UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

SAKI OKATANI

O MA (間) NO MÉDIA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO KOTO NO HA NO NIWA (GARDEN OF WORDS, 2013)

Pelotas/RS
2022

SAKI OKATANI

O MA (間) NO MÉDIA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO KOTO NO HA NO NIWA (GARDEN OF WORDS, 2013)

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas/RS

2022

SAKI OKATANI

O MA (間) NO MÉDIA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO KOTO NO HA NO NIWA (GARDEN OF WORDS, 2013)

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em

Banca Examinadora:

_____

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

_____

Profa. Ana Paula Cruz Penkala Dias

_____

Profa. Ivonete Pinto

RESUMO

A presente pesquisa propõe uma abordagem do estilo em sequências de filmes de animação que possam ser caracterizadas como Ma (間). Interessa observar, particularmente, um filme: Koto No Ha no Niwa (Garden of Words, 2013). O Ma (間) está associado à experiência de imersão dos sujeitos no tempo e no espaço através de várias afetações, oriundas não apenas da arte e da visualidade, mas sobretudo da vida cotidiana japonesa. Como prática de pesquisa, propõe-se a escolha de sequências, a partir da estrutura narrativa ampla dos filmes, onde tenha-se, de forma característica, “quebras” de ritmo na narrativa e foco em *mise-en-scène*. Após, tais sequências serão observadas empiricamente com relação a aspectos específicos abordados no estilo, cenário e encenação (movimento e interpretação) de acordo com Bordwell e Thompson (2013). Por fim, a observação será interpretada em diálogo com o quadro de referência da pesquisa: estilo cinematográfico, abordagens possíveis do Ma (間) dentro da pesquisa em cinema e olhares filosóficos sobre o tempo e o espaço que auxiliem na interpretação das sequências.

PALAVRAS-CHAVE: Ma (間); estilo cinematográfico; animação japonesa;

ABSTRACT

The present research proposes to approach the cinematographic style that can be characterized as Ma (間) in animated film sequences. Therefore, it is under our interest to observe the film Koto No Ha no Niwa (Garden of Words, 2013. Ma (間) is associated with the subject's experience of immersion in time and space through various affectations, arising not only from art and visuality, but above all from everyday Japanese life. As a research practice, the choice of sequences is proposed based on the broad narrative structure of the films, where there is a focus on *mise-en-scène* and, in a characteristic way, “breaks” of rhythm in the narrative arc. Afterwards, such sequences will be observed empirically in relation to specific aspects in style, setting and staging (movement and interpretation) according to Bordwell and Thompson (2013). Finally, the observation will be interpreted in alignment with the theoretical framework used for this research: cinematographic style, possible Ma (間) options within the film research and philosophical perspectives on time and space that are helpful for the interpretation of the sequences.

KEYWORDS: Ma (間); film style; Japanese animation;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Montagem da exposição *Ma-Espace-Temp du Japon* (1978) p. 15

Figura 2 - Área A- Prologue da exposição *Ma-Espace-Temps du Japon.* p. 15

Figura 3 - Um torii na entrada do santuário Tatsuta, um santuário xintoísta em Sangō, Nara (Japão) p.17

Figura 4 - Detalhe do frame de *Ghost in the Shell* (1995) p.20

Figura 5 - Frame de *Kiki's Delivery Service* (1990) p.21

Figura 6 - Gráfico da localização temporal dos frames estudados p.24

Figura 7 - Plano A da Cena 1 com a frontalidade dos personagens p.25

Figura 8 - Sequência de imagens Cena1 p.25

Figura 9 - Detalhes dos frames sequenciados na Figura 8. p.28

Figura 10 - Detalhe do plano apresentado na Figura 8: mudanças de expressão de Takao na cena 1. p.30

Figura 11 - Frame da Cena 1 com o contraplano (plano B) p.32

Figura 12 - Visão das camadas do plano B separadas visualmente p.34

Figura 13 - Camada de sombras pintadas diretamente sobre os personagens. p.35

Figura 14 - Frame da Cena 2. p.36

Figura 15 - Frame com as marcações do shōji e do lustre. p.38

Figura 16 - Frame com caixas e roupas destacadas em verde e o tecido destacado em rosa p.39

Figura 17: Detalhes do plano com as anotações e pedaços de couro para os sapatos. p.40

Figura 18: sequência de travelling lateral. p.41

Figura 19: frame do quarto visto de outro ângulo após mudança do irmão mais velho. p.42

Figura 20: frame que mostra o apartamento de Yukino pela primeira vez. p.43

Figura 21: frame com elementos destacados em verde e destaque à vista da janela em rosa. p.43
Figura 22: cama, destacada em azul e itens organizacionais em laranja. p.44
Figura 23: roupas bagunçadas e lixo dentro do quarto destacados e amarelo. p.45
Figura 24: o mesmo quarto, aos 00:23:13, agora sem lixo e sem o varal. p.46

SUMÁRIO

Introdução	p. 8
1. MA 間, estilo e pensamento sobre o tempo-espaço	p. 12
1.1 A utilização da palavra “Ma” no cotidiano nipônico	p. 12
1.2 O Estilo Cinematográfico no cenário e na encenação	p. 17
2. O Ma(間) na animação japonesa	p. 19
3. O Ma(間) em Koto No Ha no Niwa (Garden of Words, 2013)	p. 22
4. Considerações finais	p. 47
Referências Bibliográficas	p. 49

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa propõe uma abordagem do estilo em sequências de filmes de animação que possam ser caracterizadas como Ma (間[1]). Interessa observar, particularmente, um filme: *Koto No Ha no Niwa*[2] (*Garden of Words*, 2013). O Ma (間) está associado à experiência de imersão dos sujeitos no tempo e no espaço por meio de várias afetações oriundas não apenas da arte e da visualidade, mas sobretudo da vida cotidiana japonesa. Tal prática é pertinente ao *ethos* japonês e possui, nesse contexto, um significado quase tautológico, sem necessidade de explicação.

No aspecto fílmico, especialmente na animação, é um tema relativamente regular, sobretudo a partir de abordagens ocidentais que manifestam interesse sobre suas formas de expressão audiovisual (NAKAGAWA, 2013). Uma das formas de sua percepção, dentro desses estudos, é um momento de suspensão do tempo no arco central da narrativa, o qual ocorre através da conjugação de elementos visuais e sonoros para a criação de ambientações propícias para uma suposta “quebra” de tal arco.

Como prática de pesquisa, propõe-se a escolha de sequências, a partir da estrutura narrativa ampla do filme, onde tenha-se, de forma característica, “quebras” de ritmo na narrativa e foco em *mise-en-scène*. Tais sequências serão observadas empiricamente com relação a aspectos específicos abordados no estilo: cenário e encenação (movimento e interpretação) de acordo com David Bordwell e Kristin Thompson (2013). A observação é interpretada em diálogo com o quadro de referência da pesquisa: estilo cinematográfico e abordagens possíveis do Ma (間) dentro da pesquisa em cinema e audiovisual.

Para a compreensão do termo Ma (間), é importante ressaltar que não há um consenso quanto ao enquadramento ocidental do mesmo, não havendo assim uma tradução literal e fiel ao sentido da palavra em outras línguas. Assim, deve-se buscar a compreensão a partir dos contextos em que esta é utilizada e as sensações empíricas por ela provocadas. A palavra faz parte de um senso comum japonês, não

---

[1] O trabalho opta pelo uso de palavras em *kanji* em meio ao texto por conta da amplitude de significados que a escrita ideogramática possui, como no caso da palavra *Ma*, objeto do trabalho. Kanji é, literalmente, a escrita ideogramática identificada com o território japonês.

[2] Para a transliteração das palavras japonesas, é utilizada no trabalho a tabela ALA-LC, disponibilizada pela Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos. Os nomes em japonês estão na forma original na ordem sobrenome e nome.

necessitando de nenhum tipo de explicação dentro de sua prática cultural originária, mostrando-se assim um signo autorreferencial, como apontado por Okano Michiko[3]. O termo “vazio”, por exemplo, muito utilizado ao se referir ao Ma (間) na Língua Portuguesa, não exprime literalmente o sentido da palavra em japonês, como demonstrado por Fujii Haruka, percussionista, em uma entrevista para o canal do Youtube *Silkroad*:

> (...) a definição dessa palavra [Ma] é espaço. A tradução pode ser espaço ou lacuna. E a definição da mesma é a escolha da quantidade certa de espaço. É apenas a consciência do cotidiano da cultura japonesa e se trata do espaço que existe em todas as coisas. Entre as pessoas, pode ocorrer entre conversas, relações, objetos ou tempo[4].

Em paralelo, as definições do dicionário da língua japonesa *Kôjien*, traduzido por Okano, trazem diversos sentidos a respeito deste vocábulo:

> 1) Intervalo entre duas coisas:
> Intervalo espacial;
> Intervalo temporal;
> tempo destinado a um determinado fim.
>
> 2) Uma certa unidade de medida;
> espaço linear entre dois pilares;
> unidade de medida(área) de *tatami*;
>
> 3) Um recinto dentro de uma casa separado por biombos ou portas de correr *fusuma*:
> sala;
> medida da área da sala de Era Muromachi (1334-1573);
> unidade para contar número de recintos.
> 4) Um certo tipo de intervalo no ritmo da música e da dança tradicionais.
> 5) Um tempo de silêncio dentro da fala.
> 7) Um tempo apropriado, um bom *timing* para um certo fenômeno.
> 8) O estado de um certo lugar, de um certo ambiente.
> 9) Ancoradouro de navio.

Aqui, em uma abordagem inicial e em diferença ao caminho de pesquisa adotado por Okano, o entendimento da palavra decorre da compreensão do uso desse termo dentro do contexto japonês: artes, práticas culturais, religião e os vínculos entre elas. A compreensão do termo é pautada, nesta pesquisa, não apenas nas definições e referenciais dos estudos já feitos sobre o mesmo; mas principalmente através de minha experiência pessoal ao longo da vida diretamente

---

[3] Capítulo 1, Investigações sobre o Ma, 1.1 A problemática da tradução

[4] (T.A.) indica tradução livre pela autora e a nota de rodapé conterá o texto original. Tradução do Inglês, texto original: “(...) the definition of it is space, the translation is space or gap. And the definition of it is to define the right amount of space. It is just awareness in everyday life in our Japanese culture. And it is about the space that exists in all things: between people, between, it could be, conversations, relationship, object or time.

com a língua. Em parte, o sentimento de necessidade de estudar o termo provém de um *gap* cultural percebido ao crescer comunicando-se com línguas diferentes dentro e fora de casa, assim como no *timing* das coisas que ocorriam no entorno. Por um lado, havia o apreço pelo silêncio e a falta de uma necessidade de comunicação contínua: a comunicação não era necessariamente feita sobre uma linha reta de pensamento, verborrágico e constante. Do outro, a comunicação seguia sempre em ritmo frenético, onde conversar com alguém evocava a necessidade de um desencadeamento contínuo de palavras, até que o assunto fosse concluído.

Era, no ambiente familiar, muito comum os momentos em que dois ou mais interlocutores ficavam em silêncio no meio de uma conversa e não sentiam nenhum desconforto pelo hiato que se abria. Não havia, então, uma necessidade de dizer tudo que vinha à mente, produzindo uma suspensão em que ambos poderiam apenas contemplar o assunto já levantado, organizando o pensamento e escolhendo as palavras que melhor caberiam — ou se não caberia palavra alguma — para dar continuidade ou não à conversa. Uma expressão japonesa define este momento: 間が開く(*ma ga aku)*, uma abertura, o momento de pausa entre falas. É comum, porém, no contexto brasileiro e em suas proximidades, o impulso e a ânsia por preencher esse tipo de pausa entre as falas. Muitas vezes, nem sequer aguarda-se o outro terminar a fala para expressarmos o que sentimos ou os pensamentos que nos passam pela cabeça.

Enquanto estudante de Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas, notei que há uma certa divergência entre o *timing* que eu buscava para certos roteiros e o que meus colegas desejavam adotar. Por exemplo, em dois dos trabalhos, percebi que parecia incômodo para outros um *panning* de mais de 3 segundos, enquanto que, para mim, o movimento de câmera ou a câmera fixada com o fim de caracterizar o mundo, sem ação significativa para o andamento do arco principal, era algo necessário. Os sentimentos evocados também seriam diferentes de acordo com o *timing* do corte e, pessoalmente, não sentia incômodo ou agonia ao ter cenas silenciosas e/ou prolongadas.

Apesar da existência de divergência na interpretação da experiência fílmica e audiovisual, percebi ao longo do tempo que meus colegas entendiam o que é o Ma (間) ao ser explicado o contexto em que o conceito se faz presente, o que nos faz especular que o objeto existe através das expressão e da sensação. Contudo, em

vivências não-nipônicas, a palavra representa uma necessidade de significado para além do que está “naturalizado”.

Ao falar com minha mãe, nascida e crescida no Japão, sobre o tema, percebi que ela não conseguia explicar o conceito a não ser pelas expressões idiomáticas e por exemplificação de situações em que o Ma (間]) se faz presente. Assim, chego à premissa de que essa compreensão só é possível através da conjugação dos estudos teóricos e da abordagem empírica do conceito.

O fato da existência do objeto em questão permear não apenas as práticas culturais nipônicas, quando o audiovisual japonês e outros com tais características são postos em circulação em diversos contextos, faz, então, questionar a ausência de tal experiência no *timing* de produtos ocidentais — ou a dita ausência. Assim, busco nesta pesquisa aprofundar o conhecimento sobre o Ma (間) e sua aplicação no estilo de dois produtos de animação japoneses, a fim de interpretá-lo em suas diversas formas que não apenas a contemplação de cenas de teor estático e os “tempos mortos” usualmente atrelados à sequências que realizam uma quebra com o ritmo narrativo tradicional. Um exemplo de certa redução da experiência do Ma (間) é a interpretação de Gilles Deleuze sobre o cineasta Yasujiro Ozu e seus *pillow-shots*[5] com foco em objetos:

> A vida cotidiana não deixa subsistir senão ligações sensório-motoras fracas, e substitui a imagem-ação por imagens óticas e sonoras puras, *opsignos* ou *sonsignos*. Em Ozu não há linha de universo que ligue os momentos decisivos, os mortos aos vivos, como em Mizoguchi; também não há espaço-sopro ou englobante que contenha uma pergunta profunda, como há em Kurosawa. Os espaços de Ozu são elevados ao estado de espaços quaisquer, seja por desconexão ou vacuidade (também disso, Ozu pode ser considerado como um dos primeiros inventores) (DELEUZE, 2005, p. 26). [6]

Tal adjetivação de “vacuidade” do autor, a meu ver, está em desacordo com a interpretação empírica do Ma (間) com um intervalo a ser percorrido, uma via de conexão, um caminho a ser desbravado entre uma coisa e outra, entre eu e o outro e, do ponto de vista da linguagem do cinema, entre uma cena ou plano e outro. A ideia de um vazio, embora exija mais empenho crítico, em uma primeira mirada não

---

[5] A definição de *pillow-shots (planos-travesseiro)* do cineasta Yasujiro Ozu é oriunda da concepção de Noël Burch, que denominou dessa forma os planos com angulação baixa realizados pelo cineasta japonês. Sobre isso é possível consultar o artigo de Mari Sugai (2018).

[6] Deleuze se refere aqui às cenas de natureza morta de Ozu e a aquisição de autonomia pelas mesmas, sem ter valor aparente relativo ou resultante, correspondendo, conforme o autor, ao que Schrader chama de “estase”, Noël Burch de “pillow-shots” e Richie, de “natureza morta”.

parece ter conexão com o sentido empírico trazido por este trabalho, pois atém-se unicamente à visualidade em tela, correlacionando-se, mas não sendo a via única de interpretação da ideia de Ma (間).

A intenção aqui é trazer um olhar diverso a tal ideia de uma “não-ação”, com certa proposição mais experiencial da narrativa, justamente pelo estudo empírico do estilo, trazendo a possibilidade de olhares futuros em produtos audiovisuais brasileiros que tragam essa experiência, ainda que de maneira não declarada.

Visto isso, o trabalho tem como questão principal a experiência do Ma (間) através das características do estilo cinematográfico, com foco nas formas em que se expressa, dentro do qual se visa encontrar diferentes possibilidades de compreensão da mesma, para além da “quebra” do arco narrativo; assim como um horizonte para além das interpretações já conhecidas nos filmes estudados, considerando-se sua interligação com as questões empíricas do *ethos* japonês.

Para a resposta de tais questionamentos, a pesquisa objetiva tensionar o papel narrativo e estilístico do Ma (間) diante de uma compreensão ocidental do tempo e espaço diegético, através do apontamento de semelhanças e diferenças dos olhares já lançados sobre o Ma (間), incluindo-se também, no itinerário de pesquisa, experiências e questões empíricas próprias.

Como quadro teórico, em vista da necessidade de estudo do estilo, a pesquisa apresenta o olhar de David Bordwell e Kristin Thompson (2013) como base do estudo estilístico. Por fim, Okano e Kato Shuichi são utilizados para a base histórico-cultural das noções de tempo e espaço das práticas culturais japonesas.

1. MA 間, ESTILO E PENSAMENTO SOBRE O TEMPO-ESPAÇO

Nesta parte, realizo a revisão teórica proposta com o itinerário de percorrer as possíveis noções de Ma 間, abordando o estilo cinematográfico a partir da revisão dos elementos específicos que serão utilizados.

1.1 A utilização da palavra “Ma” no cotidiano nipônico

Ma (間), elemento cultural especificamente japonês, permeia o cotidiano nipônico em forma de filosofia, artes plásticas, arquitetura, comunicação, gestos, etc. Faz parte do *modus-operandi* japonês, como define Okano. A palavra permeia as

práticas culturais e os costumes em tal nível que o signo é utilizado como parte de outros vocábulos japoneses e, para compreender essa prática, é necessário adentrar um pouco na estruturação da língua japonesa em termos de utilização de um dado ideograma.

Na língua japonesa, o ideograma utilizado para representar um significado pode constituir-se de um ou mais signos que o compõem, os quais já contêm em si os seus respectivos significados. No caso da palavra Ma, o ideograma possui duas partes: o portão e o sol.

間＝門＋日

Essa montagem do ideograma descreve a forma como o espaço vazio entre as partes de um portão é preenchido pela luz do sol, pressupondo a existência de um espaço com um potencial de ser preenchido (OKANO, 2021). O mesmo ideograma é utilizado na composição de outras palavras, como 時間 (*jikan*, espaço de tempo; o tempo).

No mundo ocidental, a apropriação espaço-temporal do Ma (間) foi introduzida pelo arquiteto Isozaki Arata em sua exposição realizada em 1978 denominada *Ma-Espace-Temp du Japon*[7], em Paris, na França, como *chronos+ma* (時間＝時＋間), denotando a existência de um espaço temporal e 空間(*kûkan*, espaço vazio; espaço) como vazio+*ma* (空間＝空＋間), denotando espacialidade.

Há, ainda, palavras compostas por esse mesmo ideograma que denotam a existência de um espaço virtual a ser preenchido entre relações. Um exemplo desse uso ocorre em 人間 (*ningen*, humanos)[8], composto por pessoa+*ma* (人＋間) para denotar a relação que humanos têm em sua natureza social. Outro exemplo é 仲間 (*nakama*, amigos ou companheiros), composto por dois ideogramas, sendo que um deles, o primeiro (仲), é composto por dois símbolos (亻) ninben[9] provindo de 人 (*nin*,

[7] O catálogo da exposição pode ser visto neste link: https://l.ufpel.edu.br/tcct-saki-1. Acesso em 15/9/2021.

[8] As expressões usuais em *kanji*, quando citadas no trabalho, são imediatamente precedidas da escrita em alfabeto romano, conforme a tabela ALA-LC, e depois do significado “quase literal” em português entre parênteses.

[9] *ninben*(人+偏). 偏(hen ou ben) é uma das partes que compõe o *kanji*, localizando-se usualmente do lado esquerdo, indicando alguma característica do *kanji* no que concerne o tipo de objeto do qual é falado. Por exemplo, 指(*yubi* — dedo) e 捨てる(*suteru* — jogar fora) levam na parte esquerda o 手偏

pessoa) e 中 (*naka*, lado ou parte de dentro) e o outro o próprio Ma (間). Toda a expressão (仲間) denota a ligação entre pessoas dentro de um grupo que, entre elas, possuem relações sociais. O Ma (間), nesse sentido, é a própria relação social que ocupa um espaço entre as pessoas. Esse espaço, na prática, tem uma percepção virtual na acepção ocidental que, em sua origem latina, refere-se a potência, ou vir-a-ser. Um dos sentidos mais conhecidos é trazido pelo filósofo Pierre Lévy em seu livro *O que é o Virtual* (1997), onde o autor traz a raiz medieval da palavra em *força, potência* que, na filosofia escolástica, denota uma existência em potência não em ato.

Como se pode notar pelas expressões, o Ma (間) é um senso experienciado pelo povo japonês como componente essencial de relações espaciais, temporais e interpressoais, podendo inclusive estender-se a expressões que denotam a falta de inteligência e de educação, como em 間抜け(*manuke*, aquele a quem falta o Ma, um idiota por não perceber algo tão evidente e ao mesmo virtual relacionado à potência do pensamento). Outra expressão nesse sentido, é a presença de um *timing* ruim ou desagradável, por exemplo, nas relações interpessoais expresso por 間が悪い(*ma ga warui*) ou um *timing* bom ou desejável expresso em 間が好い(*ma ga ii*). Do ponto de vista espacial, cabe observar que a presença do Ma (間) se faz por aquilo que o rodeia, assim como ocorre com 隙間（*sukima*, brecha): uma brecha só pode existir com a presença de outros objetos, pois é a lacuna entre os mesmos. Assim, o ideograma traz em si a simultaneidade da existência de ideias materiais e imateriais, a objetividade e a subjetividade, como apontado por Pilgrim[10].

O termo Ma (間), de acordo com Okano, começou a ser utilizado somente no século XII, tendo sido a sua aplicação ampliada apenas nos séculos XVI e XVII. A expressão atingiu os sistemas culturais não-nipônicos a partir de 1978, com a exposição de Isozaki Arata. Essa exposição, com montagem ilustrada na Figura 1, trouxe ao *Ma* a repercussão em termos estéticos e políticos, formando a imagem do que se refere à diferenciação da expressão cultural japonesa com relação à expressão cultural ocidental.

(*tehen*), proveniente do kanji 手, indicando que a palavra tem relação com as mãos; enquanto 情(*jou* — sentimento, compaixão) e 懐しい(*natsukashii* — saudoso) levam o りっしん編(*risshinben*), proveniente do kanji 心(*kokoro*, alma) para indicar sua relação com a alma ou o sentimento.

[10] Em seu texto, Richard B. Pilgrim faz a diferenciação dos vários tipos de *ma* através das palavras between e among, que em Português são traduzidas apenas como “entre”.

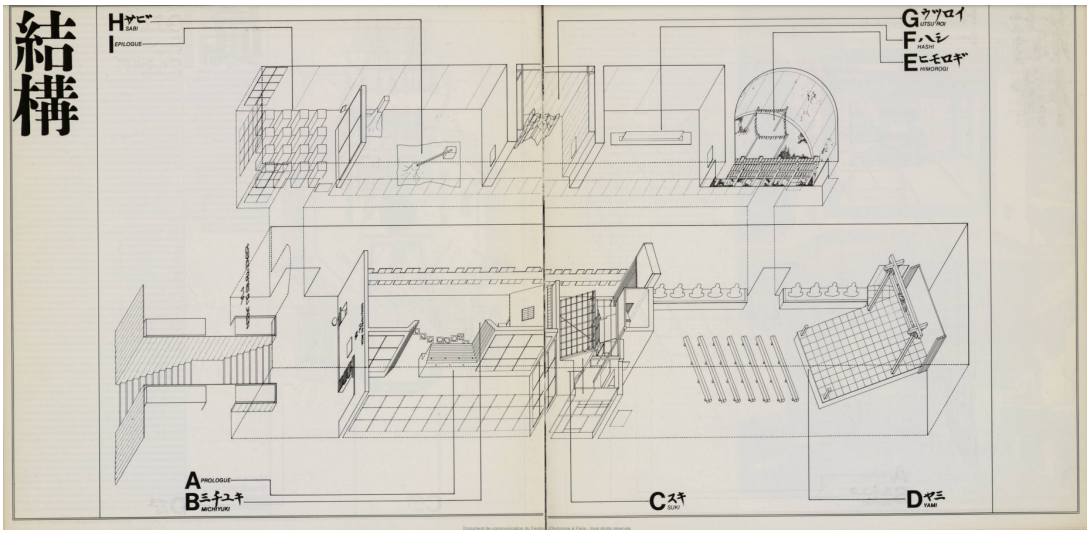

Figura 1 - Planta de montagem da exposição *Ma-Espace-Temp du Japon (1978)*
Fonte: Imagem em http://holocene-design-gallery.com/ma-et-architecture/.

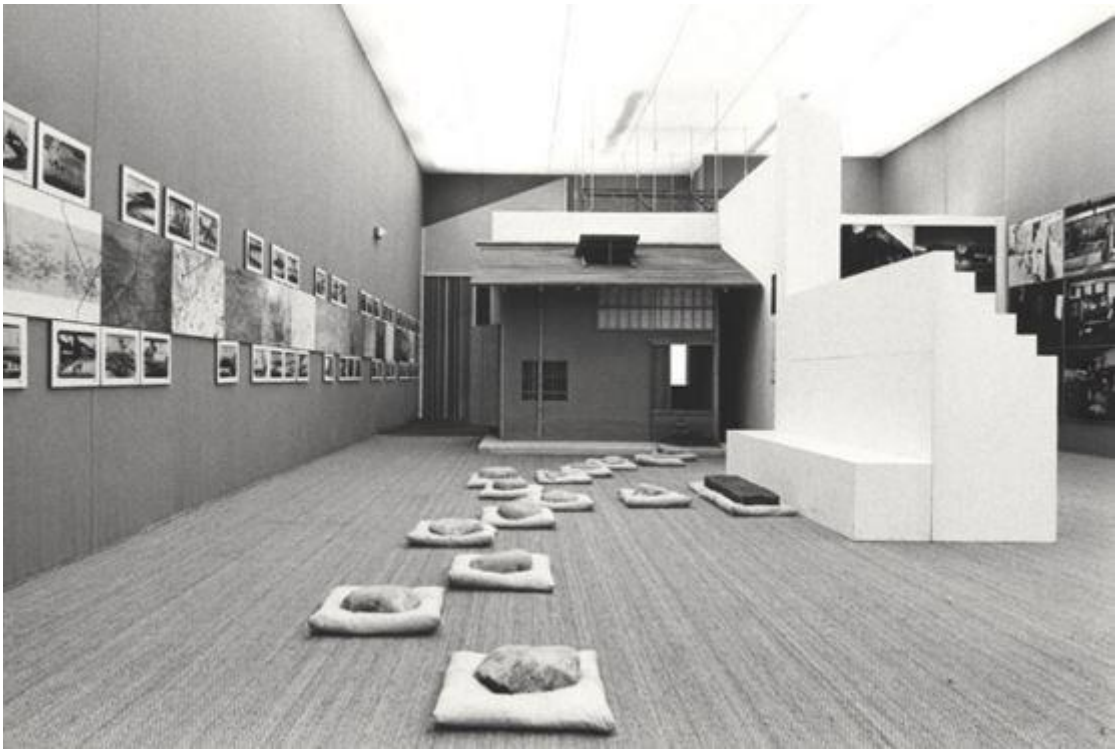

Figura 2- Área A- Prologue da exposição Ma-Espace-Temps du Japon. Fonte: Imagem em http://holocene-design-gallery.com/ma-et-architecture/

Contudo, o termo se mostrou de difícil compreensão para os ocidentais, repercutindo de forma negativa a partir da exposição de Isozaki ao deixar os visitantes confusos. Um dos visitantes, Augustin Berque, como citado por Nakagawa Miho, comentou:

> (...)exceto por alguns, se havia algo que a audiência da exibição conseguia se convencer quanto à exibição, era apenas de que o espaço-tempo

> japonês era, para sempre, inalcançável para a mentalidade ocidental. De fato, o significado do termo cotidiano japonês, *ma*, não é complicado, mas tem tanto o significado espacial(lacuna ou espaço entre duas coisas) e o temporal(intervalo) como na palavra 'interstice' (interseção) em Inglês. A dificuldade estava em introduzir tal conceito espaço-temporal através de um mecanismo espacial como a arquitetura. Logo, é válida a reinterpretação do termo através de uma mídia espaço-temporal- filme- ao invés de uma mídia 3D como a arquitetura.(T.A.)[11]

O exemplo de Berque é bastante representativo nas relações de interculturalidade entre o ocidente e o oriente, nesse caso o universo nipônico visto com certo culturalismo predominante na interpretação de uma prática ou significado desconhecido e não-normativo.

O Ma (間) denota, por si só, uma espacialidade presente nesta noção, como pudemos observar na constituição do ideograma e da exposição arquitetônica de Isozaki. Para entendermos a espacialidade presente nessa noção, é interessante observarmos alguns elementos da arquitetura japonesa. Neste campo, conceitua-se "Ma" como o espaço entre objetos e construções, como explicado pelo arquiteto em sua entrevista para o canal no Youtube da *GAA Foundation*, na coleção de entrevistas a arquitetos denominada *Time Space Existance*.

Essa noção de "espaço entre" coisas, podendo ser entre pessoas, objetos, sons e outros, remonta o espaço determinado para a conexão com o divino na religiosidade japonesa do Xintoísmo, em que as construções eram feitas pensando nas vindas e idas dos *kami,* "deuses", divindades xinto. As passagens para os *kami* eram tipicamente espaços entre pilastras ou pedras, tendo se desenvolvido em formas mais sofisticadas como *Torii,* visto *na* Figura 2, presentes nas entradas dos templos Xintoístas para separar o território mundano, ou humano, do território sagrado dos *kami*.

---

[11] T.A. ou Tradução da autora: "except for some insiders, if the exhibition's audience could convince themselves concerning the exhibition, it was only that Japanese space-time was forever out of reach for the Western mind. In fact, the meaning of the everyday Japanese term ma is not complicated, but has both spatial(a gap or space between two things) and temporal(an interval) meanings as in English word 'interstice'. The difficulty was to introduce thus spatiotemporal concept by means of a spatial mechanism such as architecture. Hence, it is worthwhile reinterpreting this concept through a space-time medium- film- rather than through 3D space in architecture,'(NAKAGAWA, p.66)"

Figura 3 - Um *torii* na entrada do santuário Tatsuta, um santuário xintoísta em Sangō, Nara (Japão)
Fonte: Fotografia de Saigen Jiro (2018)

Essa noção de manter o "vazio" entre objetos para a passagem dos *kami*, retratados como formas de energia e não como personificações como ocorre no Ocidente, passou a ser vastamente utilizada na arquitetura como o espaço negativo pensado e planejado,uma vez que na cultura nipônica a religiosidade e a estética artística se confundem e se interligam já na sua origem[12].

O Ma (間) pode, ainda, ser correlacionado ao *kû* no budismo, dentro da dualidade *kû* (vazio) e *shiki* (forma), onde a forma não pode existir sem a não-forma, como trazido por Okano (2007). Apesar dessa correlação, é importante salientar que a mesma autora nos traz duas diretrizes acerca da origem do Ma (間), sendo elas a estética do budismo, introduzido na Era Edo e da cultura popular. A última, por instância, vem obrigatoriamente atrelado ao Xintoísmo aqui abordado, uma vez que este último, antes de ser considerado uma religião ou receber essa nomenclatura, já era a base da cultura japonesa em forma de mitologia e costumes, sem possuir um fundador ou um livro sagrado.

1.2 O Estilo Cinematográfico no cenário e na encenação

[12] Richard B. Pilgrim remonta, em seu texto, as origens do Ma através da religiosidade japonesa.

David Bordwell e Kristin Thompson definem a palavra *estilo* como o conjunto de técnicas específicas escolhidas pelo cineasta de forma a sistematizar e articular todos os elementos que constituem um filme. Resulta-se, assim, em um “uso unificado, desenvolvido e significativo de determinadas escolhas técnicas” (2013, p.199), as quais podem ser identificadas e analisadas em uma obra individual ou em um conjunto de filmes. O estilo fílmico interage, ainda, com o sistema formal como segue:

> Iremos perceber que o estilo fílmico interage com o sistema formal: num filme narrativo, as técnicas podem funcionar para dar progressão à cadeia de causa e efeito, criar paralelos, manipular as relações entre história e enredo, ou manter o fluxo de informações da narrativa (BORDWELL; THOMPSON, 2013 p. 199).

Os autores classificam o estilo em quatro técnicas que caracterizam o meio cinematográfico: *a mise-en-scéne*, a cinematografia, a montagem e o som. Neste artigo, prosseguiremos com a análise estilística do filme através da observação da *mise-en-scène*.

Em uma breve retomada dos textos de Bordwell e Thompson, podemos entender que as duas primeiras técnicas referem-se à tomada do filme em si, sendo a *mise-en-scène* o termo utilizado para “expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico", ou seja, o conjunto de quatro aspectos— cenário, figurino e maquiagem, iluminação e encenação— que tornam verossímil o mundo retratado em um determinado produto fílmico. Apesar de esse ser um termo provindo da prática de direção teatral e, portanto, os aspectos que a compõem também terem sido estendidos da mesma, a presença dessas ocorre de forma diferente nas práticas teatral e fílmica.

No teatro, o cenário costuma ser uma forma de localização do personagem, tornando-se um pano de fundo ou um recipiente para as ações humanas. Apesar de tal uso ser também comum no cinema, esse pode ter um papel mais ativo do que costuma se ter no teatro, trazendo em si a capacidade de entrar na ação narrativa. O cenário pode ser controlado pelo cineasta de diversas maneiras, entre a escolha de um local existente ou a construção do mesmo para se adequar às finalidades temáticas e narrativas do produto fílmico, podendo se sobrepujar aos atores, assim como ser reduzido a um pano de fundo, ou uma caixa cênica, ou moldar a forma

como entendemos a história ao modificar ora o campo de ação dos personagens ora o ponto de foco do espectador.

Em se tratar da encenação, a *mise-en-scène* permite que figuras – humanas ou não – criem padrões cinéticos ou expressem sentimentos e pensamentos. Em produtos fílmicos, pode ser entendida como a interpretação dos atores ou animais em que se pode distinguir a existência de atuações individualizadas com finalidade de se adequar a uma determinada função no contexto do filme, a qual pode ser substituída ou acompanhada de elementos animados ou inanimados criados graficamente que seguem as ações e expressões idealizadas pela equipe de animação e transmitidas visualmente através de sua movimentação dentro do espaço dado. Diferentemente da encenação no teatro, o cinema leva em consideração a distância do ator da câmera, tornando necessária a adaptação do espaço físico utilizado para a atuação de acordo com a distância criada entre a lente e o ator, ou seja, com a suposta distância com o espectador e também tendo a própria distância focal como uma operadora de tal espaço que, dentro do contexto da animação japonesa, difere crucialmente neste ponto[13].

Para fins de análise da utilização do Ma (間) em *Koto No Ha no Niwa* (*Garden of Words, 2013*), trataremos com dois aspectos da mise-en-sène: o cenário e a encenação).

2. O Ma(間) na animação japonesa

De forma generalista, a animação japonesa– comumente conhecida como *anime*[14]– mostra propositadamente como parte de seu estilo a utilização de camadas sobrepostas e em contraste. O anime apresenta os cenários em camadas com profundidade simulada em cada um desses elementos, mas que se tornam imagens “chapadas” ao entrar em movimento, em uma lógica de movimentação lateral da qual o espectador não faz parte, como quem vê a paisagem através de uma janela. Essa separação da imagem em múltiplas camadas, Thomas Lamarre (2009) chama

[13] No desenvolvimento da animação oriental, nem sempre se usava câmera e a espacialidade era fruto do movimento do próprio cenário, mantendo-se a imagem frontal ou intermediária com o personagem – o foco – parado, enquanto se movimentava uma sequência de camadas ao fundo sobre o eixo x, sobrepondo-os para simular velocidade e movimento sobre o eixo y.

[14] Deste ponto em diante, a fim de simplificar a distinção entre as animações de diversos outros países e a animação de origem japonesa, esta última será denominada *anime* como faz Thomas Lamarre ao se referir aos produtos de animação de origem japonesa.

de *animetism*. Esse efeito é claramente observável em filmes mais antigos, mesmo que de diferentes estilos e temáticas.

No longa-metragem *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), por exemplo, na cena em que Batou dirige pela cidade, passando por uma longa rodovia, os prédios ao fundo são divididos em três camadas: distante, intermediária e próxima, os quais se sobrepõem ao se mover lateralmente para simular o movimento de distanciamento do carro da cidade, como observa-se na Figura 4.

Figura 4 - Batou dirige pela cidade em um carro afastando-se dos prédio em *Ghost in the Shell.*
Fonte: Detalhe do frame capturado pela autora

Em *Kiki's Delivery Service* (Hayao Miyazaki, 1990), na cena em que Tombo chama Kiki para ver o aeróstato e os dois estão sobre a bicicleta na frente da casa do jovem, as camadas sobrepostas se mostram mais visíveis ainda que no primeiro exemplo, graças à profundidade atmosférica adicionada na pintura das camadas mais distantes, como visto na Figura 5:

Figura 5 - Tombo leva Kiki de bicicleta para ver o aeróstato em Kiki's Delivery Service(1990).
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Essa estruturação de múltiplas camadas típicas do *animetism* remonta a noção de espacialidade japonesa em pinturas, onde esta é composta por imagens bidimensionais intercaladas com camadas vazias. Essas "camadas vazias", conforme Miho Nakagawa (2013), em um produto fílmico, criam o Ma (間), de forma que são percebidas apenas com a passagem do tempo e entre as ações e suas pausas. Poderíamos supor, então, que o primeiro Ma (間) encontrado nos animes está na camada invisível entre o espectador e o produto, como o vidro que separa um viajante em um trem do mundo externo (LAMARRE, 2009).

Apesar do rápido desenvolvimento da animação tridimensional, essa noção de espacialidade ainda é presente nos animes mais atuais. Apesar de o *background* ser cada vez mais volumétrico, a clara distinção das camadas ainda ocorre através da separação em graus de focalização em ambientes externos, de forma a tornar óbvia a presença de uma "camada vazia" entre elas ao mostrar a diferença de distância entre essas camadas. Essa camada, contudo, não se encontra exatamente vazia, mas traz em si o espaço que existe entre as camadas, percebido pelo espectador como um viajante de um trem que observa o espaço se movendo. A primeira camada é justamente esse primeiro Ma (間) semelhante ao vidro através do qual se observa.

3. O Ma(間) em Koto No Ha no Niwa (Garden of Words, 2013)

Koto no Ha no Niwa (Garden of Words, 2013), inicia-se com uma sequência de apresentação dos personagens principais, acompanhando o percurso do personagem principal da estação de trem até um gazebo em um jardim de Tóquio; local onde ele encontra com uma mulher mais velha que lhe parece familiar. Ao lhe perguntar se a conhecia de algum lugar, a mulher lhe responde “talvez já tenhamos nos encontrado” e se despede recitando a primeira parte de um *Tanka*[15], originalmente escrito por Kakinomoto no Hitomaro e publicado no volume 11 do *Man'yōshū*[16]:

雷神の 少し響みて

Narukami no sukoshi toyomite

さし曇り

sashikumori

雨もふらぬか

ame mo furanuka

君を留めむ[17]

kimi wo todomemu

O desenvolvimento do filme é preenchido por cenas cotidianas, banais, com uma sequência de dias de chuva — os únicos dias em que eles se encontram — e, depois, a chegada dos dias de verão. Não há nenhum acontecimento que se necessite de uma finalização, cenas as quais se assemelham com o que Deleuze (2005) chama de “imagens puramente visuais”. Durante esse período, o importante para a narrativa é mostrar o decurso do tempo ao longo dos meses e os sentimentos carregados por esse período.

Algumas cenas após Yukino ter o seu nome e sua profissão revelada, com o encontro dos dois personagens na escola de Takao, no ponto de virada do enredo — os dois se vêem novamente no parque e aguardam a chuva passar. Nesse momento, Takao completa o *Tanka*:

---

[15] *Tanka*(短歌, poema curto) é uma forma poética de 31 sílabas, dispostas em cinco metros, seguindo a sequência 5,7,5,7 e 7 sílabas

[16] *Man'yōshū* (万葉集 man'yōshū, "Coleção das Dez Mil Folhas") é a mais antiga coleção de Waka(和歌, poesia japonesa), compilada em torno de 759 d.C., durante o período Nara.

[17] Em uma tradução direta, seria algo como “Se o trovão ecoar, o céu fechar, será que não chove? Por que isso te faria ficar aqui” (T.A.)

雷神の 少し響みて
Narukami no sukoshi toyomite

ふらずとも
Furazutomo

吾は留らむ
Ware wa tomaramu

妹し留めば[18]
Imoshi todomeba

É interessante observar o filme do momento em que a Tanka se inicia até a sua completude como o espaço de possibilidades, em que o espaço temporal entre a recitação da primeira parte do *Tanka* e a conclusão do mesmo é o tempo com a possibilidade de vir a ser, de ser preenchido por sentimentos, palavras e ações dos próprios personagens, o qual o diretor preenche com várias cenas passíveis de serem analisados como sendo Ma (間).

A interpretação inicial do Ma (間) através do estudo das imagens e camadas e contextualização cultural foi feita pela pesquisadora e resultou em três cenas com focos específicos. A primeira, é composta de dois interesses, um primeiro dedicado à encenação dos personagens e um segundo à espacialidade do cenário como composição fílmica, construído através de camadas. A segunda e a terceira cenas analisadas recortam na relação entre o cenário, no caso os quartos, de ambos os personagens do filme. Abaixo, segue a localização precisa de cada cena dentro do tempo linear da narrativa:

[18] Em uma tradução direta, seria algo como “Mesmo que o trovão não ecoe e a chuva não venha, eu permanecerei aqui, se assim minha amada desejar”(T.A.)

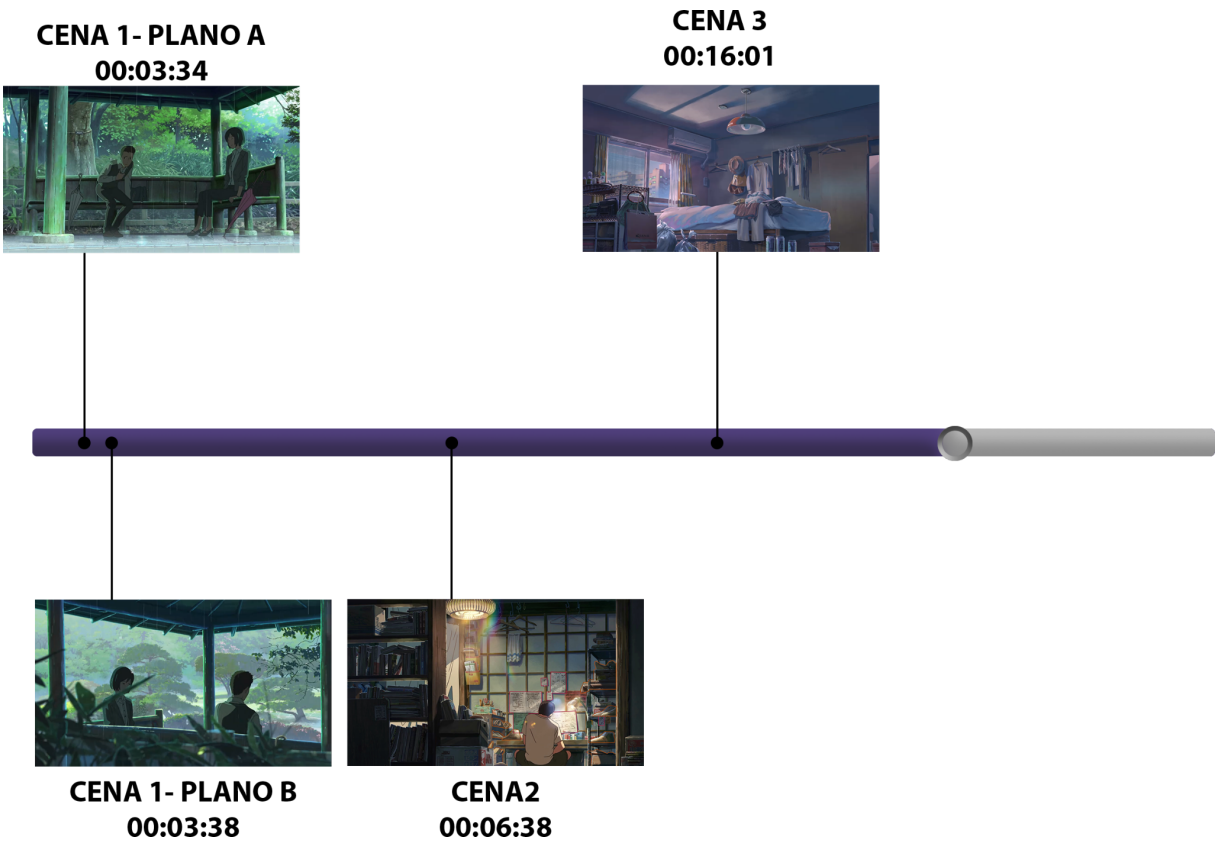

Figura 6 - Representação gráfica da localização temporal dos frames estudados
Fonte: Imagem produzida pela autora.

A primeira cena divide-se em dois planos, representados na *timeline* acima. O plano A se inicia após uma sequência de cenas curtas em que os personagens se encontram pela primeira vez, cumprimentando-se com um gesto de cabeça e sentando-se nos bancos de uma área de descanso de um parque. Enquanto sentados em silêncio, o protagonista, Takao, reflete sobre a primeira impressão da mulher ao seu lado em tom de julgamento enquanto traça sapatos sobre seu *sketchbook*.

Figura 7 - Plano A da Cena 1 com a frontalidade dos personagens
Fonte: Imagens capturadas pela autora.

Acidentalmente, o garoto deixa sua borracha cair. A mulher, Yukino, pega o objeto do chão e o entrega na mão do menino, dando abertura para a primeira troca de palavras seguido por um silêncio entre os dois. Observa-se, nessa sequência de planos, a distância entre eles que mostra o quanto ainda são estranhos um para o outro.

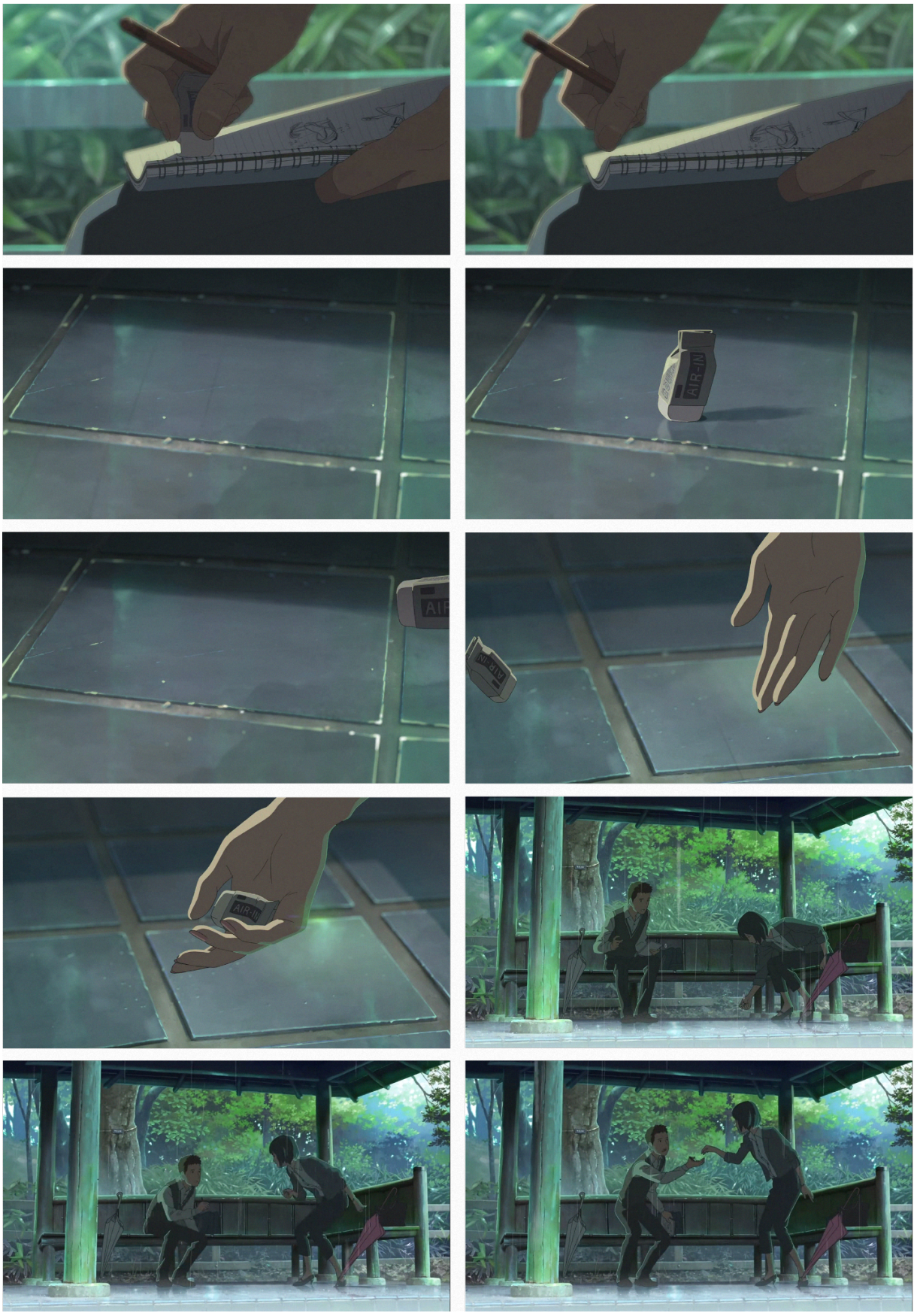
AIR-IN

Figura 8 - Sequência de frames da primeira cena
Fonte: Imagens capturadas pela autora

A apresentação inicial dos personagens é feita pela caracterização e ambientação. Ele se veste com uniforme escolar, identificado pelo brasão no peito esquerdo do colete, e sapatos mocassim — calçado incomum para um estudante dessa idade — e ela se veste com trajes sociais e sapatos de salto-alto como destacado nas imagens da Figura 9. No Japão, o sapato de salto-alto é exigido por muitas empresas para suas trabalhadoras como parte da estética feminina, em uma demonstração claramente patriarcal. Ambos estão em um parque em uma manhã de chuva e passam seu tempo ali, apesar de possuírem guarda-chuvas para chegar ao local de suas respectivas obrigações, mas não o fazem.

Figura 9 - Detalhe dos sapatos e do figurino dos personagens na cena 1.
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Na técnica de animação, a representação do mundo pictográfico depende das definições de estilo no que concerne à escolha das formas de expressão mais ou menos realista. Apesar de tendermos a pensar nos produtos de animação sempre como sendo obras não realistas/formalistas, é importante lembrarmos que o personagem é sempre parte do projeto visual global em termos de *mise-en-scène* (BORDWELL, 2009), fazendo com que o realismo de sua encenação seja o resultado da escolha entre interpretações estilizadas e individualizadas, assim como ocorre em produtos fílmicos *live-action*, como Bordwell e Thompson exemplificam ao citar Marlon Brando em *O poderoso Chefão*:

> A caracterização feita por Marlon Brando de Don Vito Corleone e *O poderoso Chefão* é bastante individualizada. Brando dá ao chefão uma psicologia complexa, uma aparência e uma voz distintas, e uma série de expressões faciais e gestos que o fazem significativamente diferente da imagem-padrão de um chefe da máfia. uanto à estilização, Brando mantém Don Vito na faixa intermediária. Sua interpretação não é simples nem extravagante; ele não é impassível, mas também não exagera (2009, p. 235).

No plano, podemos primeiramente observar como parte da encenação a expressão facial dos personagens e a forma como se movimentam nos quatro segundos que compõem a atuação. Yukino se abaixa rapidamente para pegar a borracha, sem demonstrar pressa ou surpresa em sua expressão facial, indicando que é uma pessoa atenta ao seu entorno. Takao, por sua vez, mostra certa demora para levantar e receber a borracha, o que mostra atraso no entendimento da situação se comparado à Yukino, como se pode observar na Figura 8.

Logo em seguida, enquanto se senta, o menino desvia o olhar, demonstrando desconforto e a forma como um pensamento passa pela sua mente.Yukino, por sua vez, demonstra não ter nenhuma preocupação ou dúvida com relação à situação. Tais questões podem ser interpretadas “apenas” pelas expressões faciais e a atenção da animação a estas expressões. De acordo com Bordwell e Thompson: “os olhos têm um lugar especial no filme. Em qualquer cena as informações cruciais da história são transmitidas pela direção do olhar de uma personagem, o uso de pálpebras e a forma das sobrancelhas”(BORDWELL e THOMPSON, 2009, p.237).

Essa forma de *mise-en-scène* exige de quem está vendo e ouvindo certa atenção aos detalhes e aos micro-movimentos da face humana que, aliados aos pequenos gestos corporais, deflagram uma grande quantidade de elementos comunicacionais. Essa pequena sequência de gestuais mantém-se pouco individualizada e pouco estilizada, a fim de criar personagens mais “apagados” e comuns: uma trabalhadora adulta comum e um estudante colegial comum. Como observam os autores:

> Uma interpretação será mais ou menos individualizada, e será mais ou menos estilizada. Muitas vezes, temos ambas em mente quando pensamos em uma interpretação realista: ela cria uma personagem única e não parece exagerada ou muito apagada (BORDWELL e THOMPSON, 2009, p. 235).

A forma como os personagens se movimentam tenta manter a cena em um patamar realista, sem grandes exageros no levantar, no gesto de braço ou no sentar, assim como a expressão facial se modifica de forma discreta.

Figura 10 - Detalhe do plano apresentado na Figura 8: mudanças de expressão de Takao na cena 1.
Fonte: Imagens capturadas pela autora.

Os oito planos que precedem o plano A são em sua maioria planos detalhes, entrecortados pelo primeiro plano do personagem principal e um único plano em *tilt*

sobre a Yukino montados de forma a focar nos detalhes que caracterizam os personagens. É possível, nessa sequência de planos, observar que a mulher está comendo chocolate e bebendo cerveja e que o garoto está desenhando sapatos. Essa forma de sequenciar os planos evidencia no plano da Figura 7 a necessidade de privilegiar o gestual dos personagens ao se utilizar de um plano aberto fixo, desacelera o passo do filme — e do pensamento do personagem. Ao mesmo tempo, o movimento em *tilt*, coloca quem assiste em uma posição de observador de todos os detalhes do figurino da personagem.

Nos frames finais do plano, em que as palavras cessam e o garoto muda para a expressão de desconforto, surge o Ma (間). Ao prolongar um plano aberto após uma sequência de planos extremamente curtos que apresentam detalhes dos personagens, cria-se uma tensão temporal, com a ênfase indicativa de uma suspensão de sentimento, o qual se apresenta na tela em forma de silêncio e no olhar do personagem principal. Nesse sentido, é possível analisar essa sequência de planos de ação seguidas de planos de “não-ação” como planos conflitantes que se tensionam de acordo com o seu tempo em tela, sentido pelo espectador como prolongamento temporal imaginado pelo mesmo, como cita Okano (2007) no seguinte parágrafo:

> Outro ponto a ser ressaltado é a tensão entre o espaço da tela e o espaço extracampo criada, no caso, pelo prolongamento temporal desses planos de não-ação. O conflito entre as cenas de ação e não-ação intensifica-se quanto maior for o tempo destinado a esse último plano e reforça o prolongamento da “imagem puramente visual”, segundo Deleuze (2005:279). Quanto mais conciso e mais longo for esse plano, maior é a tensão entre o espaço representado e imaginado na mente dos espectadores (OKANO, 2007).

No plano B da Cena 1, segue o momento de silêncio entre os personagens Yukino e Takao, iniciado no plano anterior. Apesar da presença de figuras humanas no plano, a estaticidade destas cria uma correspondência com um plano de não-ação constituído por objetos, apresentando-se como a suspensão de um sentimento não mostrado diretamente em tela.

A suspensão do sentimento dá-se pela ausência da continuidade da conversa e da impossibilidade de ver o rosto de Takao, o qual teve a sua expressão física de desconforto inconcluso, ou seja, cortado pela montagem; não permitindo que o espectador saiba se o desconforto continua no personagem ou se foi passageira, causando um estado “entre”, uma ambiguidade de sentimentos no próprio

espectador como vestígios do acontecimento anterior. Assemelha-se, em seu sentido, com os planos de não-ação, de Ozu, composto ora por um salão vazio em *Tokyo Monogatari* ou o vaso da hospedaria em *Banshun*, tal como analisados por Okano:

> No entanto, é no conflito entre planos e sequências indicativas de sentimentos e tempo que a espacialidade Ma se manifesta com maior intensidade, quando os planos de não-ação, constituídos de objetos, apresentam-se como suspensão de um sentimento ou do tempo que não se mostram na tela, mas dos quais se apresentam vestígios. Esses índices residuais revelam-se sob a forma de ausência, ambiguidade ou metáfora, como resultado da organização construtiva da montagem fílmica (OKANO, p.115).

Figura 11 - Frame da Cena 1 com o contraplano (plano B)
Fonte: Imagem capturada pela autora

No que concerne o Ma (間) suscitado pela estética, podemos ver, nos cinco segundos de duração do plano, o contraste entre o detalhamento no cenário tridimensional[19] no plano de fundo com a bidimensionalidade do plano intermediário, tornando assim o "vidro", conforme referido por Thomas Lamarre (2009), evidente mesmo sem a utilização de camadas transparentes físicas.

A profundidade de campo nesta cena é criada unicamente pelo desfoque nas imagens pintadas nas camadas frontal e de fundo, não havendo movimento de

[19] Neste exemplo e em outros a impressão, pela observação estilística, é de uma profundidade construída com a espacialidade entre as camadas, colocadas em profundidade, mas não exatamente de forma igual como ocorre com elementos poligonais em cenas oriundas de animação 3D ou que usam esse recurso dentro da animação 2D. Essa forma é conhecida como 2,5D.

câmera em nenhum dos eixos. Apesar de imitar uma lente de câmera, os desfoques nas camadas não ocorrem de forma gradual como ocorreria com o desfoque de profundidade de campo de uma lente de câmera ou com nossos olhos. Se separarmos as camadas, vemos claramente a divisão da disposição dos objetos em três partes, quase estáticas – apenas as folhas na camada frontal se movem. A forma como o quadro é composto e os personagens posados, suscitam no espectador noções básicas e experiências passadas provocadas ao assistir filmes do mesmo estilo, resultando em visões complementares à expressão já disposta no filme, o que pode provocar certa impressão de que essa cena foi planejada com um movimento de câmera lateral[20]. Tal forma de "visões complementares" é uma ferramenta provinda em parte da animação limitada, em que a mesma teoria do *"pose and pause[21]"*, conforme revisada por Niho Nakagawa (2013) pode ser aplicada. Nakagawa observa que o *pose and pause*, como característica do anime de Mamoru Oshii, é produzido por uma mescla entre a "herança da performance tradicional e a influência da animação limitada produzida nos Estados Unidos" (2013, p. 75). A herança mencionada pela autora relaciona-se diretamente com o Ma (間) expresso na encenação e uma espécie de consciência "cênica" de sua existência.

[20] Nakagawa (2013) retoma conceitos de Oshii no trecho que segue: "Oshii (Sakakiyama, 2005: 110) também aponta que as performances oculares dos animes com pose e pausa são uma espécie de legado histórico, e as expressões são estabelecidas através da complementação de conhecimentos básicos ou experiências anteriores dos espectadores. Sugiro que ele também aplique e teorize movimentos teatrais tradicionais de pose e pausa no anime para misturar os sentidos visuais e auditivos e maximizar os efeitos do movimento controlando os custos de produção" (T.A.)

[21] Trata-se da a teoria de Oshii retomada por Nakagawa em que poses memoráveis deve se tornar os Keyframes e o restante da animação devem ser compostas de transições apenas em movimentos hierarquicamente considerados mais necessários de serem vistos pelo espectador, visto que esse método reduz a carga de animação e o custo de produção.

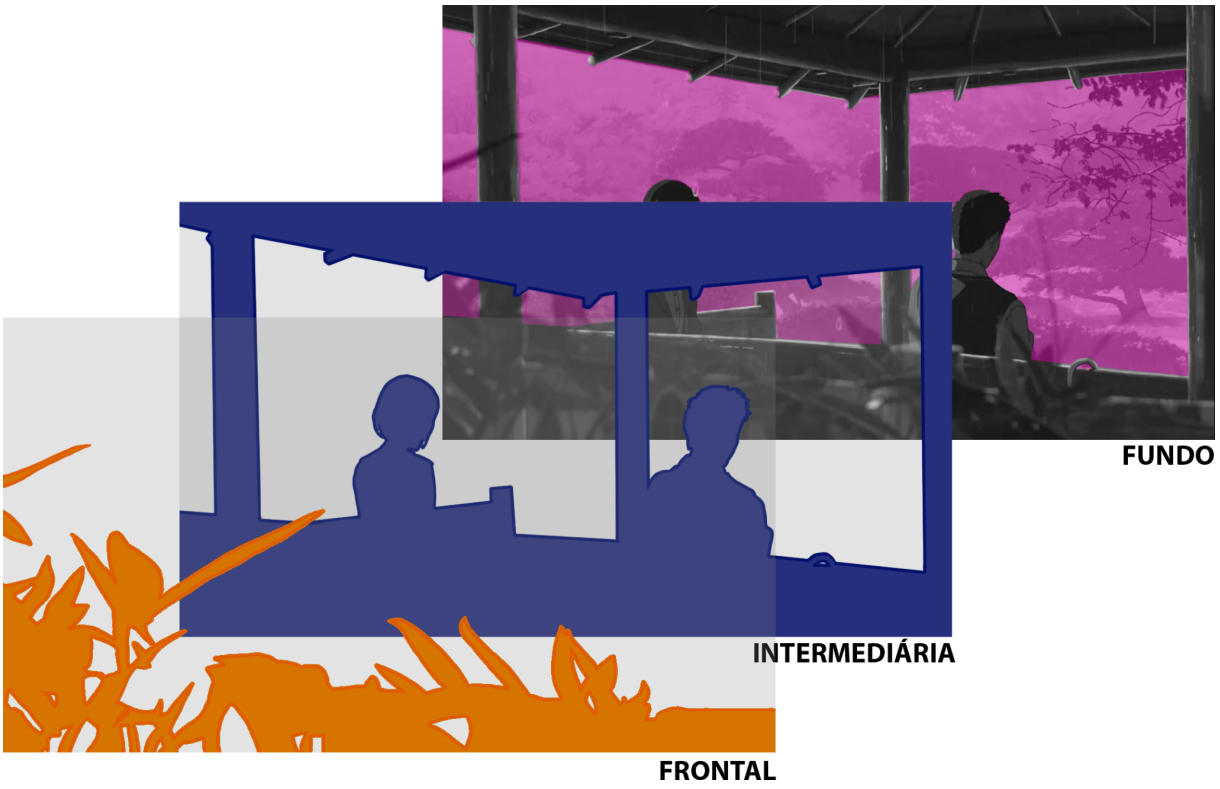

Figura 12 - Visão da camada frontal intermediária e de fundo no frame do plano B.
Fonte: Imagem produzida pela autora

A iluminação também realça essa sensação de camadas sobrepostas pela utilização de dois tipos de iluminação em uma única cena. Percebemos que em elementos de cenário a luz é difusa, em uma apresentação da iluminação natural em dias nublados. Mas ambos os personagens são retratados com uma luz intensa e direcional vindo do lado esquerdo da cena, criando sombras duras sobre eles. Esta luz dramática, que incide sobre os personagens, é feita a partir da própria camada dos personagens. Não há uma luz sintética que produz esse efeito.

Como pontuam Bordwell e Thompson, a luz “dura” é um dos tipos de luz que podemos ter no sistema de iluminação amplamente utilizado no cinema. Esta iluminação concentrada, segundo os autores, “cria sombras claramente definidas, nítidas e contornos distintos” (2013, p. 223). Ainda que o resultado na imagem seja basicamente o mesmo, conforme descrito pelos autores, há de ressaltar certa “arqueologia” de tal luz no anime, uma vez que esta é desenhada e pertencente à própria camada do personagem. Dessa forma, luz e sombra não são um “fenômeno” captado pela lente, e pelo ancestral ocidental câmera escura, mas constituem uma forma pertencente ao objeto, no caso os personagens. A respeito dessa

simplificação e tradução bidimensional dos personagens no que concerne ao desenho da luz e sombra, Lamarre observa que “reduzem a sensação de peso e massa das figuras" (2009 p. 126).

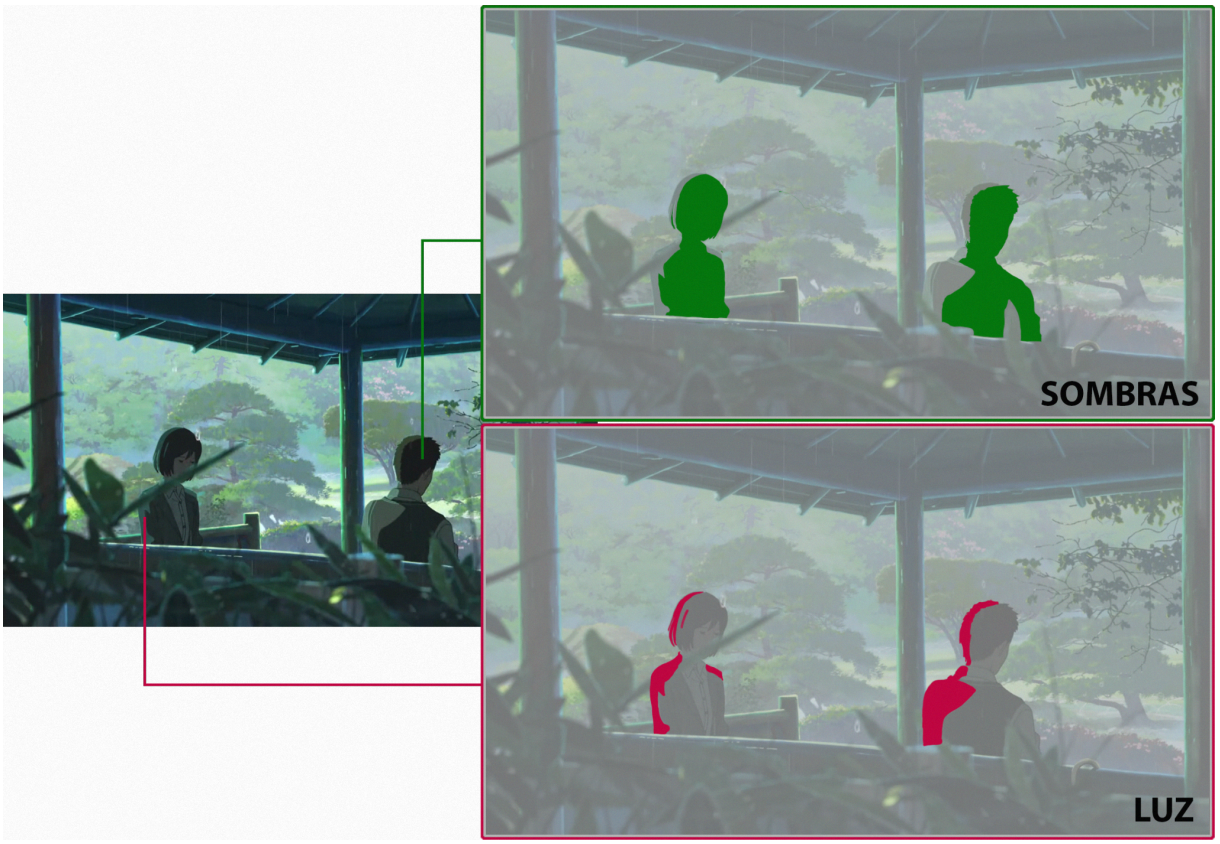

Figura 13 - Camada de sombras pintadas diretamente sobre os personagens.
Fonte: Imagem produzida pela autora.

Tal diferença no detalhamento e estilo de sombra entre as camadas cria uma hierarquização auxiliada pelo uso de cores muito mais profundas na camada frontal, simulando a sombra criada ao aproximar fisicamente, e ao máximo, um objeto da lente da câmera. Esse tipo de simulação de profundidade era frequentemente utilizado na *cel animation* limitada, em que se atinge o efeito “chapado” da composição ao utilizar estilos mais icônicos e esquematizados de personagens e *backgrounds*. Nesses, simplificava-se a noção de profundidade ao seu mínimo, produzindo-os pelo contraste do escuro/claro, em que camadas de fundo eram representadas com cores mais escuras que os personagens na camada intermediária ou frontal (LAMARRE, 2009, p.126).

Após a encenação em um ambiente aberto, de caráter público, apresenta-se o ambiente interno da casa do personagem principal(cena 2). A sequência depois da cena dos planos das Figuras 7 e 11 mostra a cozinha da casa do personagem, seguido por um breve jantar e troca de palavras com o irmão mais velho, conversa na qual também se apresenta a mãe, localizando assim o espectador nas condições emocionais e relação familiar do colegial. Ao término da apresentação, o personagem principal é mostrado sentado em seu quarto, esculpindo um molde para sapatos, como mostrado no plano detalhe anterior ao frame representado na Figura 14.

Manifesta-se, nesse momento, um novo Ma (間) criado como aquele da Figura 11: o diretor intercala planos de ação com planos de não-ação, a fim de criar uma tensão no espectador.

Figura 14 - Frame da Cena 2.
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Desta vez, ao invés de se criar uma tensão emocional e temporal compartilhados entre personagens e espectador, o diretor insere um plano indicativo de lugar. Apesar da utilização de câmera baixa e estática dos Kāten Shotto (planos cortinas) de Ozu — também denominados *pillow shots* por Noël Burch — o plano se diferencia dos mesmos pela centralização em uma figura humana, mas também possui uma composição que leva à contemplação. Neste plano, o personagem executa uma ação ao analisarmos no âmbito da encenação proposto por Bordwell e

Thompson. Todavia, neste plano, a encenação reforça o personagem como um elemento “gráfico”, misturando-se com outros elementos estáticos do cenário (BORDWELL e THOMPSON, 2013, pág. 241). Assim, o plano em si é considerado um plano de não-ação, por não ter um acontecimento ou um diálogo que avance no enredo principal da história, suspendendo-se assim o tempo do arco narrativo e se atendo na caracterização do personagem. É o que Deleuze chama de imagem puramente visual.

Durante esse período de suspensão, podemos observar o local, introduzido de forma a caracterizar o personagem em seu cotidiano e situar o espectador das condições financeiras e familiares, ao convidar à participação de um olhar, ao mesmo tempo contemplativo e atento, aos detalhes deixados em cena. Sobre esta questão, como observa Okano(2007):

> A espacialidade Ma, um espaço intervalar que, ao mesmo tempo separa e ata, aponta a possibilidade de coexistência de elementos distintos e até opostos como o interno e o externo, o público e o privado, combinações entre a construção, a natureza e a arte. Assim, dois ambientes heterogêneos torna-se contínuos, formando uma espacialidade híbrida. A continuidade espacial implica ambiguidade, isto é, um e outro não são plenamente distinguíveis nesse espaço “entre”. E numa zona na qual as coisas permanecem em “suspensão”, os níveis de definição informacional e de descrição são baixos. Isso exige uma participação mais complexa do receptor, quer dizer, demanda o uso de relações analógicas e metafóricas, que complementam as informações, de modo que as possibilidades se concretizem. Essas associações estão fortemente vinculadas a potenciais descobertas de outras novas, o que viabiliza o estabelecimento de novas relações e torna-se viável uma correspondência com a estética (OKANO, pp.107/108).

O espaço é apresentado separadamente em apenas um segundo, sendo logo interrompido pela entrada do irmão mais velho, com quem Takao tem um breve diálogo. Nesse espaço de apenas um segundo, são observáveis o fato de ele morar em uma casa antiga, caracterizados pelo *shōji*(障子)[22] ao fundo e o lustre também feito de madeira vazada e papel, conforme demarcado em azul na Figura 15. O fato de a mesa ser baixa e o garoto se sentar ao chão indica que o chão é de madeira, sendo coberto ou não por tatami, como costuma ser na arquitetura tradicional japonesa. A família não é muito abastada, indicada pela organização e pilhas dos objetos ao redor do personagem, com objetos mantidos em caixas ou prateleiras.

---

[22] *Na arquitetura tradicional japonesa os shōji (障子, "shōji") são painéis ou portas de correr estruturados em madeira e preenchidos com papel translúcido.*

Figura 15 - Frame com as marcações do shōji e do lustre.
Fonte: imagem capturada pela autora.

O próprio espaço que corresponde ao quarto ou um escritório tem, além dos objetos de estudo do personagem, livros, arquivos e correspondências, cabides e varal, denotando pouco espaço, como está demarcado em verde na Figura 16. O espaço é separado por um tecido estendido como se fosse um biombo que divide o quarto, marcado em rosa na Figura 16, indicando que o quarto é compartilhado com alguém — podendo o outro lado ser um dormitório improvisado ou um local de estudos. Alguns segundos depois, descobre-se que é a área utilizada pelo seu irmão.

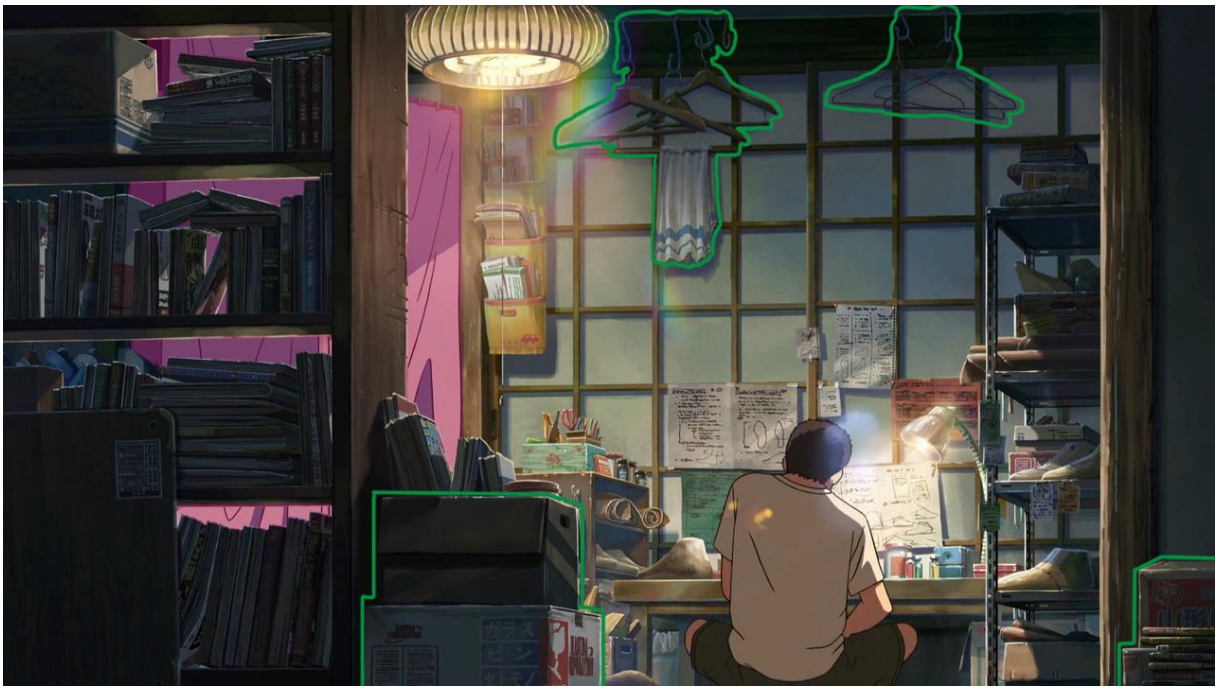

Figura 16 - Frame com caixas e roupas destacadas em verde e o tecido destacado em rosa
Fonte: imagem capturada pela autora.

É notório, também, objetos importantes para a caracterização do personagem. Folhas de papel com anotações sobre sapatos, moldes de madeira esculpidos em tamanhos distintos, painéis de tecidos — provavelmente couro — enrolados e acomodados na prateleira, como destacado em amarelo na Figura 17. Todos esses objetos ligam o personagem aos desenhos que este fazia no *sketchbook* nas cenas anteriores, levando-se assim à compreensão de que ele não estava apenas riscando o papel com a finalidade de desenhar, mas sim de fazer um sapato por conta própria. Não é, até então, citado nenhum tipo de *background* do personagem nem a profissão de seus familiares, mas a esse ponto é possível concluir que o menino não é de uma família de sapateiros através da introdução anterior dos membros de sua família. É possível também inferir que não é um entretenimento ou *hobby* adquirido há pouco tempo pelo personagem, sendo esta uma atividade feita por Takao com seriedade pela quantidade de materiais e anotações presentes em cena.

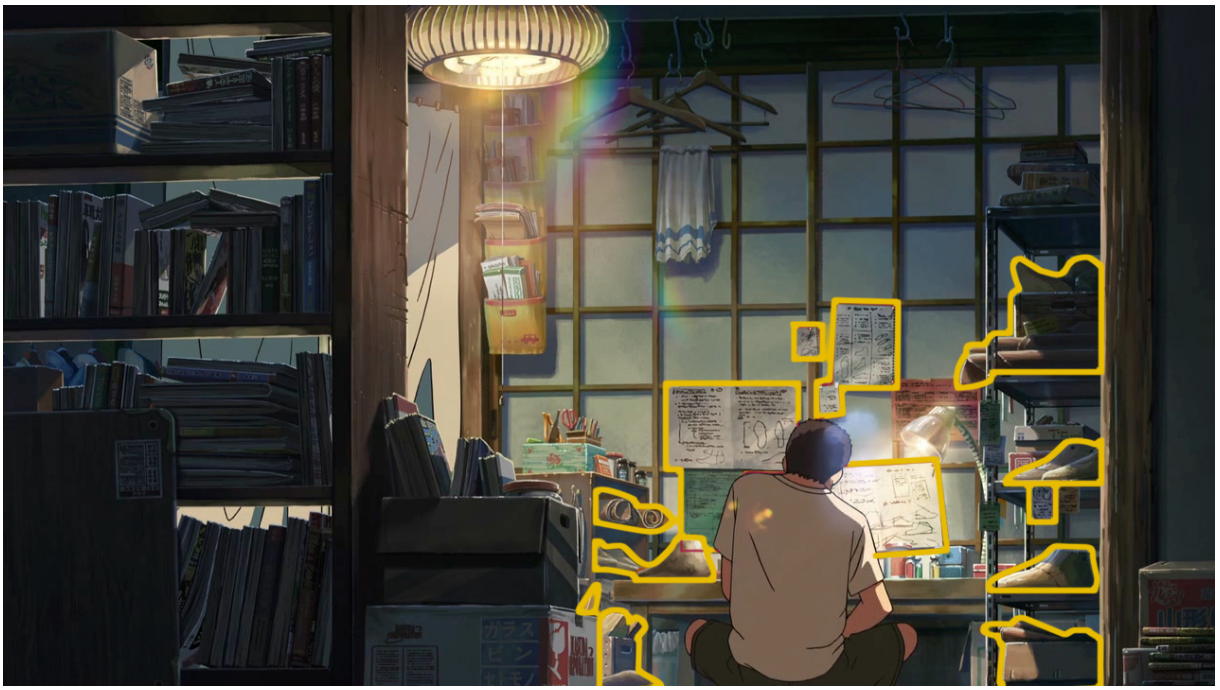

Figura 17: Detalhes do plano com as anotações e pedaços de couro para os sapatos.
Fonte: imagens produzidas pela autora.

Mais tarde, esse mesmo quarto é retomado em dois momentos. Entre 00:12:38 e 00:12:52, ilustrado na Figura 18, o quarto é mostrado em movimento de *travelling* lateral em uma representação da passagem do tempo entre os dias e, assim, entre os encontros com Yukino. Esse movimento também reforça outra característica da moradia de Takao: a ausência de uma porta na entrada de seu quarto. Essa ausência nos auxilia a compreender que muito provavelmente que o quarto/sala de estudos de Takao é originalmente uma sala de estar, fechado na lateral com uma estante de livros com a função de divisória para distinguir o dormitório do corredor.

Figura 18: sequência de travelling lateral.
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Já, em 00:23:56 (Figura 19), pode-se observar algumas diferenças na vida de Takao após o seu irmão se mudar com a namorada. Agora, a câmera posicionada no teto mostra o quarto de cima, enfatizando o espaço que vagou no quarto. A divisória de pano não existe mais e agora Takao pode deixar seu *futon*[23] para fora do armário, evidenciando o próprio cômodo em estilo japonês como uma espacialidade. O cômodo, a depender do que se dispõe nele, pode-se tornar cômodos diferentes: ao se guardar o *futon*, o dormitório se torna uma sala de estudos. O lado do quarto, antes ocupado pelo irmão, agora se abre em novas possibilidades de expansão do espaço de Takao ou de uma nova divisão do cômodo, de forma a acomodar agora dois ambientes de uma única vez.

O *shōji* antes fechado agora encontra-se parcialmente aberto, interligando o mundo externo ao interno, não apenas físico, mas dos pensamentos e desejos

[23] *futon*(布団)é o termo geral para cobertas do tipo edredom e colchonetes tradicionais japoneses, com enchimento de algodão, lã ou material sintético . As colchonetes têm cerca de 5cm de altura e são chamadas de *shikibuton*(敷き布団: *shiki*, de *shiku*, revestir e *buton*, outra forma de leitura de *futon*) e kakebuton(掛け布団: kake, de kakeru, cobrir e *buton*, outra forma de leitura de *futon*). O futon é dobrado e guardado durante o dia a fim de poupar espaço e transformar o espaço para outras finalidades. O dormitório pode, por exemplo, se tornar uma sala de estar ou um escritório de acordo com os objetos que se dispõe no espaço após guardar o *futon*.

íntimos do personagem — a vontade de se tornar adulto rápido, alcançar seu objetivo é fazer parte do mesmo mundo que a pessoa que ele admira — com o que lhe é externo — Yukino, que está no “mundo dos adultos” como ele mesmo observa na narrativa. Quando o íntimo e o externo se unem, surge um novo desejo: a de fazer sapatos para a Yukino, auxiliando-a metaforicamente a caminhar pela vida.

Figura 19: frame do quarto visto de outro ângulo após mudança do irmão mais velho.
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Na sequência, observa-se a cena 3, do quarto de Yukino. Podemos observar uma realidade bastante diferente daquela do personagem principal. A arquitetura do apartamento mostra que é uma construção mais nova do que aquela em que Takao mora. Ao observarmos a vista pela janela do apartamento de Yukino, percebemos que este fica em um andar intermediário dos prédios de moradia, fazendo com que a distância entre a janela de seu quarto e as de outras habitações — como se pode inferir pela angulação e distância dos prédios destacados em rosa na Figura 21 — sejam maiores do que aquela observável do *shōji* aberto no quarto de Takao, na Figura 19.

Figura 20: frame que mostra o apartamento de Yukino pela primeira vez.
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Figura 21: frame com elementos destacados em verde e destaque à vista da janela em rosa.
Fonte: Imagem produzida pela autora.

O lustre, o ar-condicionado e a porta de correr que separa o ambiente do quarto com a sala são de modelos mais modernos; o fato de a porta ser inteiramente de madeira, indica uma separação de espaços de acordo com a arquitetura

ocidental e burguesa, que separa os espaços sonora e visualmente, o que não ocorre quando os cômodos são separados por um *shōji*, como apresentado Okano, quando trata da arquitetura tradicional japonesa:

> Não há uma delimitação, nem uma função preestabelecida para espaço privado na arquitetura residencial tradicional japonesa.Um biombo colocado num abiente constituía sutil símbolo de um território privado e, apesar de este funcionar como fronteira visual, não se podia dizer o mesmo do elemento acústico(..).O efeito similar acontece com os painéis translúcidos de papel-arroz, que filtram a luz e deixam entrever apenas as silhuetas, que fazem com que os observadores interpretem a situação de variadas maneiras (OKANO, ano, p. 67).

Deduz-se, portanto, que o apartamento está situado, possivelmente, em uma área mais modernizada e com conjunto de prédios de custo mais elevado. O quarto tem uma única cama de solteiro, destacada em azul na Figura 22, mostrando que Yukino mora sozinha. Ela mantém algumas roupas penduradas ao lado da porta, mas, fora o pequeno varal com tecidos frágeis (lenços e roupas de baixo), não aparentam estar ali para secagem. O quarto não aparenta ter armários de parede, visto que ela guarda seus pertences em caixas debaixo da cama e o *rack* ao lado da cama, em que se encontram visíveis roupas dobradas e toalhas nos compartimentos de baixo, além dos produtos de beleza no cesto de cima. As bolsas se encontram penduradas na lateral do *rack* e na arara de parede ao lado da porta. Esses detalhes relativos à organização estão destacados em laranja na mesma Figura.

Figura 22: cama, destacada em azul e itens organizacionais em laranja.
Fonte: Imagem produzida pela autora.

No ambiente, é possível também identificar aspectos psicológicos de Yukino. Mesmo adulta, ela relata que não se sente diferente de quando era adolescente, doze anos antes de seu momento atual. Com a sua vida profissional e pessoal interrompida pela depressão, no início da trama ela se encontra em um ponto em que não consegue sentir o gosto da comida ou da bebida — motivo pelo qual ela aparece consumindo cerveja e chocolates em sua apresentação inicial — assim como tem dificuldades em organizar o seu ambiente de moradia. Esse momento de incompletude e sentimento de vazio se expressa visualmente nesse plano através da quantidade de roupas amontoadas e desdobradas sobre a cama e nos lixos espalhados pelo quarto, como destacados em amarelo a seguir, na Figura 23.

Figura 23: roupas bagunçadas e lixo dentro do quarto destacados e amarelo.
Fonte: Imagem produzida pela autora.

Quando, esse mesmo quarto é retomado aos 00:23:01, observado na Figura 24, após a personagem ter se aproximado um pouco de Takao e algum tempo após ter relatado o início de uma melhora no paladar, a melhora do estado psicológico é retratado por um quarto sem lixo e denotando maior cuidado.

Figura 24: o mesmo quarto, aos 00:23:13, agora sem lixo e sem o varal.
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Percebe-se, também, o fim do período de chuva — condição essencial até então para encontrar o garoto — pela ausência do pequeno varal à porta. O plano recria uma iluminação *high-key*[24], "jogando" com o contraste entre luz e sombra e tonalidade das duas cenas retratando a passagem do tempo. O início de junho, quando os dois se conhecem, é um período conhecido por dias chuvosos no Japão, mostrado dentro do quarto pela baixa luminosidade e tons azul-acinzentados, com a luz difusa entrando pela janela, como se pode observar na Figura 20. Com a passagem dos meses, ao fim do período quente de verão e agosto, a luz se torna mais amarelada, criando indicação de luz e sombra duras no quarto ao entrar pela janela, como ocorre na Figura 24. Essa diferença pode ser correlacionada com o uso da iluminação *high-key* utilizada em *De volta para o futuro*, como consideram Bordwell e Thompson:

> A iluminação em high-key não é usada simplesmente para representar uma situação bem iluminada, como um salão de baile deslumbrante ou uma tarde ensolarada; ela também é uma abordagem geral para a técnica de iluminação que pode sugerir diferentes condições de iluminação ou horários do dia(BORDWELL e THOMPSON, 2013, pág. 227).

[24] "A iluminação em high-key se refere a um projeto de iluminação geral que usa a luz de preenchimento e a contraluz para criar um baixo contraste entre as áreas mais claras e mais escuras. Normalmente, a qualidade de luz é difusa, o que torna as de sombra relativamente transparentes."

É importante ressaltar a necessidade e certa disposição dos espectadores para se atentar a estes detalhes em intervalos curtos de tempo cronológico do filme, o que exige uma atitude ativa de contemplação por parte dos mesmos, muito distante do que se pode perceber como uma “não-ação”. Os cenários intrincados do filme não são apenas panos de fundo para o enredo; nas palavras de Bordwell e Thompson, “o design global de um cenário pode moldar a forma como entendemos a ação da história” (BORDWELL e THOMPSON, 2013 p. 210).

4.CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa propôs uma reflexão sobre o Ma (間) não apenas dentro, mas também através da visualidade, tendo a imagem como um meio em que, e através do qual, o Ma (間) é suscitado. A ideia é ampliar o conhecimento do termo e aguçar a sua percepção através da exemplificação do mesmo na experiência cultural pelo meio fílmico.

Observou-se, através das análises, a dificuldade de se desvincular espacialidade e o temporalidade Ma (間), por este possuir caráter plurissensorial e por ser caracterizado pela suspensão do tempo ou do sentimento. Quando se suscita o Ma (間) através da representação de espaço, o espectador torna-se um observador ativo, suspendendo o seu próprio tempo para o escaneamento das informações contidas em cena. Por outro lado, ao se fazer do Ma (間) presente através de um prolongamento temporal, como uma ação repetitiva e contínua ou uma imagem-objeto, o que se suspense também é o tempo do espectador.

O “espaço-entre” criado, então, inflige em quem vivencia uma temporalidade virtual e individual prolongada, em que se perdura algum tipo de sentimento, som ou outra vivência anteriormente oferecida. Essa vivência pode ser reforçada pelo tempo cronológico dentro de uma determinada peça. Assim sendo, não necessariamente o tempo cronológico necessita ser longo para que se considere um Ma (間), mas o prolongamento deste auxilia e, a depender do tipo de montagem utilizada e as intenções do artista, obriga o espectador a se inserir no espaço-entre.

O Ma (間) é, ao mesmo tempo, o próprio conceito e o meio em que ele se cria e se propaga e pode ser utilizada como forte ferramenta para a caracterização dos personagens se utilizada corretamente. Ao ser utilizada com sutileza e minúcia,

carrega em si a possibilidade de inserir o espectador no mundo potencial através da localização e compreensão do espaço, assim como das ações do personagem.

O tema é extenso e, apesar de estar mais próximo de nós na época das primeiras pesquisas do assunto — aproximação essa que é possível que se deva à certa orientalização do Ocidente com a aderência de uma população maior às ideias budistas ou à prática Zen, por exemplo — ainda não parece-me plausível tratar como um conceito fechado, ou dar ao termo um ou poucos significados. A utilização de tal termo é ampla e, como trazido por Okano, a sua compreensão completa só seria possível através do vivenciar e experienciar o seu sentido dentro do *ethos* japonês devido ao seu caráter de signo autorreferencial.

É claro, portanto, que é necessário que se estude este signo em cada uma de suas formas — espacial, temporal e cultural — de forma muito mais aprofundada, com entendimento sobre a expressão cultural japonesa desde a constituição dos primeiros mitos, crenças e o seu desenvolvimento social, político e religioso através do tempo.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David. **Sobre a historia do estilo cinematográfico**. Ed. Unicamp, 2013. Tradução de Luís Carlos Borges. Campinas, Brasil.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: Ed. da Unicamp; São Paulo, SP: Ed. da Universidade de São Paulo, 2013.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Editora Brasiliense, 2005. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo, Brasil.

FUJII, Haruka. **Discover: Haruka explains Ma**. Produzida por Silkroad. 2018. 1m 29s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TfgEVRYhV8U>. Acesso em 28 ago. 2021.

ISOZAKI, Arata. **Time Space Existence**. In: Time Space Existence, produzido por PLANE-SITE. 2017. 4m17s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E54K8wACQRc>. Acesso em: 20 ago.2021.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. Tradução de Neide Nagae e Fernando Chamas. Ed. Estação Liberdade, 2012. São Paulo, Brasil.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: a media theory of animation**. University of Minnesota Press, Mineápolis, EUA, 2009.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. São Paulo: Ed.34, 1997.

NAKAGAWA, Miho. **Mamoru Oshii's Production of Multi-layered Space in 2D**

Anime. In: animation, an interdisciplinary journal. Independent scholar, Londres, Inglaterra, 2013.

OKANO, Michiko. **Ma: entre-espaço da comunicação no Japão, um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente**. Tese de doutorado para o curso de Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica, 2007. São Paulo, Brasil.

PILGRIM, Richard B. **Intervals ("Ma") in Space and Time: Foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan**. In:History of Religions, Vol. 25, No. 3 (Feb., 1986), pp. 255-277. The University of Chicago Press. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/1062515

SUGAI, Mari. **A natureza-morta dos planos de "tempos mortos" em seguindo em frente, de Koreeda Hirokazu.** Revista Estudos Japoneses, n. 39, p. 109-123, 2018. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/ej/article/download/159791/154406/357163