscando moldar e manipular o sentimento que aquele lugar apresenta para o espectador. “Eles podem brincar e manipular a consciência espacial do espectador; eles atuam como analogias visuais da psicologia complexa do personagem; eles dão significado a eventos cinematográficos” (MUMCU; YILMAZ, 2018, p. 3, tradução nossa).<sup>3</sup>

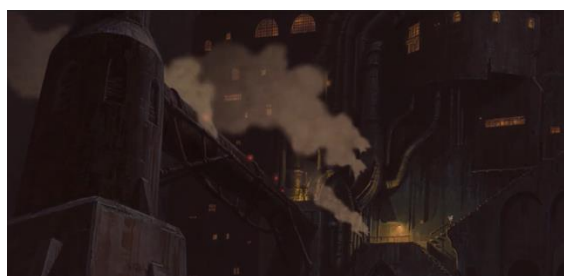
Para alcançar esse objetivo o Studio Ghibli utiliza da iluminação, enquadramento, paletas de cores e a composição dos elementos no cenário. Ambientes coloridos, envoltos de natureza, como exemplificado na figura 3, têm como objetivo expressar sentimentos de paz, tranquilidade e clareza. Em contraste, espaços industriais e mecânicos, ilustrados pela figura 4, que remetem a confusão, agressividade e medo.

**Figura 3.** Natureza como representação da paz.



**Fonte:** A Viagem de Chihiro, 2001, 47:24.

**Figura 4.** Indústria representando o medo.



**Fonte:** A Viagem de Chihiro, 2001, 22:25.

Tal interpretação é escolhida para o filme devido à visão do diretor Hayao Miyazaki que frequentemente em seus filmes demonstra o embate do maquinário industrial contra a natureza. Essa perspectiva possui origens na cosmovisão xintoísta da relação humano e meio ambiente, que busca a conexão e harmonia desses dois elementos, comumente tratados como antagônicos na cultura ocidental.

---

<sup>3</sup> Tradução do seguinte trecho: “they can play on and manipulate the viewer’s spatial consciousness; they act as visual analogies for complex psychologies of characters; they give meaning to cinematic events” (MUMCU; YILMAZ, 2018, p. 3).

O trabalho de Miyazaki é frequentemente explicado na ótica da religião xintoísta que ressalta a relação e conectividade, enfatizando as relações interiores em detrimento das exteriores onde cada parte se reflete no todo, e o todo é evidenciado na parte, unindo o espírito e a matéria, internamente (MUMCU; YILMAZ, 2010, p. 1064, tradução nossa).<sup>4</sup>

Portanto, Miyazaki traz a concepção do cenário como um agente ativo, possuindo sua própria ação na narrativa e os personagens que expandem sua bolha psicológica por meio do cenário. Os dois possuindo suas próprias características e individualidades, mas ainda se complementando visual e narrativamente.

#### **2.4. Iluminação na expressão do psicológico dos personagens**

A iluminação, no campo artístico, deixou de ser apenas um fenômeno físico para se tornar uma ferramenta narrativa. A partir do avanço da tecnologia, a estrutura teatral passa a trabalhar a luz como um personagem a contracenar no espetáculo, desta forma, oferecendo à experiência dramática sua devida expressividade. Nesse contexto, está a observação de Teixeira e Ximenes (2018, p. 135): “A operação de luz é o momento em que a iluminação se realiza, tornando-se arte, onde lhe é dado o devido sentido semiológico através da cena, a realização da verdade artística”.

Ainda no campo das artes cênicas, a luz apresenta duas importantes funções: a dramática e a atmosférica.

“A função dramática é usada no sentido composicional, isto é, estrutura o espaço cênico, salienta figuras, indica profundidade e demarca a ação das personagens na cena, guiando o olhar do espectador para o importante e escondendo o que não tem interesse. E por último, a função atmosférica, aquela que reproduz um clima e confere expressividade à cena”. (LAGES, 2021, p. 10)

Todos esses conceitos da dramaturgia da luz serão reaproveitados pelo cinema e, conseqüentemente, pela animação. Nessa análise, nos debruçaremos na última função, que confere sentimento à cena, e na maneira que é aplicada pela direção de arte em “A Viagem de Chihiro”.

Durante a extensão da narrativa é retratado o processo de amadurecimento da personagem principal. É clara a diferença do comportamento inseguro e tímido do início do filme para a maneira confiante e determinada que se apresenta ao final.

---

<sup>4</sup> Tradução do seguinte trecho: “Miyazaki’s works were often explained in light of Shinto religion which stresses relation and connectedness, emphasizing internal over external relations where each part is reflected in the whole, and the whole is evident in the part, bringing spirit and matter together, internally” (MUMCU; YILMAZ, 2010, p. 1064).

Contudo, seu crescimento narrativo não está presente somente no roteiro, mas também na composição da iluminação. É possível observar que, em momentos de superação de medos e fraquezas, representações de atos de determinação e coragem, a personagem geralmente se desloca da sombra para luz, um retrato visual de seu amadurecimento. Um exemplo é quando Chihiro atravessa pela primeira vez a ponte que leva à casa de banho com Haku, a garota se encontrava em um ambiente escuro e então combate seus receios para poder adentrar um lugar iluminado que exigiria dela extrema firmeza e valentia. Após enfrentar suas inseguranças e finalmente conseguir chegar à casa de banho, essa passagem nunca mais é mostrada no escuro, ela se revela sempre iluminada reafirmando o crescimento da personagem.

**Figura 5.** Representação do amadurecimento da personagem por sua passagem da sombra para a luz.



**Fonte:** A Viagem de Chihiro, 2001, 17:20.

**Figura 6.** Representação do amadurecimento da personagem por sua passagem da sombra para a luz.



**Fonte:** A Viagem de Chihiro, 2001, 18:00.

O Studio Ghibli apresenta no longa-metragem a luz como um reflexo da força e bravura, já a sombra como um ambiente de incerteza e medo. A interpretação da ausência de luz como um ambiente hostil vem da intrínseca relação de apreço do ser humano com o sol e, por consequência, sua aversão à noite. Assim como apontado por Lira (2008, p. 50): “O crepúsculo é o prenúncio da chegada da noite que, com suas sombras incomensuráveis, desperta no homem sentimentos primitivos de angústia, de medo do desconhecido, do breu que gera seres incógnitos, perigos insondáveis, incerteza de um amanhecer”.

Uma cena em que a luz separa os personagens confiantes dos medrosos acontece quando Haku e Chihiro fogem dos espíritos que estão os perseguindo. O garoto esconde a personagem principal, que está coberta de pavor e receios, em um lugar escuro, enquanto ele vai até a luz de forma confiante avisando a todos de que está ali. Ele não tem medo das consequências, está determinado a ajudar a pequena

e apavorada garota a fugir dali. Outro momento em que a direção de arte delimita a escuridão como um ambiente hostil e pavoroso ocorre quando Aogaeru procura por resquícios de ouro que poderiam ter sido deixados pelo espírito fedorento. Ele caminha inocentemente para um ambiente escuro onde encontra pela primeira vez Kaonashi, este, por sua vez, seduz o sapo com ouro, leva-o para mais perto da sombra e então o devora.

### 3. Trabalhos relacionados

A partir do estudo feito na fundamentação teórica, analisaremos os curtas de animação *Possessions* (2012), *Fox And The Whale* (2016), *A Reflection of One's Mind* (2014) e *Kitbull* (2019) que abordam em sua estrutura respectivamente os temas de mitologia japonesa, *Ma*, cenário como personagem e iluminação na expressão de sentimentos.

*Possessions* (2012) é um curta-metragem de animação japonês e aborda a história de um jovem artesão, que ao ser perdido na floresta durante uma grande tempestade, encontra abrigo em um pequeno templo. Ao entrar no santuário, o espaço se transforma em um lugar completamente diferente, um universo onde os objetos inanimados ganham vidas possuídas por espíritos (*kami*), essas entidades são conhecidas como *tsukumogami*. Essa crença é uma das características do Xintoísmo, esse conceito provoca uma ideia de que tudo que está ao nosso redor está vivo e deve ser respeitado.

Os *tsukumogamis*, segundo o folclore japonês são espíritos que habitam objetos inanimados que possuem 100 anos ou mais (Reider, 2009), esses objetos possuídos por espíritos podem desenvolver consciência e identidade própria. As entidades apresentadas no curta são o guarda-chuvas (*kasa-obake*) e as lanternas de papel (*chochin-obake*), que ao interagirem com o personagem principal são restaurados por ele, o que possibilita uma interação entre humanos e seres sobrenaturais e demonstra respeito e gratidão por esses objetos. A crença de que até mesmo objetos podem ganhar vida demonstra uma fé na transformação e renascimento de todos os seres vivos.

Já o curta *Fox And The Whale* (2016) mostra de forma contemplativa a trajetória de uma raposa que busca por uma baleia, mas ao encontrá-la percebe que ela está morta. Apesar de não ser uma produção japonesa, atmosfera de reflexão proposta pela animação é alcançada a partir do *Ma* presente tanto na própria

construção do cenário (espaços em branco na tela) quanto na construção do *timing* da narrativa.

No curta metragem *A Reflection of One's Mind* (2014), a narrativa acompanha o desenvolvimento de um conflito entre as duas personagens, uma menina de cabelo curto e uma menina de óculos. O cenário entra nesse contexto como um elemento ativo na demonstração dos sentimentos delas. Há a transição de um dia claro para uma noite escura na qual as personagens demonstram pensar sobre o ocorrido, uma tarde de cores quentes indicando um possível novo conflito, mas que logo se transforma em um dia chuvoso e escuro quando a menina de cabelo curto começa a chorar. Nesse momento a garota de óculos vai em busca da amiga, essa ação reflete nas nuvens com a luz do sol que tentam adentrar na tempestade. Após a conclusão do conflito, raios crepusculares dissipam a chuva representando o fim do desentendimento, por fim formando um arco-íris.

Durante a animação *Kitbull* (2019) há o desenvolvimento da relação de um Pitbull branco e um pequeno gato preto. Durante os momentos de desconfiança, tristeza e medo, o cenário é escuro ou está nas sombras. Mas após a fuga do ambiente opressivo, violento e escuro, em que eles se deparam com uma pessoa posicionada na parte iluminada da cena oferecendo comida e carrinho, os dois estão na sombra desconfiados. No final, após serem adotados, eles estão na luz.

#### **4. Desenvolvimento Prático**

Os elementos analisados durante a pesquisa serviram para a concepção de uma amostra do curta *Kintsugi*, uma animação 3D com estilização da texturização 2D. Este projeto prático visa trazer a profundidade e sensibilidade emocional que as produções do Studio Ghibli apresentam em suas obras.

##### **4.1 Roteiro**

A narrativa desenvolvida para o curta descreve a história de uma menina responsável por cuidar de almas no pós-morte. Essas almas são ilustradas por esferas amarelas que atravessam uma cachoeira e chegam até a protagonista por meio de um rio que representa o fluxo na vida. Ela, por ser a personificação da inocência, encapsula toda a pureza daquela vida em um *ikebana*, um arranjo de flor que simboliza a conexão entre ser humano, terra e céu. Esse arranjo abrange tanto

a noção de *Ma* quanto a filosofia Xintoísta demonstrando a intrínseca relação entre humano e natureza.

O início da história se dá com a chegada de uma dessas almas. A personagem a carrega até um templo e lá começa a criação do *ikebana* com cristais dispostos à mesa. Ao longo do percurso são mostrados cenários de natureza que buscam atuar como momentos de *Ma* a fim de propor uma atmosfera de calma e expectativa em relação à criação. Além disso há pequenas interações descontraídas entre a garota e alma que buscam gerar maior empatia e conexão com o espectador. O ambiente, por sua vez, também acompanha o estado psicológico da personagem. Em momentos que ela está focada tudo a sua volta se torna branco, uma forma visual de demonstrar o que é principal para si naquele momento.

Esse detalhe se mostra relevante quanto o arranjo que estava criando se quebra junto à alma. Ela consegue visualizar apenas os fragmentos do seu trabalho voando pelos ares, nada além do seu erro importa naquele instante. O mundo da personagem perde as cores conforme o aumento de seu medo e desespero destacando a desconexão com a realidade à sua volta. A quebra marca o fim da primeira parte da história e da animação realizada na parte prática.

O decorrer da narrativa mostraria a menina paralisada e assombrada pelo seu erro. Esse estado de transe se romperia quando outras almas da cachoeira viessem ao seu socorro e mostrassem que sua falha significava um recomeço. Ela então se utilizaria da técnica Kintsugi de reparação de cerâmicas quebradas e exibiria com orgulho um novo arranjo fruto do seu crescimento e amadurecimento.

## 4.2 Produção

A [animação](#) é nomeada de Kintsugi fazendo referência à arte artesanal de reparar cerâmicas quebradas, que utiliza do ouro como liga das partes fragmentadas. Essa técnica é baseada na filosofia *Wabi-Sabi* de valorização das imperfeições. Idealmente no projeto, a personagem seria desafiada a encarar o seu erro (a quebra de um arranjo) e repará-lo com a técnica. Essa reparação permitiria que, ao invés de condenar sua falha, a personagem pudesse aceitá-la e crescer com ela. Infelizmente a execução prática se limita ao primeiro ato do curta.

Tanto a personagem quanto o cenário foram elaborados a partir de um estudo de [referências](#) e criação de rascunhos. A roupa da protagonista se baseia em um *yukata*, vestimenta japonesa de verão mais casual que o *kimono*, unido ao *tasuki*,

corda de tecido que prende as mangas da roupa, utilizado antigamente no Japão por pessoas que exerciam trabalhos braçais. A ideia de unir ambos busca ilustrar a característica etérea da garota em conjunto à sua atividade manual. Também foram desenvolvidos dois *storyboards*, um possui a [história completa](#), já o outro é um recorte do [primeiro trecho](#) da narrativa para maior detalhamento e especificação das cenas do curta.

Observando a parte visual da produção, os cenários e objetos são texturizados com pinturas de aquarela permitindo a construção de uma noção de imagem 2D em um objeto 3D. A aquarela permite uma demonstração sensível da fluidez e subjetividade dos sentimentos, expressos tanto no cenário e objetos, quanto na personagem, figuras 7, 8, 9, 10, 11 e 12. A texturização atua em conjunto com elementos feitos utilizando *grease pencil*, ferramenta do software de modelagem 3D, *Blender*, que possibilita a criação de traçados 2D em um posicionamento tridimensional. Em complemento, após a renderização da animação houve também uma correção dos traçados de forma manual utilizando a ferramenta *Procreate*, transformando elementos naturais em objetos com mais fluidez.

**Figura 7.** Textura aquarela aplicada à personagem.



**Fonte:** Kintsugi, 2024.

**Figura 8.** Textura aquarela aplicada à personagem.



**Fonte:** Kintsugi, 2024.

**Figura 9.** Textura aquarela aplicada à natureza.



**Fonte:** Kintsugi, 2024.

**Figura 10.** Textura aquarela aplicada à natureza.



**Fonte:** Kintsugi, 2024.

**Figura 11.** Textura aquarela aplicada a objetos do cenário.



**Fonte:** Kintsugi, 2024.

**Figura 12.** Textura aquarela aplicada ao cenário.



**Fonte:** Kintsugi, 2024.

A dimensão sonora do curta é formada a partir de músicas *Marginalia #5*, *Marginalia #8* e *Marginalia #72*, do músico japonês Masakatsu Takagi, selecionadas para demonstrar a plenitude dos ambientes naturais, assim como o impacto das cenas que expressam tensão e ansiedade, adicionando também uma seleção de áudios dos bancos de som, *BBC Sound-Effects* e *Soundsnap*. Para complementar, alguns sons foram produzidos por meio de sonoplastia, como o som dos cristais se movendo, do coração batendo e o impacto de um fragmento de cristal, que foram tratados para que os efeitos sonoros ampliem a profundidade do que está ocorrendo em cena, seja pela presença, ou pela falta deles. Pois para os momentos de *Ma*, o silêncio serve como um catalisador para o que o espectador deve perceber na cena.

## 5. Considerações Finais

Após a coleta dessas informações e o aprofundamento dos itens pesquisados, que fazem parte da produção da “A viagem de Chihiro” (2001), as quatro hipóteses foram verificadas e confirmadas. E ainda apresentaram novas percepções da

complexidade dessa produção, que agrega tantos conceitos a execução do longa-metragem animado.

A primeira parte verificada é a representações da mitologia e seu impacto durante a obra, visto que um fator crucial da história do filme é a interação do mundo espiritual com a personagem, de maneira que os espíritos e os componentes fantásticos entram em conflito com a presença de Chihiro. A protagonista necessita se esforçar para conseguir superá-los e resgatar seus pais e desse modo amadurecendo emocionalmente, construindo assim o épico de Chihiro.

A segunda hipótese levantada e confirmada é a utilização de espaços vazios para que o espectador consiga absorver as informações do que ocorreu até aquele instante, narrativamente, e como um preparo para as possibilidades que estão para acontecer.

A terceira hipótese provou como o longa metragem se utiliza de toda a composição do cenário para aumentar o alcance do impacto psicológico nos personagens. Com cenas de evolução emocional estejam relacionadas à natureza, com flores e plantas. Já os momentos de medo e apreensão são conectados a ambientes industriais, construindo a comunhão entre o cenário como ator ativo nos eventos e a personagem espelhando seus sentimentos no cenário que a cerca.

E o quarto elemento analisado, a iluminação demonstra junto com o cenário os impactos do avanço psicológico da Chihiro, com o intuito de separar os momentos de incerteza, por meio de sombras e escuridão, servindo de barreiras para o avanço dela. E a luz simbolizando caminhos abertos e superados.

Essas técnicas e conceitos foram articulados para representar a profundidade emocional e delicadeza na confecção da narrativa que o Studio Ghibli executa em suas obras, foram utilizados no planejamento e desenvolvimento do curta metragem Kintsugi.

## 6. Referências

**A VIAGEM DE CHIHIRO.** Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. (77 min.), son., color. Legendado.

**A REFLECTION OF ONE'S MIND.** 2014. (6 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vmXi69bt3ks>.

ANDREO, M. C. **A narrativa insólita de A viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki.** 2017. 182. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017.

CAMPBELL, J. **Mitologia na Vida Moderna.** Rio de Janeiro: Record: Rosa dos Tempos, 2002.

CURTIS, G. H. The ghost in the city and a landscape of life: a reading of difference in Shirow and Oshii's Ghost in the Shell. **Environment and Planning D: Society and Space**, v. 26, n. 1, p. 87-106, 2008.

**FOX AND THE WHALE.** Direção de Robin Joseph. Canada: Patchoforange, 2016. (12 min.), son., color. Disponível em: [https://youtu.be/3nDWWY4\\_rNw?si=efHd81ldzgVJO1Ia](https://youtu.be/3nDWWY4_rNw?si=efHd81ldzgVJO1Ia).

HERBERT, J. **Dieux et Sectes Populaires du Japon.** Paris: Albin Michel, 1967.

**KITBULL.** Direção de Rosana Sullivan. Estados Unidos da América: Pixar Animation Studios, 2019. (9 min.), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/AZS5cgybKcl?si=LaaWMw9FpCAvflDI>.

LAGES, J. **Luz e sombra no cinema e em cativado.** 2021. Tese de Doutorado. Instituto Politécnico de Lisboa-Escola Superior de Teatro e Cinema.

LIRA, B. S. **Luz e sombra:** uma interpretação de suas significações imaginárias nas imagens do cinema expressionista alemão e do cinema noir americano. 2008.

MUMCU, S.; YILMAZ, S. The Landscape of Miyazaki; Environmental Characteristics and Messages. In: **Proceedings of the 1st International Turkey&Japan Environment and Forestry Symposium, Trabzon, Turkey.** 2010. p. 2-5.

MUMCU, S.; YILMAZ, S. **Anime landscapes as a tool for analyzing the human–environment relationship: Hayao Miyazaki Films.** In: **Arts.** MDPI, 2018. p. 16.

REIDER, N. T. **Animating Objects: Tsukumogami ki and the Medieval Illustration of Shingon Truth.** Revista Japonesa de Estudos Religiosos, Universidade de Nanzan, v. 36, n. 2, p. 231-257, 2009.

OKANO, Michiko. Ma—a estética do “entre”. **Revista USP**, n. 100, p. 150-164, 2014.

**POSSESSIONS.** Direção de Shuhei Morita. Japão: Bandai Visual Company, 2012. (14 min.), son., color. Disponível em: <https://vurchel.com/v/11632/possessions-syuhei-morita>.

TEIXEIRA, J. C.; XIMENES, Fernando Lira. O percurso contínuo do processo criativo da luz. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, v. 1, n. 31, p. 130-139, 2018.