

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO  
MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

DORA TEIXEIRA DE OLIVEIRA ANDRADE

TEMPO-ESPAÇO PARA FECHAR OS OLHOS: A NOÇÃO DE *MA* EM ANIMAÇÕES DE  
HAYAO MIYAZAKI

CURITIBA, PR

2026

DORA TEIXEIRA DE OLIVEIRA ANDRADE

TEMPO-ESPAÇO PARA FECHAR OS OLHOS: A NOÇÃO DE *MA* EM ANIMAÇÕES DE  
HAYAO MIYAZAKI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação –  
Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo  
(PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná  
(Unespar), Linha 1 – Teorias e Discursos no Cinema e nas  
Artes do Vídeo como requisito parcial para a obtenção do título  
de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientadora: Profa. Dra. Beatriz Avila Vasconcelos

CURITIBA, PR

2026

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Teixeira de Oliveira Andrade, Dora  
Tempo-espço para fechar os olhos: a noção de MA em animaões de Hayao Miyazaki / Dora Teixeira de Oliveira Andrade. -- Curitiba-PR, 2026.  
120 f.: il.

Orientador: Beatriz Avila Vasconcelos.  
Dissertaão (Mestrado - Programa de Pós-Graduaão Mestrado em Cinema e Artes do Víde) -- Universidade Estadual do Paraná, 2026.

1. Atenção poética. 2. Cinema de animaão. 3. Cinema japonês. 4. Hayao Miyazaki. 5. Ma. I - Avila Vasconcelos, Beatriz (orient). II - Título.

# TERMO DE APROVAÇÃO

**DORA TEIXEIRA DE OLIVEIRA ANDRADE**

**TEMPO-ESPAÇO PARA FECHAR OS OLHOS: A NOÇÃO DE MA EM ANIMAÇÕES DE HAYAO MIYAZAKI**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 23/03/2026.

---

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
Linha de pesquisa 1: Teorias e Discursos no Cinema e nas Artes do Vídeo



Documento assinado digitalmente

**BEATRIZ AVILA VASCONCELOS**

Data: 10/04/2026 10:43:39-0300

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

---

**Profa. Dra. Beatriz Avila Vasconcelos**

Presidente da Banca (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Documento assinado digitalmente

**CLAUDIA PRIORI**

Data: 16/04/2026 10:14:11-0300

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

---

**Profa. Dra. Claudia Priori**

Membro Interno (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Documento assinado digitalmente

**MICHIKO OKANO ISHIKI**

Data: 15/04/2026 05:00:51-0300

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

---

**Prof. Dr. Michiko Okano Ishiki**

Membro Externo (PPGHA - EFLCH/UNIFESP)

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Bea, pela leitura e escuta atenta, pelas conversas e pelo carinho durante todo o processo.

À minha mãe e à minha avó, agradeço de maneira especial pelo amor e pela confiança que sempre depositaram em mim. Assim como toda a família, que sempre me apoiou.

À minha prima Clara, que soube me responder qual era o filme da “garota que vai parar num mundo estranho e que tem um namoradinho dragão” e abriu uma porta decisiva para minha trajetória.

Às professoras Claudia Priori, pelas contribuições cuidadosas, e Michiko Okano, pelas reflexões fundamentais e pela base teórica que sustenta esta pesquisa.

Aos amigos que tornaram minha vivência em Curitiba mais leve e mais feliz.

E à Kitkat, minha companheira felina, pela presença tranquila nos dias longos.

O que realmente importa são as emoções subjacentes – que você nunca  
deixe-as de lado.

**Hayao Miyazaki**

## RESUMO

Com um estilo característico, Hayao Miyazaki se destaca por sua preferência à técnica tradicional de animação frame a frame, com desenho à mão e com pouco uso de técnicas digitais. São filmes com muitos momentos em que “nada acontece”, momentos de “vazio” narrativo identificados como momentos de *Ma*, termo conceituado pela pesquisadora Michiko Okano (2014), que compreende o *Ma* como um espaço intervalar, pleno de possibilidades. Tais momentos, que permitem ao espectador uma pausa, uma quietude, serão relacionados nesta pesquisa também à ideia de “fechar os olhos”, explicitada pelo filósofo Byung-Chul Han (2021), uma metáfora que aqui serve para indicar um regime de imagens que se desvincula da função de suporte ao curso da narrativa para propor um intervalo (*Ma*) no qual o olhar possa (re)pousar nas imagens, aproximando-se do olhar poético e contemplativo. Em busca de compreender a potencialidade dessas cenas em que “nada acontece” para a experiência do poético, a pesquisa se guia pela pergunta: em que medida os filmes de Hayao Miyazaki nos dão oportunidade de “fechar os olhos”, descansar da narrativa e experienciar um instante de vazio pleno de possibilidades? A partir da análise dos filmes *Meu Amigo Totoro* (1988), *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e *Vidas ao Vento* (2013), o estudo propõe uma contribuição metodológica para identificação da noção de *Ma* no cinema a partir da organização dessa peculiaridade japonesa em três categorias: elementos *Ma*, planos *Ma* e trechos *Ma*. Desse modo, usando de uma abordagem qualitativa, a pesquisa se justifica como um meio de explorar a maneira como um dos mais famosos diretores de animação conduz o público a um estado de atenção poética e contemplativa através de seus filmes. Reconhecendo um cinema que vai além da exibição e consumo de imagens em movimento, mas que defende a fruição da arte como uma forma de resistência diante da aceleração da sociedade atual.

Palavras-chave: Atenção poética; Cinema de animação; Cinema japonês; Hayao Miyazaki; *Ma*.

## ABSTRACT

With a distinctive style, Hayao Miyazaki stands out for his preference for the traditional frame-by-frame animation technique, using hand-drawn sketches and minimal use of digital techniques. These are films with many moments in which "nothing happens," moments of narrative "emptiness" identified as moments of *Ma*, a term conceptualized by researcher Michiko Okano (2014) who understands *Ma* as an interval space, full of possibilities. Such moments, which allow the viewer a pause, a stillness, will also be related in this research to the idea of "closing one's eyes," as explained by the philosopher Byung-Chul Han (2021), a metaphor that here serves to indicate a regime of images that detaches itself from the function of supporting the course of the narrative to propose an interval (*Ma*) in which the gaze can rest on the images, approaching the poetic and contemplative gaze. Seeking to understand the potential of these scenes in which "nothing happens" for the experience of the poetic, the research is guided by the question: to what extent do Hayao Miyazaki's films give us the opportunity to "close our eyes," rest from the narrative, and experience a moment of emptiness full of possibilities? Based on an analysis of the films *My Neighbor Totoro* (1988), *Princess Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001), *Howl's Moving Castle* (2004), and *The Wind Rises* (2013), this study proposes a methodological contribution to identifying the notion of *Ma* in cinema by organizing this Japanese peculiarity into three categories: *Ma* elements, *Ma* frames, and *Ma* scene. Thus, using a qualitative approach, this research is justified as a means of exploring how one of the most famous animation directors leads the audience to a state of poetic and contemplative attention through his films. Recognizing a cinema that goes beyond the exhibition and consumption of moving images, but that defends the enjoyment of art as a form of resistance against the acceleration of current society.

Keywords: Animated film; Hayao Miyazaki; Japanese cinema; *Ma*; Poetic attention.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Abertura de <i>Vidas Secas</i> (1963).....	27
Figura 2 - Ideograma de <i>Ma</i> .....	28
Figura 3 - Cidade dos espíritos vazia durante o dia (00:09:57).....	29
Figura 4 - Espaço Engawa (01:10:57).....	30
Figura 5 - Sophie em meio ao Yami (01:44:35).....	31
Figura 6 - O quarto de Jiro e Nahoko (01:56:27).....	31
Figura 7 - Momento em que os espíritos surgem na cidade (00:12:41).....	32
Figura 8 - Vestígios do tempo no túnel no final de <i>A Viagem de Chihiro</i> (2001) (02:00:31).....	33
Figura 9 - Ashitaka em seu trajeto até a floresta do Grande Espírito (00:15:56).....	33
Figura 10 - Espaço Genkan (00:51:09).....	34
Figura 11 - Quarto de Howl (00:50:09).....	35
Figura 12 - Figuração dos três tempos.....	37
Figura 13 - Muros da vila de Lady Eboshi (00:29:07).....	38
Figura 14 - Mei passando pelo túnel que a leva até Totoro (00:31:02).....	39
Figura 15 - Chihiro indo para o escritório de Yubaba (00:35:33).....	40
Figura 16 - Casa tradicional japonesa (01:52:57).....	40
Figura 17 - O espaço e o tempo representados nas animações de Hayao Miyazaki.....	43
Figura 18 - Esquema da presença do <i>Ma</i> em filmes.....	45
Figura 19 - Porta-janela do filme <i>Era uma vez em Tóquio</i> (1953) (00:31:15).....	46
Figura 20 - Quarto de Jiro e Nahoko (01:56:27).....	46
Figura 21 - Sequência da cena do outono para inverno (01:31:13).....	47
Figura 22 - Planos 9, 10, 11 e 12 da sequência do vaso (01:28:02).....	47
Figura 23 - Trem antes e depois de Naoko receber uma carta (entre 01:38:26 e 01:39:16).....	48
Figura 24 - Plano final: o plano <i>Ma</i> (01:43:39).....	49
Figura 25 - Plano final de uma sequência em <i>Vidas ao Vento</i> (2013) (01:02:38).....	49
Figura 26 - Masao indo buscar o remédio de Kikujiro (01:25:22).....	51
Figura 27 - Chihiro e seus companheiros no trem (1:39:32).....	51
Figura 28 - Planos da primeira sequência (00:02:31).....	52
Figura 29 - Planos da segunda sequência (01:47:53).....	52
Figura 30 - Plano <i>Ma</i> (01:47:51).....	53
Figura 31 - Masao correndo no início (01:52:12) e no final (01:52:15) do filme.....	54
Figura 32 - Ashitaka em seu antílope (01:27:44).....	54
Figura 33 - Espacialidades <i>Ma</i> no cinema japonês.....	55
Figura 34 - Comparação dos planos 1 e 2 de <i>Pai e Filha</i> (1949).....	57
Figura 35 - Comparação dos planos 3 dos dois filmes.....	57
Figura 36 - Comparação dos planos 4 dos dois filmes.....	58
Figura 37 - O plano 05.....	58
Figura 38- Planos 9 e 10.....	59
Figura 39 - Planos 7 e 8.....	59
Figura 40 - Planos 12 e 14.....	60
Figura 41 - Planos 15 e 16.....	60

Figura 42 - Planos 10 e 11.....	61
Figura 43 - Planos 12 e 13.....	61
Figura 44 - Planos 26, 27 e 28.....	62
Figura 45 - Plano 14.....	62
Figura 46 - Plano 29.....	63
Figura 47 - Planos 30 e 31.....	63
Figura 48 - Planos 15 e 16.....	64
Figura 49 - Planos 32, 33, 34 e 35.....	64
Figura 50 - Síntese imagética da análise.....	65
Figura 51 – Túnel (00:04:39) e ponte (00:11:02) de A Viagem de Chihiro (2001).....	69
Figura 52 – Caminhada de Sophie (00:13:52 à 00:18:47).....	70
Figura 53 - Quarto de Jiro e Nahoko.....	70
Figura 54 - Quarto de Jiro e Nahoko vazio (01:56:27).....	71
Figura 55 – Shishigami aparece entre as árvores (00:27:29).....	72
Figura 56 – Túnel no início (00:03:45) e final (02:00:40) do filme.....	73
Figura 57 - Alguns dos planos de Trem.....	73
Figura 58 - Trem antes (01:38:26) e no final (01:39:16) da cena no hospital em que Nahoko está..	74
Figura 59 - Plano pós trecho <i>Ma</i> em <i>Vidas ao Vento</i> (2013) (00:15:45).....	75
Figura 60 – Plano anterior ao trecho <i>Ma</i> .....	76
Figura 61 – Plano 1.....	76
Figura 62 – Plano 2.....	76
Figura 63 – Plano 3.....	77
Figura 64 – Plano 4.....	78
Figura 65 – Plano 5.....	78
Figura 66 – Plano 6.....	79
Figura 67 – Plano pós trecho <i>Ma</i> .....	79
Figura 68 – Trecho <i>Ma</i> em <i>Princesa Mononoke</i> (1997).....	80
Figura 69 – Plano anterior ao trecho <i>Ma</i> .....	81
Figura 70 – Plano 1.....	81
Figura 71 – Plano 2.....	82
Figura 72 – Planos 3 e 4.....	82
Figura 73 – Plano 5.....	83
Figura 74 – Plano 6.....	83
Figura 75 – Planos 7 e 8.....	84
Figura 76 – Plano 9.....	85
Figura 77 – Transição para o plano 10.....	85
Figura 78 – Plano 11.....	86
Figura 79 – Plano 12.....	86
Figura 80 – Plano 13.....	87
Figura 81 – Plano 14.....	87
Figura 82 – Plano pós trecho <i>Ma</i> .....	88
Figura 83 – Trecho <i>Ma</i> de <i>O Castelo Animado</i> (2004).....	89
Figura 84 – Cena antes do trecho <i>Ma</i> .....	90

Figura 85 – Plano 1 e 2.....	91
Figura 86 – Plano 9, 10 e 11.....	91
Figura 87 – Plano 14.....	91
Figura 88 – Plano 15.....	92
Figura 89 – Planos 18.....	92
Figura 90 – Plano 20.....	93
Figura 91 – Plano 21.....	93
Figura 92 – Plano 22.....	94
Figura 93 – Plano 23, 24 e 25.....	95
Figura 94 – Plano 26 e 27.....	95
Figura 95 – Planos 30 e 31.....	95
Figura 96 – Planos 32 e 33.....	96
Figura 97 – Plano 34.....	96
Figura 98 – Plano pós trecho <i>Ma</i> .....	97
Figura 99 – Trecho <i>Ma</i> em A Viagem de Chihiro (2001).....	98
Figura 100 – Planos de introdução do trecho <i>Ma</i> .....	99
Figura 101 – Planos 1 e 2.....	100
Figura 102 – Plano 4.....	100
Figura 103 – Plano 5.....	101
Figura 104 – Planos 6 e 7.....	101
Figura 105 – Planos 10.....	102
Figura 106 – Plano 12.....	102
Figura 107 – Plano 13.....	103
Figura 108 – Planos 16 e 23.....	103
Figura 109 – Planos 25.....	104
Figura 110 – Plano 30.....	104
Figura 111 – Planos 32.....	105
Figura 112 – Plano 40.....	105
Figura 113 – Plano 44.....	106
Figura 114 – Plano 49.....	106
Figura 115 – Plano 54 e 55.....	107
Figura 116 – Plano 60.....	107
Figura 117 – Plano 62 e 64.....	108
Figura 118 – Plano 65.....	108
Figura 119 – Plano 66.....	109
Figura 120 – Plano 69 e 71.....	109
Figura 121 – Plano 72.....	110
Figura 122 – Plano 73.....	110
Figura 123 – Plano de finalização do trecho <i>Ma</i> .....	111
Figura 124 – Plano pós trecho <i>Ma</i> .....	111
Figura 125 – Trecho <i>Ma</i> de Meu Amigo Totoro (1988).....	113

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1 - Em defesa das imagens silenciosas: A atenção poética como resistência à aceleração da sociedade do cansaço.....	17
CAPÍTULO 2 - Entre vazios, pausas e silêncios: Desvendando as possibilidades da noção cultural japonesa <i>Ma</i> .....	24
2.1. Espaço e tempo na cultura japonesa: percepções que revelam o <i>Ma</i> .....	35
CAPÍTULO 3 - A Presença do <i>Ma</i> no Cinema: Estética dos Vazios, do Silêncio e da Pausa.....	44
3.1 O <i>Ma</i> na obra de Ozu e Miyazaki: Uma investigação sobre o espaço-tempo no cinema japonês.....	56
CAPÍTULO 4 - O <i>Ma</i> nas animações de Hayao Miyazaki: Caminhos para uma atenção poética....	68
4.1 Elementos <i>Ma</i> nas animações de Hayao Miyazaki.....	69
4.2 Planos <i>Ma</i> nas animações de Hayao Miyazaki.....	71
4.3 Trechos <i>Ma</i> nas animações de Hayao Miyazaki.....	74
4.3.1 Trecho <i>Ma</i> em Princesa Mononoke (1997).....	75
4.3.2 Trecho <i>Ma</i> em O Castelo Animado (2004).....	80
4.3.3 Trecho <i>Ma</i> em A Viagem de Chihiro (2001).....	89
4.3.4. Trecho <i>Ma</i> em Meu Amigo Totoro (1988).....	99
CONCLUSÃO.....	115
REFERÊNCIAS.....	118
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	120

## INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais saturado de informação, a sociedade se vê cada vez mais acelerada e inquieta. É notável que há um excesso de trabalho, de imagens, de produtos, de informações que vem consumindo a todos, que corrói a presença e a atenção, e que destrói os momentos de pausa e contemplação, interferindo na maneira como a arte é percebida. Esta dissertação surge de uma insatisfação pessoal, de um incômodo com a ausência de momentos em que a pausa é permitida, sem sentimento de culpa ou de ansiedade por não estar “sendo produtiva” ou reagindo no ritmo desejado para o consumo. Trata-se de uma pesquisa que surge da percepção de que há nas artes uma forma de resistência a essa aceleração, uma resistência que surge do reconhecimento pessoal de que assistir a um filme pode ser um momento de pausa, de presença e de contemplação, ou, para usar a expressão cunhada pelo filósofo coreano Byung Chul-Han, um momento para “fechar os olhos”, no sentido de que nos permite um ver antes interior que exterior.

É dentro desse contexto que se insere o cinema de Hayao Miyazaki, renomado diretor japonês, considerado como um dos principais nomes da indústria de animação e co-fundador do Estúdio Ghibli, responsável pela direção de animações que me encantam desde criança e marcaram minha infância, como *A Viagem de Chihiro* (2001) e *O Castelo Animado* (2004). Nesses últimos anos, assistir a seus filmes tem se tornado um momento de profunda contemplação, em que me vi tão presente na história que me permiti fazer nada além de fruir a animação. Foi ao identificar essa dimensão de pausa em seus filmes, como um espaço de potencialidade de resistência à aceleração da sociedade, que esta experiência se transformou em impulso investigativo, consolidando-se como proposta de pesquisa no contexto do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo, da Universidade Estadual do Paraná, mais especificamente na linha 1 de pesquisa: Teorias e Discursos no Cinema e nas Artes do Vídeo.

O primeiro aspecto que me chamou a atenção nas animações de Miyazaki foi que esses momentos de pausa não provinham de narrativas totalmente lentas. Os filmes apresentavam cenas de ação, de violência e de tensão, mas também apresentavam momentos de pausa dentro da narrativa, como um equilíbrio entre um ritmo mais lento e um mais acelerado. A observação desses momentos de desaceleração narrativa dentro das animações fez-me perceber que eles podiam ser mais amplamente compreendidos a partir do conceito de *Ma*, uma noção cultural japonesa que o próprio Miyazaki admite explorar em suas obras.

Essa noção japonesa é mencionada pelo diretor em uma entrevista concedida ao crítico de cinema Roger Ebert (2012), a partir de um apontamento que o crítico faz sobre os momentos em que, de forma resumida, os movimentos dos personagens não são ditados pela história, como se houvesse uma suspensão de tempo na narrativa dentro do filme. Considerando essa observação,

Miyazaki apresenta a noção de *Ma*, definindo-a simplesmente como vazio e confirmando que há uma intencionalidade nesses momentos: “Isso é chamado de *Ma*. Vazio. E está ali intencionalmente” (apud EBERT, 2012, tradução nossa.)<sup>1</sup>. Essa declaração de Miyazaki conduziu a três pontos centrais desta pesquisa: (1) a confirmação de que há momentos de pausas narrativas em suas animações; (2) há um elemento cultural japonês, *Ma*, que está diretamente ligado a essas pausas; (3) e que há intencionalidade em inserir esses momentos nas animações.

Na entrevista, Miyazaki (apud EBERT, 2012) também afirmou que tais pausas cumprem um papel essencial na construção da tensão do filme, explicando que sem esses momentos de vazio narrativo, definidos por ele como um espaço de respiro, a experiência cinematográfica se torna uma atividade insensível e paralisadora, deixando claro que, desde os anos 1980, ele e seus amigos estão tentando aquietar um pouco as coisas. A partir dessa declaração, vi sentido em iniciar uma busca para compreender melhor a noção de *Ma* em algumas de suas animações e como *Ma* pode se tornar uma forma de resistência à lógica do desempenho, do consumo e da aceleração quando inserida em um filme.

Dessa forma, esta pesquisa tem como objetivo compreender como os momentos de pausa presentes em algumas animações de Hayao Miyazaki, associados à noção de *Ma*, oferecem espaços de contemplação, contribuindo para uma experiência cinematográfica de resistência à lógica acelerada da sociedade contemporânea. Para isso, foram selecionadas as animações: *Meu Amigo Totoro* (1988), *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e *Vidas ao Vento* (2013). E as principais referências bibliográficas utilizadas incluem as declarações do próprio diretor Hayao Miyazaki, estudos sobre a noção de *Ma* por Michiko Okano (2012) e a perspectiva filosófica desenvolvida por Byung-Chul Han (2017, 2021, 2023) sobre a aceleração da sociedade contemporânea e suas consequências. Concebido como um percurso de descobertas, este trabalho fez uso de inteligência artificial generativa, por meio do ChatGPT, apenas como ferramenta de apoio à organização de ideias, à revisão textual e à adequação às normas acadêmicas. Ressalta-se, contudo, que a análise fílmica, a interpretação teórica e a construção argumentativa constituem elaborações de minha própria autoria, sendo todo o conteúdo revisado e validado por mim.

Estruturada em quatro capítulos, a pesquisa dialoga diretamente com os principais referenciais teóricos adotados. No primeiro, antes de adentrar propriamente no tratamento do *corpus* analítico desta pesquisa, são apresentadas as reflexões de Byung-chul Han, partindo de três livros: *Sociedade do Cansaço* (2017), *Favor fechar os olhos* (2021) e *Vita contemplativa ou sobre a inatividade* (2023). Trata-se de um capítulo teórico e crítico que disserta sobre a maneira como a sociedade lida com a aceleração e hiperatenção em contraste com os momentos de pausa e

---

<sup>1</sup> “It’s called *Ma*. Emptiness. It’s there intentionally.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012)

contemplação. Para isso, além de Han (2017, 2021 e 2023), são relacionadas perspectivas de outros pensadores como Ailton Krenak (2020), Bertrand Russell (2024), Hartmut Rosa (2019, 2022), Hans Ulrich Gumbrecht (2016) e Jonathan Crary (2016), a fim de justificar a necessidade dos momentos de pausa, de contemplação e de atenção poética para a vida humana.

No segundo capítulo, a noção de *Ma* retoma o foco a partir da pesquisadora Michiko Okano (2012), referência nos estudos sobre o *Ma* no Brasil, e as declarações de Miyazaki na entrevista com Roger Ebert (2012). Com o objetivo de apresentar o conceito de *Ma*, este capítulo está estruturado em dois momentos: uma introdução geral da noção de *Ma*, na qual são relacionadas as falas de Miyazaki e a pesquisa de Okano, aliada a outros pesquisadores como Colleen Lanki (2009), Walkyria Coutinho (2015), Juliana Choma (2024) e Julia Nogueira (2025). Além disso, essa seção possui um subcapítulo focado na perspectiva japonesa do tempo e do espaço, partindo do livro *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa* (2012), do escritor japonês Shuichi Kato, fornecendo uma introdução histórica de como esses dois conceitos foram construídos com foco na ideia do aqui=agora.

No terceiro capítulo, as manifestações da espacialidade *Ma* no cinema japonês se tornam o foco. Com exemplos retirados de filmes dos diretores Yasujiro Ozu, Takeshi Kitano e Hayao Miyazaki, esse capítulo busca introduzir como uma noção tão plural se manifesta dentro da arte cinematográfica. Para isso, esse capítulo também conta com um subcapítulo com uma análise plano a plano, em uma perspectiva comparatista, na qual são colocados em paralelo como Hayao Miyazaki e Yasujiro Ozu constroem os momentos de pausa narrativa dentro dos filmes *Pai e Filha* (1949), de Ozu, e *Vidas ao Vento* (2013), de Miyazaki, como um momento de manifestação do *Ma* causado pela suspensão do espaço-tempo na narrativa.

Essa e as demais análises realizadas nesta pesquisa são pautadas pela metodologia apresentada por Manuela Penafria no artigo “Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)” (2009), que propõe a análise da imagem e do som, na qual, o filme é entendido como um meio de expressão. Segundo a autora, “com este tipo de análise encontramos, sobretudo, o modo como o realizador concebe o cinema e como o cinema nos permite pensar e lançar novos olhares sobre o mundo” (PENAFRIA, 2009, p. 7). Sob essa perspectiva, o objetivo deste subcapítulo é identificar elementos filmicos que se repetem na cinematografia de ambos os diretores, correlacionando os momentos de *Ma* a fim de reconhecer características próprias de cada um e destacar as formas distintas, mas complementares, de como cada diretor entende e representa o tempo e o espaço, proporcionando uma compreensão mais profunda do *Ma* na arte cinematográfica japonesa.

Por fim, no quarto capítulo, a fim de contribuir metodologicamente com os aspectos no qual a noção de *Ma* pode surgir dentro do audiovisual, são organizadas as manifestações a partir de três categorias: trechos *Ma*, planos *Ma* e elementos *Ma*. A partir da análise de imagem e som, busca-se

identificar a espacialidade *Ma* como um elemento que perpassa o cinema, sem intenção de desvendar simbolismos ou narrativas dentro de obras fílmicas. Selecionados os filmes: *Meu Amigo Totoro* (1988), *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e *Vidas ao Vento* (2013), nesta seção o objetivo é não apenas reconhecer a presença do *Ma*, mas também compreender de que maneira Miyazaki constrói esses instantes e como esses momentos se articulam com as ideias de contemplação e atenção poética apresentadas no primeiro capítulo, evidenciando a intencionalidade e a compreensão de que os momentos de *Ma* não se limitam a uma estética tradicional japonesa, mas expressam uma atitude crítica deliberada de Miyazaki frente aos parâmetros da sociedade de consumo.

Embora esta pesquisa tenha iniciado a partir de incômodos muito internos e de uma paixão muito pessoal, acredita-se na potencialidade desse trabalho como uma defesa do poder da arte, do cinema e das animações, não apenas como uma maneira de entretenimento, mas como uma forma diferente de presenciar o aqui e o agora, de produzir presença e nos permitir, como diz Gumbrecht (2017), “ficarmos quietos por um momento”. Trata-se de uma pesquisa que, a partir das obras de Hayao Miyazaki, reconhece um cinema que vai além da exibição e consumo de imagens em movimento, mas que defende a fruição da arte como uma forma de resistência diante de uma sociedade capitalista, na qual o tempo se torna produto e a vida se resume em produção. Diante da exaustiva hiperatenção e hiperconexão que esta sociedade nos exige, a arte de Miyazaki nos apresenta o alívio de um espaço-tempo que nos permite uma atenção poética, capaz de contemplar, respirar e “fechar os olhos” para poder abrí-los com o frescor de uma mais profunda capacidade de perceber e sentir o que se vê.

## **CAPÍTULO 1 - Em defesa das imagens silenciosas: A atenção poética como resistência à aceleração da sociedade do cansaço**

Em uma sociedade marcada pelo ritmo acelerado e pela hiperprodutividade, refletir sobre os tempos de pausa e contemplação se torna cada vez mais necessário. A questão que se coloca nesta pesquisa é como o cinema de animação, em específico, animações de Miyazaki, pode contribuir para essa reflexão e essa experiência contemplativa. Neste sentido, faz-se necessário, antes de adentrar propriamente no tratamento do corpus analítico desta pesquisa, explorar de forma teórica e crítica a maneira como a sociedade lida com a aceleração e com os momentos de pausa e contemplação, tendo como referência as reflexões do filósofo sul-coreano Byung-Chul Han, em seus livros *Sociedade do Cansaço* (2017), *Favor fechar os olhos* (2021) e *Vita contemplativa ou sobre a inatividade* (2023), conectando-o com outros pensadores da sociedade contemporânea e da modernidade como Ailton Krenak (2020), Bertrand Russell (2024), Hartmut Rosa (2019, 2022), Hans Ulrich Gumbrecht (2016) e Jonathan Crary (2016). A partir dessa análise, pretende-se compreender o valor dos momentos de inatividade e de contemplação como resistência à sociedade do cansaço, marcada pela pressão de produtividade e pela ética do desempenho.

Reconhecido por suas reflexões sobre a sociedade contemporânea, Byung-Chul Han discute em seu livro *Sociedade do Cansaço* (2017) como o excesso de positividade e de trabalho vem adoecendo os sujeitos, privando-os de um tempo verdadeiramente livre. Para Han (2017), cada época possui suas enfermidades fundamentais, o século XX viveu a era imunológica, “trata-se de uma época na qual se estabeleceu uma divisão nítida entre dentro e fora, amigo e inimigo ou entre próprio e estranho” (2017, p.8), um período em que a premissa era a de afastar o estranho, independente de apresentarem ou não um perigo. Com sujeitos da obediência, tratava-se de uma sociedade disciplinar, feita de hospitais, escolas, presídios e fábricas. Uma sociedade da negatividade, na qual “o verbo modal negativo que a domina é o não-ter-o-direito.”(HAN, 2017, p.8), ou seja, uma sociedade determinada pela proibição. Em contrapartida a sociedade do século XXI, segundo Byung-Chul Han (2017), é uma sociedade caracterizada pela positividade permissiva, na qual o sujeito da disciplina e obediência dá lugar ao sujeito do desempenho e produção, uma sociedade do desempenho e do cansaço. A partir dessa perspectiva, Han (2017) esclarece que

A sociedade de desempenho vai se desvinculando cada vez mais da negatividade. Justamente a desregulamentação crescente vai abolindo-a. O poder ilimitado é o verbo modal positivo da sociedade de desempenho. O plural coletivo da afirmação *Yes, we can* expressa precisamente o caráter de positividade da sociedade de desempenho. No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação (HAN, 2017 p.24).

Visto a partir da perspectiva patológica, como apontada por Han (2017), a enfermidade fundamental do século XXI não é mais imunológica, mas neuronal, fortemente marcada por

doenças como a depressão, transtorno de déficit de atenção, síndrome de hiperatividade e a síndrome de burnout, causadas não pela negatividade, mas pelo excesso de positividade, afinal, para uma sociedade na qual o que importa é estar sempre avançando sem nunca parar, a negatividade da proibição, da sociedade da obediência, representa um contratempo, um bloqueio.

Para o professor e historiador norte-americano Jonathan Crary (2016), os tempos atuais são nomeados como um mundo “24/7”, um mundo em que tudo funciona 24 horas por dia nos 7 dias da semana, trata-se de um tempo de indiferença no qual a ideia de trabalhar sem pausa e sem limites é aceitável e o sono se torna desnecessário e evitável. Ou seja, o sujeito da produção que habita no mundo 24/7 é um indivíduo que está sempre ligado a uma pressão interna para estar sempre produzindo, se superando e se reinventando, em uma possibilidade ilimitada de realização. Por isso, o sujeito do desempenho é mais responsivo, o que gera um excesso de trabalho, de estímulo, impulsos e de informações.

Byung-chul Han (2017) aponta que com a necessidade de estar sempre produzindo e informado, o sujeito do desempenho foi levado à adesão de uma nova técnica de atenção: a multitarefas. Para o filósofo sul-coreano (2017), esse novo modo de gerenciar o tempo não se trata de uma evolução, mas sim um retrocesso, que aproxima o ser humano ao um animal em estado selvagem, que necessita dividir sua atenção, e assim impossibilita a contemplação do que está diante, pois precisa estar atento a tudo ao seu redor. A hiperatenção gerada pela multitarefa é uma atenção caracterizada pela rápida mudança de foco, de fontes informativas e de atividades, e que tem uma baixa tolerância pelo tédio profundo. Seguindo a lógica de Han (2017), aquele que não tolera entediarse, inquieta-se, e inquieto, afunda-se na mesma atividade, repetindo-a incansavelmente, enquanto quem tolera estar entediado com o tempo reconhece o que o entendia e impulsiona-se a encontrar uma outra ação totalmente nova.

Em *Vita contemplativa ou sobre a inatividade*, Byung-chul Han (2023), salienta a relação entre o tédio e a capacidade para a vivenciar o sensível, ao considerar que ao suportar cada vez menos o tédio a capacidade para a experiência se define. Para Han (2023), “a experiência se baseia no dom e na recepção” (p.14), uma relação de troca entre dar e receber, um espaço de escuta, de atenção ao outro, que não resulta do trabalho, mas que pressupõe, uma disposição de passividade, de estar inativo, para receber e deixar levar-se. Para Crary (2016), o mundo 24/7 impede que a experiência aconteça, pois, pouco a pouco, mina-se a distinção entre pausa e repouso. De forma semelhante, o sociólogo alemão Hartmut Rosa, aponta em seu livro *Alienação e Aceleração* (2022) que há uma tendência na sociedade contemporânea em comprimir a experiência para acelerar o ritmo da vida, ou seja, o sujeito se propõe ser mais produtivo reduzindo pausas e intervalos e fazendo simultaneamente mais de uma tarefa. Nessa perspectiva, se a condição de possibilidade da

experiência é a inatividade, e o tédio é um estado desta, em uma sociedade viciada em agir constantemente, nunca permitindo haver a não ação e a pausa, não há espaço para a experiência.

Hoje, impõe-se em todo lugar a forma de vida consumista, na qual toda necessidade deve ser satisfeita imediatamente. Não temos mais a paciência para a espera, na qual algo pode lentamente amadurecer. O que conta é apenas o efeito de curto prazo, o êxito rápido. Ações se encurtam em reações. Experiências se diluem em vivências (HAN, 2023, p.16).

Na sociedade do desempenho, a inatividade é compreendida como um problema que deve ser corrigido o mais rápido possível, afinal, não há tempo para a não ação para o sujeito da produção. Contudo, a inatividade, como apontado por Han (2023), é uma forma reluzente da existência humana, pois sem a pausa o sujeito se iguala a uma máquina que não age, apenas funciona e que existe apenas com o propósito de funcionar de acordo com sua programação. Em *A vida não é útil* (2020), o indígena Ailton Krenak, pontua que na sociedade dominante há um pensamento fútil de que o trabalho é a razão da existência humana, por isso os sujeitos do capitalismo não conseguem conviver com a ideia de viver à toa no mundo. De maneira similar, o filósofo galês Bertrand Russell, afirma que “um homem que toda a sua vida trabalhou longas horas irá se sentir entediado se ficar ocioso de repente” (2024, p.31), em seu livro *O Elogio ao Ócio* (2024), o autor aponta como, já no século XX, era desnecessário insistir no excesso de trabalho que priva a sociedade de uma quantidade adequada de lazer e do ócio. A recusa ao tédio, ao ócio e a pausa gera um grave problema nos tempos atuais, pois transforma a inatividade em uma ferramenta do capitalismo, na qual um “tempo livre” se torna um tempo para recuperar-se do trabalho. Sob essa perspectiva, Byung-chul Han (2023) aponta que,

Falta, ao “tempo livre”, tanto a intensidade da vida quanto a contemplação. Ele é um tempo que matamos a fim de não deixar nenhum tédio surgir. Não é um tempo livre, vivo, mas um tempo morto. A vida intensa significa, hoje, sobretudo mais desempenho ou mais consumo. [...] À obrigação para o trabalho e para o desempenho deve-se opor uma política da inatividade que possa produzir um verdadeiro tempo livre (HAN, 2023, p.9).

Submisso à uma aceleração, que destrói as estruturas do tempo e do sentido, o sujeito do desempenho faz do tempo refém, transformando o tempo do trabalho em um tempo único, no qual o tempo de descanso se tornou o tempo de regenerar forças para o trabalho, em um tempo do eu, que isola e singulariza o sujeito. Ailton Krenak (2020) amplia essa reflexão ao afirmar que “eles escravizaram tanto os outros, que agora precisam escravizar a si mesmos.” (p.59). Sob essa ótica, acredito que o autor indígena se refere à autoexploração causada pelo excesso de positividade, pela crença infundada de que o sujeito do desempenho é capaz de trabalhar, produzir e crescer mais e mais, abandonando o próprio sono e tempo livre em prol de um desempenho desenfreado no trabalho.

Na visão de Crary (2016), “24/7 anuncia um tempo sem tempo, um tempo sem demarcação material ou identificável, um tempo sem sequência nem recorrência” (p.16). Neste sentido, o autor

norte-americano explica que o planeta se transformou em um local de trabalho ininterrupto, no qual a produção, o consumo e o descarte ocorrem sem pausa, em um lugar em que os recursos naturais se esgotam e os humanos afundam-se em exaustão, nunca permitindo o sono e o dormir, já que “o tempo para o descanso e a regeneração dos seres humanos é simplesmente caro demais para ser estruturalmente possível no capitalismo contemporâneo” (CRARY, 2016, p. 11). Hartmut Rosa (2022) também discute essa questão ao apontar como uma das facetas mais urgente e assustadoras da aceleração social a “fome de tempo” na sociedade moderna ocidental,

Na Modernidade, os atores sociais cada vez mais sentem que estão com falta de tempo, que o tempo está acabando para eles. Aparentemente, é como se o tempo fosse percebido como uma matéria-prima que é consumida como petróleo e que está, portanto, tornando-se cada vez mais escassa e valiosa (ROSA, 2022, p. 27).

Em outras palavras, o tempo se tornou um recurso de certo modo paradoxal, pois ao mesmo tempo em que o sujeito deseja tê-lo acaba abdicando dele próprio em prol do trabalho e da produção. Em seu livro *Aceleração: a transformação das estruturas temporais na modernidade* (2019), Rosa reflete sobre como o tempo está ligado a uma posição de poder político e social. Ao exemplificar sua ideia, o autor aponta para o fato de a “luta pelo tempo da vida”, um tempo que é externo ao trabalho, mas ainda que gira em torno deste, ocupar os debates políticos e econômicos e não sociais. Ou seja, as negociações sobre o tempo-livre não são mais entendidas de forma social ou cultural, mas sim como questões essencialmente econômicas e monetárias. O tempo-livre se tornou um tempo de descanso que é um tempo de regenerar forças para o trabalho, as férias se tornam uma pausa do trabalho, a aposentadoria um tempo após o fim do trabalho e o desemprego é um tempo em que falta um trabalho ou de procura por trabalho.

Em *Favor fechar os olhos* (2021), Byung-Chul Han expressa como os indivíduos do século XXI, por estarem reféns desse desempenho e produtividade incessantes, conseqüentemente, não pensam, pois o pensamento pressupõe a capacidade de demorar-se, demanda tempo, inatividade e, principalmente, silêncio. Sem o silêncio, “o olhar perambula inquieto de cá para lá e não traz nada a se manifestar” (HAN, 2017, p.37) e o ego imperativo não gera nada novo, mas reproduz e acelera as informações já existentes, ou seja, sem silêncio a percepção se torna dispersa e superficial. Esse silêncio, ao qual o filósofo coreano se refere, é mais do que uma mera ausência de ruídos sonoros, mas abarca também o visual, já que, como pontua Han (2021), “as imagens inquietas não falam ou contam, mas sim fazem barulho” (p.16). Diante dessas imagens barulhentas, a atenção se fragmenta, não há espaço para o demorar-se e, assim, não há contemplação, não se acessa o inaparente, o fugidio, aquilo que exige mais do que apenas ver, mas necessita de um olhar atento e uma escuta espreitada.

Nesse sentido, a contemplação revela-se como uma forma de relação profunda com as imagens, uma relação que surge na experiência, em um espaço de disposição à imagem, de

passividade, inatividade e de atenção profunda, aqui também chamada atenção poética, seguindo a terminologia do historiador da literatura Hans Ulrich Gumbrecht (2016). Essa expressão se refere ao modo de atenção guiada por um ritmo que permite um estado mental no qual se produz a impressão de tempo suspenso, como uma pausa, na qual a mente está aberta a conceitos evocados por informações externas tanto quanto aos efeitos e produtos da imaginação. Em ambas as terminologias o que está em questão é um tipo de presença, que se faz pela atenção ao instante presente, ao aqui e agora.

Para Byung-Chul Han (2023), na sociedade contemporânea é difícil formar uma atenção profunda e contemplativa, já que tudo é rapidamente disponibilizado e consumível, e assim, o olhar vagueia ao redor, sem qualquer ponto sobressalente, no qual o demorar-se pode se fazer: “Tudo é aplainado e submetido a necessidades de curto prazo” (HAN, 2023, p.41). Com a popularização das redes-sociais, as imagens são feitas cada vez mais para o rápido consumo, para serem trocadas e descartadas em minutos, para que a informação compartilhada nelas seja cada vez mais acelerada, em uma briga sem fim por uma atenção rasa e inquieta, que vagueia aqui e ali, mas deixa escapar o instante presente, o aqui e agora. As imagens atuais, como pontuado por Han (2021), são construídas de tal modo que não é mais possível fechar os olhos, ocorre um contato imediato entre elas e o olho, que não permite nenhuma distância contemplativa.

Para Byung-chul Han (2021), “o olho fechado é o signo visual [*Sichtzeichen*] da conclusão”(p.15), conclusão esta que se refere ao processo que forma uma unidade, na qual o início e fim se prendem um ao outro, produzindo sentido. Por formar uma unidade, a unidade compreendida entre um início e uma conclusão possui um tempo próprio, com ritmo e compasso, que se furta à aceleração e contenta-se em si mesma. O “fechar os olhos” (HAN, 2021) não se refere ao ato de dormir e descansar diante da exaustão do mundo do trabalho, mas sim, da possibilidade da pausa, de uma realidade em que é permitida a desaceleração diante das imagens que permeiam o cotidiano.

Em face de uma sociedade em que tudo é uma ferramenta para o mundo do trabalho, em que as coisas estão submetidas ao para-algo, é difícil encontrar imagens que permitam a pausa contemplativa diante delas. Contudo, é justamente partindo em busca dessas imagens que permitem a contemplação que surge esta pesquisa, em um interesse nas imagens que fogem do para-algo, que não tem funcionalidade, que não são ferramentas, mas que possuem uma tranquilidade contemplativa que torna possível o demorar-se dentro de uma obra fílmica. Ao se pensar no cinema como uma arte em que as imagens e o tempo são meticulosamente controlados, o ato de fechar os olhos adquire uma relação direta com as cenas que se esquivam do para-algo, que não possuem uma finalidade diretamente relacionada com a história que está sendo contada. Essas cenas, de certo modo, impedem que o tempo se lance sem parada e sem direção no aberto e no vazio, evitando que

o filme se torne apenas um amontoado de imagens aceleradas, ou de imagens funcionais, em um estímulo contínuo de ação que impossibilita a atitude contemplativa e nos lança em um sistema maquínico de consumo de imagens. Já que, como Byung-chul Han (2023) esclarece,

Onde impera apenas o esquema de estímulo e reação, de carência e satisfação, de problema e solução, de objetivo e ação, a vida se reduz à sobrevivência, à vida animalesca nua. A vida só recebe seu esplendor da inatividade. Se perdemos a capacidade para a inatividade, igualamo-nos a uma máquina que deve apenas funcionar (HAN, 2023, p.9).

Assim, como mencionado anteriormente, a inatividade é fundamental para a experiência da contemplação, já que esta envolve uma relação de dom e recepção, ou seja, no âmbito do cinema é necessário que tanto o filme permita esta experiência, como é preciso que o espectador esteja disposto a vivenciá-la. Para a inatividade contemplativa, o espectador não é um vigia ou um observador que persegue um ponto com os olhos o filme inteiro, mas sim um pensador, e “o pensador, ao contrário, está sem propósito, não tem nenhum objetivo em mente” (HAN, 2023, p.12), ele não tem nada determinado em vista, mas está à espera, inativo, contemplativo.

Na perspectiva do filósofo Bertrand Russel (2024), o sujeito moderno considera que as ações devem sempre ser exercidas em prol de outras coisas, nunca da coisa ou ação em si. O autor critica a necessidade de uma utilidade da ação e das coisas, pontuando como o sujeito moderno resume suas ações como um meio para algo, desprezando as experiências das ações por si só. Byung-chul Han (2023) faz uma crítica semelhante ao observar que a linguagem perde seu brilho quando reduzida à mera produção de informações, o constante barulho dessa comunicação informativa destrói o silêncio e priva a linguagem de sua capacidade contemplativa, assim, “tomados pelo ruído da informação e da comunicação, afastamo-nos da poesia como contemplação da língua e começamos até mesmo a odiá-la” (HAN, 2023, p.23). Ao usar “poesia”, o filósofo (2023) se refere à ideia de uma forma de comunicação que desarma a utilidade pragmática da linguagem de apenas ser uma troca de informações, mas que liberta a linguagem e abre espaço para acessar o estado contemplativo.

Para Byung-chul Han (2023), a vida se reduz à sobrevivência diante do sistema capitalista, pois este sistema econômico ilude o sujeito a acreditar que viver é produzir e que quem mais produz, melhor vive, e assim, isola-o diante de uma competição brutal. Sob esse olhar, a inatividade adquire um sentido político, dado que, diante da obrigação da atividade, da produção e da utilidade, a vida não passa de uma sobrevivência.

A vida é fruição, ressalta Ailton Krenak (2020), por isso é besteira tentar dar uma utilidade a ela, e assim ele pergunta: “por que insistimos em transformar a vida em uma coisa útil? Nós temos que ter coragem de ser radicalmente vivos, e não ficar barganhando a sobrevivência” (KRENAK, 2020, p.58), é preciso de um tempo em que o “para-algo” se torne um tempo “para-nada”, no qual “esse para-nada, essa liberdade com respeito a qualquer finalidade ou utilidade, é o núcleo essencial

da inatividade” (HAN, 2023, p.11). Em sintonia com essa perspectiva, Russell (2024) aponta que “a vantagem mais importante do conhecimento “inútil” é, talvez, a de incentivar a atitude mental contemplativa” (p.43). Para o filósofo galês, há uma tendência para a ação imediata crescente no mundo que não permite a reflexão pré-ação e muito menos a inatividade.

Embora Byung-chul Han (2023) pontue que “se hoje nenhuma revolução parece mais ser possível, talvez isso seja porque não temos tempo para pensar”( p. 22), o filósofo também defende que é necessário que haja uma revolução temporal que gere um outro tempo, o tempo do outro (HAN, 2021). Um tempo que eu dou ao outro, que promove comunidade e que não se deixa acelerar, que desvia o sujeito do tempo do trabalho, do tempo do eu, afinal, “isolamento e solidão levam a uma falta de ser, pois ser é ser-com” (HAN, 2023, p.53). Enquanto o tempo do eu é consumido pelo trabalho e desempenho, sempre exigindo mais e mais, e isola o sujeito e causa o cansaço e a depressão, o tempo do outro não é eficiente para sociedade neoliberal do desempenho, pois este tempo promove comunidade e permite ao sujeito ser-com o outro, permite que ele se comunique com o outro, que se desacelere em respeito ao tempo do outro, é um tempo que permite a pausa e a atenção profunda diante do que está aqui e agora.

Dessa forma, destaca-se novamente que esta pesquisa investiga a relação entre a atenção poética e a experiência contemplativa, conforme discutidas por Byung-Chul Han (2017, 2021, 2023), entendendo-as como uma forma de resistência à sociedade da produção e do cansaço, tomando como corpus de análise as cenas de pausa narrativa dentro de animações do diretor japonês Hayao Miyazaki. Assim, para aprofundar-me sobre as obras de Miyazaki e seu aspecto cultural japonês, no próximo capítulo dedico-me a apresentar uma noção japonesa espaço-temporal notavelmente presente nas obras de Miyazaki, a noção de *Ma*. Ao relacionar as cenas *Ma* com os momentos de desaceleração dentro das animações, entendidos como um tempo de não-ação, de atenção poética e como um espaço de pausa, contemplação e como um possível instante para “fechar os olhos” (HAN, 2021), procuro compreender como Hayao Miyazaki cria um posicionamento que vai além de uma escolha estética ou de um acaso cultural, mas que se faz político e crítico ao inserir cenas *Ma* em seus filmes.

## **CAPÍTULO 2 - Entre vazios, pausas e silêncios: Desvendando as possibilidades da noção cultural japonesa *Ma***

Neste segundo capítulo, será apresentado um estudo sobre a noção de *Ma*, um conceito cultural japonês presente nos filmes de Hayao Miyazaki. Como se trata de uma noção espaço-temporal que faz parte do senso comum enraizado na vida cotidiana nipônica, definir e conceituar o *Ma* torna-se uma difícil tarefa, pois explora uma noção ligada à sensibilidade do povo japonês. Diante disso, para entender essa noção notavelmente presente nas obras de Miyazaki e utilizar das palavras do próprio diretor a respeito do *Ma*, uso como fonte uma entrevista feita por Roger Ebert e publicada em seu site<sup>2</sup> em dezembro de 2012, na qual Miyazaki fala um pouco sobre os momentos de *Ma* em seus filmes e sua intenção por trás dessas cenas. Adicionalmente, este capítulo estabelece conexões entre as declarações de Miyazaki, seus filmes e as pesquisas de outros autores, como Michiko Okano, pesquisadora referência nos estudos sobre o *Ma* no Brasil e autora do livro: *Ma: entre-espaço da arte e comunicação no Japão* (2012), além de Shuichi Kato (2012), historiador de literatura e acadêmico japonês que dedicou suas obras à reflexão sobre as diferenças culturais na percepção do espaço e do tempo no Japão, em contraste com as tradições europeias e norte-americanas.

Na entrevista acima mencionada, o crítico Roger Ebert (2012) conversa com Miyazaki por meio de um tradutor. O entrevistador comenta sobre a declaração de aposentadoria que o diretor fez em 1999, antes de lançar *A Viagem de Chihiro* (2001), destacando como seus filmes conquistam adultos de todas as idades e nacionalidades, embora o público alvo do diretor sejam crianças em torno de dez anos. Em meio à conversa, o assunto do uso de computadores na produção também é mencionado quando o diretor relata ser desconfiado desta tecnologia e que prefere desenhar pessoalmente milhares de quadros à mão. É nesse contexto, enquanto discutem o estilo singular de seus filmes, que Ebert (2012) expressa seu apreço pelos “movimentos gratuitos” presentes nas obras do diretor, descrevendo-os como:

[...] em vez de cada movimento ser ditado pela história, às vezes as pessoas apenas se sentam por um instante, ou suspiram, ou olham para um riacho correndo, ou fazem algo extra, não para avançar a história, mas apenas para dar a sensação de tempo, lugar e de quem eles são (EBERT, 2012, tradução nossa).<sup>3</sup>

O entrevistador parece descrever os momentos dentro das animações em que a história não avança, que “nada acontece”, um momento de “vazio” narrativo, um espaço de tempo dentro do

<sup>2</sup> <https://www.rogerebert.com>

<sup>3</sup> “ [...] instead of every movement being dictated by the story, sometimes people will just sit for a moment, or they will sigh, or look in a running stream, or do something extra, not to advance the story but only to give the sense of time and place and who they are.” (EBERT, 2012)

filme de não ação, em que os movimentos são para-nada, ou seja, movimentos que fogem da lógica de causa e consequência dentro da narrativa. Em resposta ao elogio, Miyazaki, revela ter uma palavra em japonês para esses “movimentos gratuitos” em suas animações: “Isso é chamado de *Ma*. Vazio. E está ali intencionalmente” (apud EBERT, 2012, tradução nossa)<sup>4</sup>. Foi através desta resposta de Miyazaki que tive meu primeiro contato com a noção de *Ma*, ainda de uma maneira muito superficial, na qual entendi o *Ma* como uma ideia do nada, de um espaço vazio, contudo, ao investigar mais a fundo o que seria essa noção, percebi que apenas “nada” ou “vazio” são conceitos muito rasos para explicar uma noção tão intrinsecamente japonesa, principalmente se esse “vazio” se volta para uma noção muito comum no ocidente de um espaço insignificante.

Para Michiko Okano (2012), se na cultura ocidental o “vazio” refere-se à fisicalidade ou visualidade de um espaço que não há nada além de ar, na lógica nipônica o vazio é entendido como um espaço pleno de possibilidades, um espaço de potencialidades, radicalmente disponível. “Ora, se o ar é um elemento essencial e necessário para a nossa sobrevivência, considerar vazio um lugar que ele está presente, é praticamente desconsiderar um elemento essencial” (OKANO, 2012, p.27). Para um japonês, como explicado pela pesquisadora (2012), um espaço físico vazio está pleno de ar, assim como também está repleto de todas as possibilidades de preenchimento.

De forma bem introdutória, a noção de *Ma* pode ser explicada como um entre-espaço repleto de possibilidades, contudo é necessário reconhecer que essa definição não abarca todas as possíveis delimitações dessa noção japonesa. Okano (2012) explica que, por se tratar de um senso comum nipônico, a noção de *Ma* não apresenta necessidade de ser explicada de forma lógica dentro da sua própria cultura, por isso, torna-se uma tarefa difícil traduzir e definir um conhecimento que é adquirido naturalmente e que está enraizado na cultura, já que nem em seu país de origem a noção é rigidamente conceituada. A autora (2012) aponta que, no dicionário da língua japonesa *Kôjien*, a noção de *Ma* é apresentada através de nuances semânticas, as quais podem possuir conotações objetivas ou subjetivas. Entre suas definições, o *Ma* é apresentado como:

1. Intervalo entre duas coisas;
2. Uma certa unidade de medida;
3. Um recinto dentro de uma casa, separado por biombos ou portas de correr fusuma;
4. Um certo tipo de intervalo no ritmo da música e da dança tradicionais;
5. Um tempo de silêncio dentro da fala;
6. Um tempo apropriado, um bom ou mau timing para um certo fenômeno;
7. O estado de um certo lugar, de um certo ambiente;
8. Ancoradouro de navio.

---

<sup>4</sup> “It’s called *Ma*. Emptiness. It’s there intentionally.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012)

Para a artista e acadêmica Colleen Lanki, autora de “*Ma: An Aesthetic of Space-Time*” (2009), “uma compreensão da estética do tempo-espaço japonesa requer uma mudança de paradigma: em vez de se concentrar no que está presente, é preciso estar igualmente consciente do que não está lá” (p.15, tradução nossa.)<sup>5</sup>, considera Lanki, para quem o vazio do *Ma* é uma entidade palpável. Dessa forma, o *Ma* pode ser entendido como um intervalo espaço-temporal da possibilidade, como um “nada”, um vazio disponível para ser preenchido, mas sem a expectativa de que isso aconteça. Para a pesquisadora Walkyria Coutinho, autora da dissertação “O conceito *Ma*: o conceito *Ma* na conformação de espaços em Tadao Ando” (2015), o *Ma* é um elemento básico presente em todas as experiências culturais japonesas, desde arranjos florais até espaços arquitetônicos.

Um fato interessante é que, embora se trate de uma noção tradicional japonesa, é possível reconhecer manifestações *Ma* em outras culturas, principalmente na arte. Para a pesquisadora Julia Nogueira (2025), “a ausência de uma definição ocidental para esse elemento não impede sua apreensão sensível. Isso significa que, mesmo sem conhecer ou nomear o *Ma*, o espectador ocidental ainda pode percebê-lo e senti-lo intuitivamente” (p.32). No Brasil, por exemplo, na arquitetura de alguns museus, como o Masp, em São Paulo, ou o Museu Oscar Niemeyer, em Curitiba, temos um espaço no qual pode se destinar à exposições externas, feiras e comércios sazonais, para filas, para manifestações ou até para transação de pessoas. Considerando que “o *Ma* não se define apenas pela ausência de elementos, mas pela criação de um espaço significativo entre eles” (NOGUEIRA, 2025, p.32), é possível reconhecer uma espacialidade *Ma* nessas áreas arquitetônicas nos museus citados. Da mesma forma que no cinema brasileiro, o vazio visual da abertura de *Vidas Secas* (1963) (fig.1) dirigido por Nelson Pereira dos Santos, apresenta uma ausência tão potente que pode ser relacionado à uma espacialidade *Ma*, um vazio sem vida, seco, mas que carrega uma esperança de uma nova chance para a família de retirantes. Uma ausência que gera impacto emocional ou estético no espectador.

---

<sup>5</sup> “An understanding of the Japanese time-space aesthetic requires a paradigm shift; rather than focusing on what is present, one needs to be just as conscious of what isn’t there.” (Lanki, 2009)

Figura 1 - Abertura de *Vidas Secas* (1963)

Fonte: Frame retirado do filme *Vidas Secas* (1963)

De acordo com Okano (2012), o *Ma* é uma herança cultural adquirida espontaneamente e que age como um *modus operandi* natural. Portanto, ao afirmar a intencionalidade dos momentos de *Ma* em seus filmes, Miyazaki (apud EBERT, 2012) evidencia que essas cenas não foram produto de um mero acaso cultural, mas sim, o resultado de uma escolha deliberada em seu processo criativo. Ainda tentando explicar o *Ma* para Roger Ebert (2012), Miyazaki nega a similaridade do *Ma* com as “*pillow-words*”<sup>6</sup>, ou em japonês “*Makura Kotoba*”, quando mencionadas pelo entrevistador. Okano (2012) explica que o “*Makura Kotoba*” é uma palavra sobre a qual as outras palavras descansam, e que, portanto, não tem a conotação de um entre-espaço. Ao negar que o *Ma* e as palavras-travesseiro sejam noções equivalentes, Miyazaki exemplifica o conceito de *Ma* utilizando o exemplo das batidas de palmas: “O tempo entre minha batida de palmas é *Ma*.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012, tradução nossa)<sup>7</sup>, ou seja, um entre espaço criado pelo tempo em que as palmas não estão se encostando é uma espacialidade *Ma*, para Miyazaki.

Michiko Okano (2012) explica que “a existência da espacialidade *Ma* pressupõe divisão e intermediação, como também relação e conexão, instância em que a noção de fronteira se torna uma constante” (p.26), ou seja, o *Ma* pode ser entendido como um intervalo espaço-temporal da possibilidade, como um vazio a ser preenchido, assim como também pode ser entendido como algo que separa e une dois elementos, um espaço de coexistência e diálogo. O próprio ideograma de *Ma* (間) exemplifica a ideia de entre-espaço delimitado por uma conexão, já que é composto por duas portinholas (門) e entre elas, o sol (日), em outras palavras um espaço em que o sol em algum momento poderá surgir (fig.2).

<sup>6</sup> Palavras-travesseiro

<sup>7</sup> “The time in between my clapping is *Ma*.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012)

Figura 2 - Ideograma de *Ma*

Fonte: OKANO, 2012, p.26

Um fato interessante a notar é que, ao usar as batidas de palmas como exemplo, Miyazaki (apud EBERT, 2012) utiliza dos termos “tempo entre”, enquanto Michiko Okano (2012) se refere ao *Ma*, majoritariamente, em sua pesquisa, como um “entre-espaço”. Isso pode acontecer na língua japonesa porque, enquanto numa perspectiva clássica do pensamento europeu, marcado pela racionalidade cartesiana, tempo e espaço tendem a ser vistos como qualidades desvinculadas, “no Japão, [...], a relação espaço-tempo forma uma indissociabilidade que torna impossível compreendê-los de maneira isolada” (OKANO, 2012, p.42). Por isso, reduzir a noção de *Ma* em uma concepção material do espaço é perder grande parte de sua potencialidade de manifestação, já que “a espacialidade *Ma* é um entre-espaço e pressupõe uma montagem, que pode se manifestar como intervalo, passagem, pausa, não ação, silêncio, etc” (OKANO, 2012, p.26), ou seja, o *Ma* também pode se manifestar como uma propriedade imaterial e temporal.

Para a pesquisadora Walkyria Coutinho (2015), a espacialidade *Ma* “é o reflexo de que toda a experiência espacial contempla um processo de tempo estruturado e toda fração de tempo dispõe de um estado de espaço real” (p.42). Um exemplo de *Ma* em seu aspecto temporal, é o ritmo em uma conversa entre japoneses, “não saber obter uma pausa apropriada numa conversa é também falta de bom senso no Japão” (OKANO, 2012, p.23), assim, o *Ma* pode ser identificado no silêncio da pausa entre falas, uma manifestação sonoro-temporal e imaterial. Para Lanki (2009), a noção de *Ma* pode manifestar como “o espaço entre objetos; o silêncio entre sons; a quietude entre as ações” (2009, p.14. tradução nossa.)<sup>8</sup>, Lanki ainda acrescenta que o *Ma* trata de uma potencialidade de presença, de som e de ação.

Como citado anteriormente, *Ma* é uma noção profundamente ligada à sensibilidade do povo japonês, fazendo parte das raízes de sua cultura. Por isso, seu conceito permaneceu restrito ao sistema cultural japonês até 1978, quando o arquiteto Isozaki Arata organizou a exposição *Ma: Espace-Temps du Japon* na França, considerada um marco na introdução desse conceito para o resto do mundo. A exposição tinha como objetivo tornar compreensível ao olhar ocidental uma característica peculiar da cultura japonesa, voltada para a compreensão do *Ma* como uma manifestação do espaço-tempo, por isso a estratégia adotada envolvia aguçar os sentidos visual, auditivo e tátil a partir de uma variedade de elementos como fotografias, instalações, representações

<sup>8</sup> “The space between objects. The silence between sounds. The stillness between actions.” (LANKI, 2009)

teatrais, objetos do cotidiano, filmes, vídeos, etc. Para Coutinho (2015), Isozaki pretendia esclarecer o conceito do *Ma* com o fim de promover uma compreensão da cultura japonesa na qual a espacialidade *Ma* é uma função vital do cotidiano e dos gêneros artísticos nipônicos. Sob essa perspectiva, a exposição não se restringiu a apresentar o tema em si, como explicado por Okano (2012), mas abarcava correlações culturais que Isozaki desenvolvia com base na concepção interdependente do espaço-tempo e a noção de *Ma*.

Para tal, o arquiteto categorizou a exposição em sete temas: Himorogi, Hashi, Yami, Suki, Utsuroi, Sabi e Michiyuki. Adicionando mais duas as categorias: Susabi e Utsushimi, quando a exposição foi para os Estados Unidos. A partir destes nove temas, Isozaki criou espaços de oscilação visual, verbal e física, explorando diferentes formas de percepção do espaço e do tempo na cultura japonesa.

O *Himorogi* foi apresentado como um espaço sagrado que conecta a manifestação do divino com o ato de esperar a chegada deste. Coutinho (2015) aponta que nesse espaço percebe-se a efemeridade da presença do divino, pois o altar *Himorogi* é montado e desmontado à medida que o ritual termina, o que evoca a conexão entre espaço e tempo para a cultura japonesa. Para Okano (2012), a relação de indissociabilidade entre o tempo e o espaço é acentuada a partir dessa crença mitológica do *Ma* como um espaço sagrado que se conecta com o ato de espera. Esse tema foi apresentado para o público a partir de exemplos metafóricos de elementos usados em rituais religiosos, como a pedra *tama*, o espelho *shinkyô* e a estrutura montada para o ritual chamada de *Himorogi*. Ao associar as animações de Miyazaki, o *Himorogi* pode relacionar-se com a cidade dos espíritos (fig.3) de *A Viagem de Chihiro* (2001), como um lugar que durante o dia permanece vazio, mas que receberá a visita de divindades durante a noite.

Figura 3 - Cidade dos espíritos vazia durante o dia (00:09:57)



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

O tema *Hashi*, com seus múltiplos significados, simboliza um elemento de conexão, “tudo que atravessa, preenche, ultrapassa ou conecta o espaço intervalar *Ma* foi chamado de *Hashi*”

(OKANO, 2012, p.44), no entanto, a pesquisadora aponta que o tema *Hashi* traz a noção de continuidade e conexão, este também apresenta sentido de descontinuidade, como um signo duplo de elementos contraditórios. Dessa forma, como descrito por Coutinho (2015), o *Ma* é um espaço de conexão e divisão entre dois mundos ou dois objetos. No Brasil, o termo *Hashi* é usado comumente para se referir aos palitos usados ao comer, os quais fazem a conexão entre a boca e o alimento. No Japão, o termo também pode se referir a pontes, escadas, extremidades ou a um elemento arquitetônico que conecta o externo e o interno das casas tradicionais, o *Engawa* (fig.4).

Figura 4 - Espaço Engawa (01:10:57)



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

*Yami*, ou escuridão, é um tema que se volta para a correlação do oculto, da sugestão e de precioso, “em outras palavras, quanto mais oculto e secreto, isto é, quanto mais espaço *Ma* é criado, mais precioso é seu conteúdo” (OKANO, 2012, p.47). Segundo Coutinho (2015), “a variedade e dinamicidade gerada pela incidência da luz nos espaços, gerando elementos que se modificam de acordo com o tempo de exposição ao sol, pode ser considerada *Yami*” (p.81). Para Okano (2012), trata-se de uma estética guiada pela predileção pelas penumbras e pelas facetas ocultas que sugerem algo sem colocá-lo em exposição. Um possível exemplo de *Yami* é em *O Castelo Animado* (2004) com a caminhada de Sophie (fig.5) por um espaço em um completo breu para alcançar Holw e conseguir salvá-lo.

Figura 5 - Sophie em meio ao *Yami* (01:44:35)

Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Por sua vez, *Suki*, inicialmente significava a distância entre duas colunas e posteriormente, adota a conotação de recinto (fig 6). O termo está diretamente ligado a palavra *Sukiya* (morada do gosto), conceito conectado à estética e arquitetura da cerimônia do chá, uma arte ligada à impermanência, na qual os objetos são selecionados ao gosto (*suki*) do convidado e guardados ao final da cerimônia, um evento construído especialmente para aquela ocasião, um momento único que jamais se repetirá, em outras palavras, “quando a ação termina, tudo volta ao seu lugar, restando apenas o espaço vazio, à espera de um próximo encontro” (OKANO, 2012, p.48).

Figura 6 - O quarto de Jiro e Nahoko (01:56:27)



Fonte: Frame retirado do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Já o tema *Utsuroi* pode ser explicado como um “momento de transformação da natureza, da passagem de um estado a outro” (OKANO, 2012, p.48). Trata-se de uma captura do tempo relacionado à visão estética do desaparecimento natural do que é vivo ao passar do tempo, como uma captura do tempo de mudança de estado de um espaço. Neste caso, como explicado por

Coutinho (2015), o *Ma* apresenta-se como uma maneira de perceber o momento do movimento, como um silêncio expectante do momento da mudança causada pela natureza ou pela presença de divindades. Para Okano (2012), trata-se de um dos temas mais importantes para compreender o *Ma* como signo espaço-temporal, já que simboliza a mudança causada por meio da ação da alma num espaço vazio, diante da passagem do tempo. Segundo a autora (2012), originalmente o termo indicava o exato momento em que o divino ocupava o espaço vazio (fig.7).

Figura 7 - Momento em que os espíritos surgem na cidade (00:12:41)



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

**Sabi** é um tema que se refere à valorização estética da passagem do tempo, levando em consideração que “todos os fenômenos devem ser apreciados na sua existência temporal, isto é, na sua aproximação para a extinção” (OKANO, 2012, p.50), trata-se de um tema tradicional da estética japonesa que reconhece o belo no processo de passagem do tempo (fig.8). Para Coutinho (2015), trata-se da noção real e concreta da efemeridade do tempo e espaço, na qual a ideia faz uma correlação com o modo de vida budista, em se viver o momento atual, consciente da passagem do tempo.

Figura 8 - Vestígios do tempo no túnel no final de *A Viagem de Chihiro* (2001) (02:00:31)



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

E o tema *Michiyuki*, versa sobre a compreensão do espaço como fluxo-temporal perceptível pela maneira como se experiencia o caminho. A palavra é composta pela junção de “caminho” (michi) e “ir” (yuki), e, de acordo com Okano (2012), significa o processo do trajeto em que o espaço é considerado como fluxo temporal (fig.9). Um exemplo arquitetônico é a maneira como as pedras são estrategicamente colocadas no caminho para a casa da cerimônia de chá, que determina o modo como o visitante caminha sobre elas, desse modo, a distância entre as pedras cria um espaço intervalar *Ma* que regula os passos e o ritmo do caminhar.

Figura 9 - Ashitaka em seu trajeto até a floresta do Grande Espírito (00:15:56)



Fonte: Frame retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

O *Utsushimi* é a junção de vazio (*Utsu*) e vida (*Mi*), representando a fisicalidade da vida em um espaço vazio. Okano complementa: “estabelece-se, nesse tema, uma correlação entre a vida cotidiana contemporânea, a sua arquitetura e o padrão estético em questão, salientando a presença ou ausência do *Ma*” (2012, p.50); a pesquisadora também aponta que neste item o arquiteto

estabelece uma relação entre o fenômeno de ocidentalização no Japão e a característica acumulativa da cultura japonesa.

Além disso, o tema aborda a possibilidade da presença do corpo divino e humano no espaço vazio. Segundo Okano (2012), essa simultaneidade propicia ao Japão um estilo arquitetônico residencial peculiar, o espaço *Genkan* (fig.10), que aliado ao hábito japonês de tirar os calçados antes de entrar no espaço doméstico, evidencia a noção cultural de que a casa humana também é morada dos deuses.

Surge assim, um espaço *Ma* denominado *genkan*, intermediário entre o fora (nível do chão) e o dentro (interior da casa, no nível elevado), onde os japoneses se preparam para ingressar no lugar sagrado e doméstico. *Genkan*, apesar de se situar no nível do chão (fora), fica no interior da residência, logo após a porta principal que serve de fronteira com o exterior, formando uma espacialidade ambígua. (OKANO, 2012, p.51)

Figura 10 - Espaço *Genkan* (00:51:09)



Fonte: Frame retirado do filme *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008)

Enquanto com *Susabi*, que se refere à ludicidade, “Isozaki aborda, [...], a combinação infinita de signos existentes no seio da cultura japonesa, que se tornam *kitsch*<sup>9</sup> quando vulgarizados” (OKANO, 2012, p.54), uma forma de criticar a falta de espaço vazio em Tóquio. Coutinho (2015) explica que, *Ma* é o vazio onde vários fenômenos aparecem, passam e desaparecem, e que, em determinado momento, os fenômenos podem se tornar clichês e passam a ser imutáveis, perdendo seu potencial *Ma* (Fig. 11).

<sup>9</sup> Kitsch: “O comportamento kitsch na unidade de habitação é o empilhamento de objetos ao ponto de não se ter mais espaço para novos objetos. É o excesso pela quantidade e pela sobreposição.” (Aline Stefânia Zim, 2020, p. 91)

Figura 11 - Quarto de Howl (00:50:09)



Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Por conseguinte, a exposição *Ma: Espace-Temps du Japon* contou com uma apresentação multifacetada das diversas possibilidades de manifestação do *Ma* e sua característica espaço-temporal, em um encontro de relações entre os nove temas, os quais transmitiam como “o olhar nipônico revela a polivalência do *Ma*, que se metamorfoseia à medida em que adere a uma determinada realidade, por meio de correlações múltiplas que estabelece com o contexto, estruturando significados diversos a cada momento” (OKANO, 2012, p.34). A exposição não apenas evidenciou a complexidade desse conceito, mas também demonstrou como o *Ma* se manifesta de maneira dinâmica e relacional, assumindo novos sentidos conforme o contexto em que está inserido e reafirmando sua natureza interdependente de espaço e tempo. Além disso, a exposição representou um ponto de inflexão na forma como o olhar japonês sobre o *Ma* se estabeleceu efetivamente, já que com o evento, se fez necessário traduzir um senso comum que até então não tinha necessidade de explicações lógicas dentro de sua própria cultura.

Desse modo, tratou-se de um acontecimento que, na verdade, ao provocar um encontro entre um tema tão especificamente japonês e o olhar ocidental, envolveu, necessariamente, o contato com um “olhar extraposto”, ou seja, propiciou a situação de ser visto por uma cultura alheia, que enxerga o mundo por outra ótica (OKANO, 2012, p.40).

## 2.1. Espaço e tempo na cultura japonesa: percepções que revelam o *Ma*

Para melhor compreensão dessa relação indissociável entre tempo e espaço no Japão, recorro ao livro *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa* (2012), de Shuichi Kato (1919-2008), no qual o autor explora as diferenças na construção da concepção do espaço e do tempo na cultura nipônica em comparação com a cultura ocidental eurocentralizada. No livro, *Ma* é citado na nota dos tradutores e é definido como “[...] tempo-espaço quando pensado em termos de intervalo

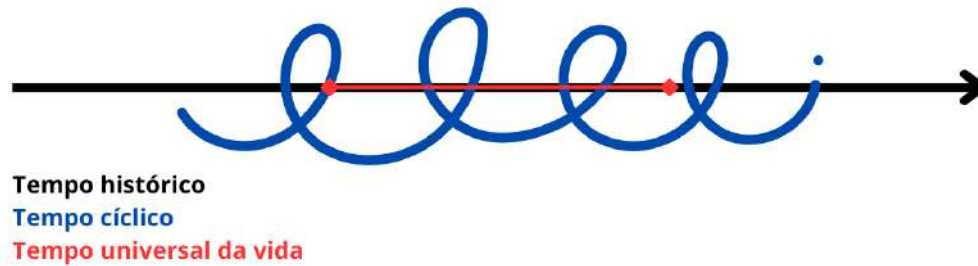
temporal ou espacial” (KATO, 2012), nesta mesma nota também é mencionado que o ideograma de *Ma* (間) é um ideograma compartilhado pelas palavras “*jikan*” (時間), que significa tempo, e “*kūkan*” (空間), que significa espaço, essa relação também é mencionada no livro de Michiko Okano (2012), ao afirmar que: “*Ma* pode significar tanto tempo quando composto com um ideograma temporal e espaço, quando adicionado a um caractere com semântica espacial” (p.41). Essa relação linguística ressalta como a própria estrutura da língua japonesa expressa a fluidez do *Ma*, evidenciando sua dupla natureza temporal e espacial.

Embora tenho reforçado nesta pesquisa a indissociabilidade entre o tempo e o espaço, quando inseridos na cultura japonesa, neste momento guio-me pela separação feita por Shuichi Kato (2012) em seu livro, conceituando primeiro o tempo e depois espaço, para então compreender tempo-espaço através da ideia do “agora=aqui” usada pelo autor. Dessa forma, inicio com a construção do conceito de tempo na cultura japonesa que, segundo Kato (2012), coexiste de três modos diferentes: o tempo histórico, o tempo cotidiano e o tempo universal da vida (fig. 12). O tempo histórico pode ser representado por uma linha, enquanto no judaísmo, cultura que originou a consciência histórica da Europa moderna, e conseqüentemente dos países por ela colonizados, a linha possui um começo, um meio e um fim, no qual o tempo flui de forma reta e com uma forte natureza direcional para o ponto final. No Japão, “o tempo histórico que a cultura japonesa antiga concebeu é uma linha temporal reta sem começo e sem fim” (KATO, 2012, p.45). E, embora existisse na mitologia nipônica a teoria da criação do céu e da terra, essa não era vista como um marco inicial de tempo, como na crença judaica, mas sim como um acontecimento dentro de um tempo infinito e já existente. De acordo com Kato (2012), essa consciência de um tempo histórico sem começo e sem fim estendeu-se até os dias atuais sem mudanças radicais na cultura japonesa.

O tempo cotidiano, o segundo modo, pode ser entendido como um movimento cíclico, como uma espiral, sem começo e sem fim. Para ilustrar a ideia, Kato (2012) usa das estações climáticas: “em uma sociedade agrícola de uma região com quatro estações bem distintas - que é o caso do arquipélago japonês -, o ciclo das quatro estações pode tornar-se um protótipo essencial do curso do tempo, ainda mais no cotidiano” (KATO, 2012, p.20). Outro exemplo de tempo cíclico é o revezamento entre o dia e a noite, que se repete diariamente, mas cada dia, cada parte do ciclo, é único.

O terceiro e último tempo recebe o nome de “o tempo universal da vida”, o qual Kato (2012) ilustra como uma linha reta com começo e fim e que avança numa única direção. Assim, o tempo da vida é entendido com um tempo finito em que o fluir é irreversível e é partindo dessa lógica que na cultura japonesa há uma forte tendência de se viver o presente, o agora. Afinal, “a vida é curta. Esta é uma condição humana e não difere segundo a cultura. O que difere de acordo com a cultura é o modo de se lidar com essa realidade” (KATO, 2012, p.52).

Figura 12 - Figuração dos três tempos



Fonte: Elaborada pela autora

Se o tempo no Japão se concentra no “agora”, o espaço se relaciona com o “aqui”, é partindo do lugar onde estou, o aqui, e que se relaciona com algo maior, que o espaço é entendido. Assim como faz com o tempo, Kato (2012) divide o espaço em três características: o *oku*, o plano horizontal e o pensamento do *tatemashi*. Contudo, antes de me ater a essas três categorias do espaço, é necessário entender o *Mura*, termo que se refere às comunidades japonesas e à política isolacionista do país.

Até o começo do século IV, a civilização chinesa exercia uma grande influência no território japonês, importando a cultura do cultivo do arroz e do metal, e com o aumento da produção a tendência de concentração do poder surge, como explica Kato (2012): “no arquipélago japonês foi surgindo, desde o século IV, a tendência de um incontável número de pequenos grupos convergir para pequenos estados que alguns soberanos controlavam” (p.159). Até então, as fronteiras não eram claramente definidas; foi no século VII que elas começaram a ser delimitadas com maior precisão. Nesse período, o que ocorreu no processo de unificação do Japão não foi o fechamento total das fronteiras, isolando-o, mas um processo de consciência do externo e do interno. Com as fronteiras entreabertas, as informações fluíam em uma única direção, permitindo a entrada, mas não a saída destas.

A porta foi completamente fechada e as informações, tanto as de dentro para fora como as de fora para dentro, passaram a não transpor as fronteiras - ou seja, o espaço japonês fechou-se para o mundo exterior -, quando a cultura e a técnica vindas do continente já tinham sido digeridas o bastante e a sociedade japonesa acreditava que “era desnecessário aprender com os países estrangeiros” (KATO, 2012, p.162).

No século VIII, o cultivo do arroz em campo alagado foi difundido, caracterizando-se como um trabalho que exigia um esforço cooperativo significativo principalmente de agricultores não nômades, “portanto, era alto o grau de incorporação de unidades familiares de agricultores à comunidade *Mura*, e as fronteiras internas e externas da comunidade eram precisas tanto físicas quanto socialmente” (KATO, 2012, p.165). Nesse sentido, havia a grande fronteira do território japonês ao mesmo tempo que, internamente, os *Muras* constituíam as comunidades internas com suas próprias fronteiras.

Com as fronteiras bem definidas e fechadas, a distinção entre o que era de dentro e o que era de fora se destacava, não havendo apenas uma grande sociedade japonesa, mas inúmeras

comunidades *Mura*, cada qual com suas características distintas. Kato (2012), argumenta que a mentalidade *Mura* sustentava a mentalidade isolacionista do país. Para os habitantes do *Mura*, não havia distinção entre o “público” e o “privado”, todos pertenciam à comunidade e ali pereceriam, por isso os festejos (públicos) e os ofícios aos antepassados (privados) eram acontecimentos da comunidade *Mura*, em que todos participavam. A fronteira era clara para os moradores do *Mura*, o que está dentro era o “aqui”, e o que está externo era o mundo dos estrangeiros, um mundo desconhecido do qual não faziam parte. Essa relação entre os que moradores e forasteiros pode ser observada na animação *Princesa Mononoke* (1997), já que após sair de sua vila, Ashitaka passa por outras onde é recebido com hostilidade e desconfiança, até chegar na vila do ferro (fig.13), onde, por ter salvo dois de seus moradores, tem sua entrada permitida por Lady Eboshi, a líder da comunidade.

Figura 13 - Muros da vila de Lady Eboshi (00:29:07)



Fonte: Frame retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

É através da noção do *Mura*, que a ideia do *Oku* se constrói. A partir do *Iwanami Kogo Jiten* (Dicionário *Iwanami* de arcaísmo), Shuichi Kato (2012), define o *Oku* como o oposto de fora: “especialmente, é um lugar mais ao fundo a partir da entrada, e seu sentido original e primitivo é um lugar valorizado e não revelado para as pessoas” (KATO, 2012, p.187). Para Okano (2012), *Oku* trata-se de uma característica arquitetônica da cultura japonesa, que pode significar fundo, oculto e secreto. Segundo a pesquisadora (2012), no Japão há uma forte tendência de manter o que tem valor em oculto, “a ideia de *Oku* incorpora a ação de ir para o fundo e, simultaneamente, aventurar-se a perder-se no caminho labiríntico para chegar ao destino que, normalmente se correlaciona com a penumbra e a escuridão” (OKANO, 2012, p.46). Assim, o *Oku* pode ser entendido como um espaço privado, e ao procurar deixar esse espaço reservado a quem ali pertence, que as fronteiras do país e dos *Mura* surgiram, isolando e valorizando o que é interno e não deve ser mostrado para quem é de fora.

Nas animações de Miyazaki a ideia de *Oku* pode ser identificada no filme *Meu Amigo Totoro* (1988), durante o caminho em que as duas garotas percorrem para chegar até o grande espírito da floresta, o Totoro. Como se estivessem indo cada vez mais fundo da floresta para alcançar algo sagrado, as irmãs passam por túneis estreitos (fig.14) até encontrar um novo e precioso amigo.

Figura 14 - Mei passando pelo túnel que a leva até Totoro (00:31:02)



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Em *A Viagem de Chihiro* (2001), o conceito de *Oku* também pode ser identificado quando Chihiro entra pela primeira vez no escritório de Yubaba, passando por várias portas e corredores escuros (fig.15) até chegar no espaço oculto e secreto para os visitantes da casa de banho. Ao avançar a animação, descobre-se que além do escritório, ainda há outro cômodo que abriga algo ainda mais secreto e precioso para Yubaba, seu bebê. Para a pesquisadora Juliana Choma (2024), além de indicar algo profundo, o termo *Oku* também suscita o abstrato e o imaginário já que se refere a um lugar menos acessível. Choma (2024) explica que, em termos arquitetônicos, muitos lugares sagrados no Japão são construídos de modo que se tenha a sensação de estar sempre mais ao fundo, rumo ao assento da divindade, que não será adentrado.

Figura 15 - Chihiro indo para o escritório de Yubaba (00:35:33)



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

A segunda característica do espaço japonês, segundo Kato (2012), é o destaque do plano horizontal. Enquanto as construções religiosas no ocidente se destacam pelas altas torres que vão em direção ao céu, simbolizando o desejo de alcançar o divino, as construções japonesas, mesmo as religiosas, estendem-se horizontalmente, acompanho a superfície da terra. Os edifícios mais altos surgem após o período Meiji (1868-1912) com a introdução de técnicas ocidentais, ainda assim, a tendência era a construção seguindo o plano horizontal (fig.16), só surgindo prédios com o destaque vertical após a Segunda Guerra. O arquiteto Maki Fumihiko (2000, apud OKANO, 2012, p.90), aponta que no Japão há um interesse na construção da experiência espacial que inclui o fator temporal gerada na profundidade revelada na horizontalidade.

Figura 16 - Casa tradicional japonesa (01:52:57)



Fonte: Frame retirado do filme *Vidas ao Vento* (2013)

E essa tendência pela profundidade do plano horizontal não é uma característica exclusiva da arquitetura, tanto na dança como no teatro tradicional japonês os pés seguem o chão, nunca

levantando os dois ao mesmo tempo. “No teatro *Nô*, os atores se movimentam na *vertical* e na *horizontal*, mas não se movimentam para cima e para baixo” (KATO, 2012, p.191), assim, mesmo em adaptações de peças europeias em que há uma subida de escadas ou alguma varanda, como em *Romeu e Julieta*, os movimentos do palco ficam restritos à superfície horizontal dos palcos.

A terceira característica do espaço, segundo Shuichi Kato (2012), é o pensamento do *tatemashi*, ou "construção ampliada". Esse conceito surge da necessidade de adaptar um espaço: se as casas japonesas possuem apenas um ambiente e há a necessidade de outro espaço, constrói-se uma nova casa de um só ambiente, ligada à original por um corredor. Assim é construído o *tatemashi* de uma casa, e este pode ser continuado infinitamente. Kato (2012) explica que o estilo *tatemashi* se adapta conforme a necessidade, pois é na soma das partes que o todo se constrói. O pensamento *tatemashi* não se concentra nas construções individuais, pelo contrário, está mais presente nas estruturas das cidades e comunidades.

Para ilustrar a ideia, Kato (2012) usa o metrô de Paris e o de Tóquio como exemplo. O metrô da capital francesa, quando planejado no final do século XIX, estendeu-se para toda a parte velha de Paris, sendo feito todo de uma vez e sem a necessidade de adicionar linhas novas. Enquanto o metrô em Tóquio foi construído aos poucos, surgindo com uma única linha antes da guerra, para então linhas novas serem adicionadas conforme a necessidade e demanda da cidade. No contexto brasileiro, as favelas são um claro exemplo de como o pensamento *tatemashi* funciona, a partir da adaptabilidade do espaço disponível, ou a falta deste, que os moradores dessas comunidades interligam novos ambientes conforme necessário.

Hoje, de metrô, consegue-se percorrer a maior parte de Tóquio, mas, como pode ser ainda mais funcional se houver mais linhas (ou pode-se lucrar muito mais), as obras do metrô continuam. O *tatemashi*, enquanto regra, pode continuar sem limites. [...] A concepção de *tatemashi* já penetrou até nas profundezas da cultura japonesa (KATO, 2012, p.194).

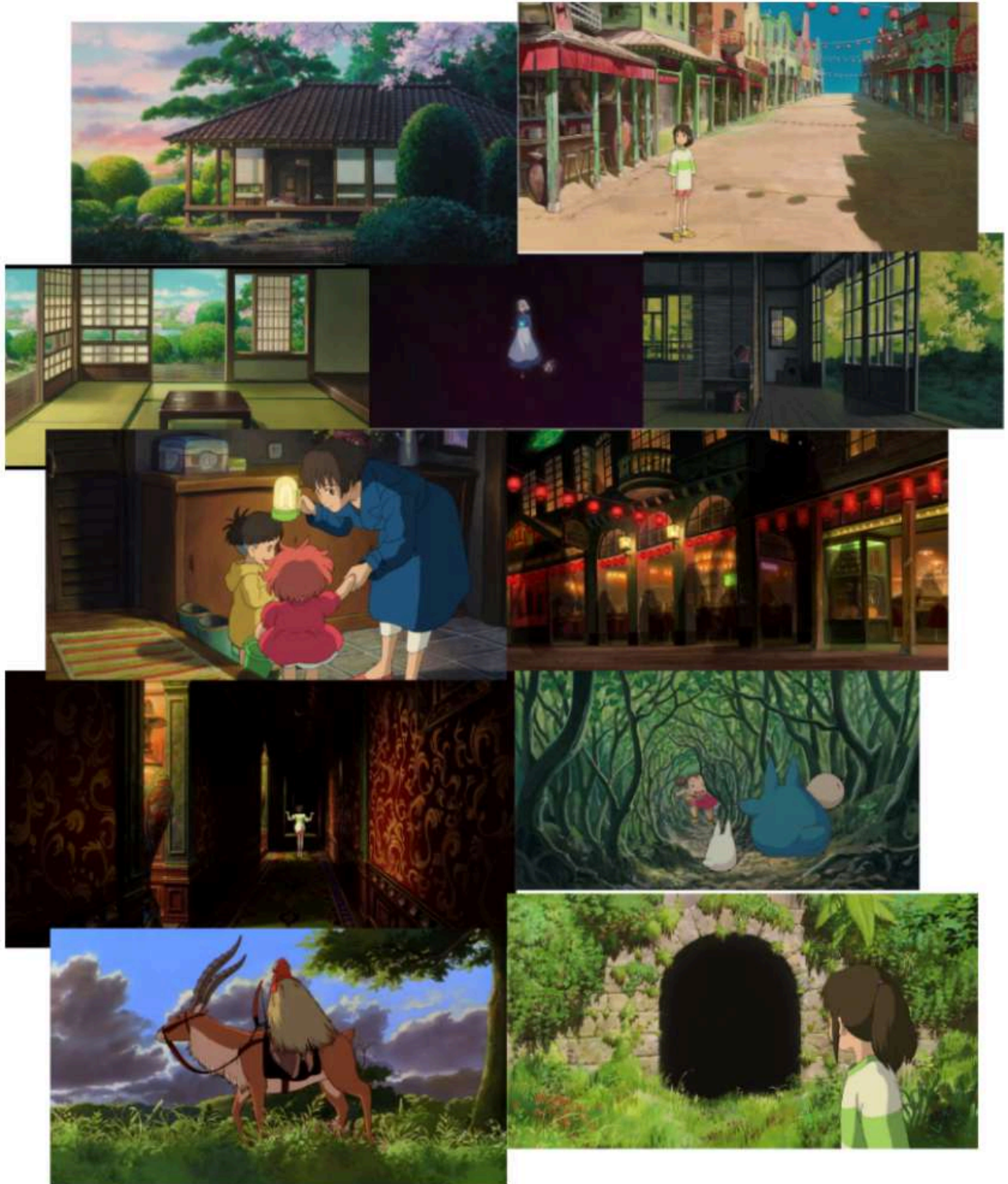
O sistema *tatemashi* revela duas características da percepção tradicional do espaço para os japoneses: a preferência por “espaços pequenos” e o gosto pela “assimetria”. Kato (2012) aponta que “no cenário do sistema *tatemashi* há a tendência de pensamento que vai dos detalhes para o todo, e não do todo para os detalhes.” (p.195), dessa forma, há uma propensão psicológica para a atenção desses pequenos espaços de detalhe, desvinculando-os do todo, os detalhes por si mesmo têm sentido por completo. Para o autor, a estética *tatemashi* se guia por uma visão na qual “a relação entre as partes e o todo é onipresente, e as partes são prioritárias ao todo - os detalhes independem do todo e mostram suas próprias formas e funções” (KATO, 2012, p.214). Logo, se considerarmos essa visão do mundo, de acordo com o eixo do tempo, teremos uma ênfase no “agora” e se observarmos a partir da face do espaço, há uma ênfase no “aqui”, ou seja:

Se tivermos consciência da totalidade do tempo e do espaço, e nos colocarmos numa posição de estruturar as coisas, a estética simétrica se realiza... pois a simetria é uma forma do todo. Se tomarmos como pressuposição o sistema “aqui=agora” do tempo/espaço, parece que nos dirigimos para o refinamento das partes já completas por si mesmas (KATO, 2012, p.214).

Quando se parte da ideia de que o tempo e o espaço são infinitos em sua totalidade, mas restritos na condição humana de tempo de vida e espaço habitado, o momento em que se vive e o espaço que se ocupa são os protagonistas. Logo, o pensamento do “aqui=agora” volta-se para o aproveitamento dos pequenos momentos da vida: o momento em que se vive é precioso, o tempo e o espaço em que se vive são valiosos, e é desses pequenos momentos, os detalhes, que a vida como um todo se constrói.

Finalizo assim o capítulo dois, retomando a noção japonesa de *Ma*, conceito de caráter polissemântico e cultural, que se manifesta de forma espacial, temporal, física e imaterial. Uma noção difícil de definir com precisão, mas que, de forma resumida, pode ser entendida como um espaço-tempo pleno de possibilidades, um vazio disponível, que muitas vezes possui conotação intervalar. Além de mapear definições para *Ma*, neste capítulo também apresentei outras noções japonesas que revelam como o *Ma* pode ser vivenciado no Japão tanto por meio das artes como por meio de ações cotidianas (fig.17). No próximo capítulo, o foco se volta para o *Ma* dentro do cinema, partindo de exemplos de diretores como Yasujiro Ozu, Takeshi Kitano e o próprio Hayao Miyazaki, destacando como cada cineasta entende e representa o tempo e o espaço, proporcionando uma compreensão mais profunda do *Ma* no cinema e explorando suas pluralidades dentro dessa linguagem artística.

Figura 17 - O espaço e o tempo representados nas animações de Hayao Miyazaki



Fonte: Frames retirados de animações de Hayao Miyazaki

### CAPÍTULO 3 - A Presença do *Ma* no Cinema: Estética dos Vazios, do Silêncio e da Pausa

No capítulo anterior apresentei minhas constatações em relação à noção japonesa *Ma* através de exemplos de elementos arquitetônicos, artísticos, gestos e costumes japoneses, que se interligam com esta noção espaço-temporal que pode ser norteadas pela ideia de “um vazio radicalmente disponível”. Neste novo capítulo volto meu olhar para a noção de *Ma* focando em sua relação com o cinema, com o objetivo de compreender como esse “vazio disponível” e essa relação de tempo-espaço pode se manifestar dentro de um filme, considerando que o cinema, como mídia audiovisual, opera com tempo e espaço rigidamente controlados.

Para isso, retorno minhas reflexões sobre como conheci o *Ma* relacionado-o com as animações de Hayao Miyazaki e como o termo surge a partir de um elogio de Roger Ebert (2012) aos momentos dentro dos filmes em que a narrativa não parece avançar, instantes esses em que os movimentos dos personagens não são ditados pela história que está sendo contada na animação. Quando assistidos, esses trechos são notoriamente momentos nos quais o *Ma* se manifesta diretamente com um tempo contemplativo e vagaroso dentro das narrativas, tradicional no cinema japonês. São momentos formados por cenas com ações não consideradas importantes, muitas vezes representadas por personagens que observam uma paisagem, caminham, ou em suspensões de elementos, mas que valorizam o aqui=agora dos personagens na narrativa. Nesta perspectiva, Julia Nogueira (2025) explica que:

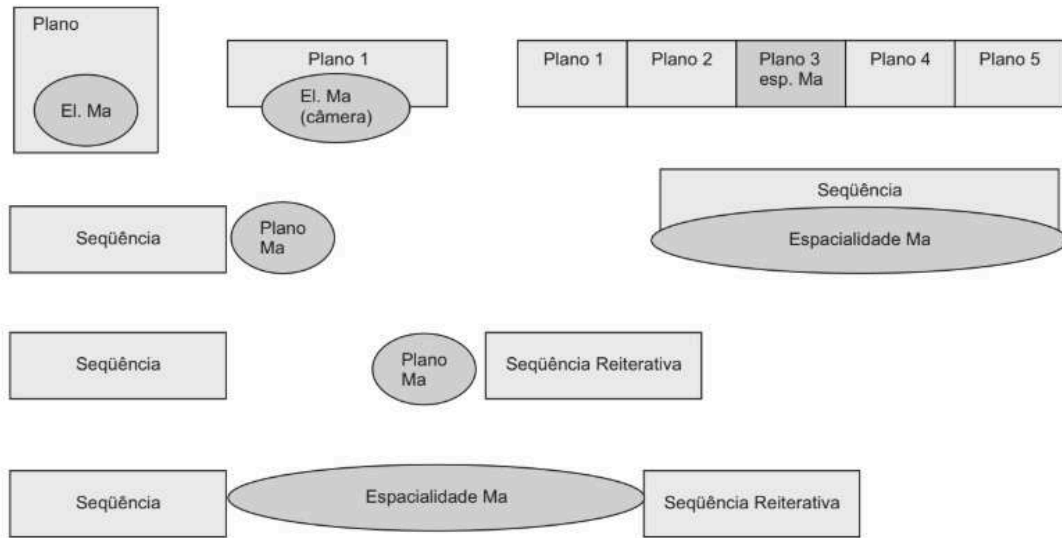
O *Ma* envolve pausas, ritmos e momentos de espera que criam um espaço para a experiência se expandir. Em vez de uma sucessão ininterrupta de ações, ele acontece nos intervalos, instaurando uma temporalidade dilatada que convida o espectador a possivelmente perceber a densidade de cada instante. Essa expansão do tempo possibilita uma nova percepção do ritmo, onde a espera e o silêncio têm o mesmo valor que a ação e o som (NOGUEIRA, 2025, p.48).

Para Okano (2012), o cinema permite a vivência do *Ma* não apenas pelos sentidos, como na arquitetura, mas também pelos sentimentos e emoções. De acordo com a pesquisadora, “isso ocorre porque, no cinema japonês, a peculiaridade com que se trata o espaço tempo está intimamente ligada a essa noção da cultura nipônica” (OKANO, 2012, p.133), ou seja, no cinema o *Ma* se manifesta a partir da construção do tempo e espaço, isto é, da criação de um espaço de tempo que permite viver o aqui=agora.

Para analisar a manifestação do *Ma* no cinema, Michiko Okano (2012) trabalha a partir de dois cineastas japoneses: Yasujiro Ozu (1903-1963) e Takeshi Kitano (1947 - ), já que, segundo a autora, a correlação entre tempo, espaço e o *Ma* é bastante nítida na cinematografia de ambos os diretores. Com enfoque na montagem dos filmes, Okano (2012) organiza as aparições multifacetadas do *Ma* em sete categorias (fig.18): 1 - um objeto em cena; 2 - espacialidade formada pelo movimento de câmera entre dois planos; 3 - um plano no interior de uma sequência; 4 - um

plano no final de uma sequência; 5 - a própria sequência; 6 - um plano que antecede a reiteração de uma sequência; 7 - trecho entre duas sequências.

Figura 18 - Esquema da presença do *Ma* em filmes



Fonte: OKANO, 2012, p.188

Para ilustrar as categorias criadas por Okano (2012), apresento algumas análises feitas pela própria autora, cotejadas com alguns exemplos retirados por mim das animações de Hayao Miyazaki, os quais se relacionam com as categorias apontadas por Okano (2012). A primeira categoria elencada pela autora (2012) – objeto em cena – é ilustrada com o filme *Era uma vez em Tóquio* (1953), de Yasujiro Ozu. O filme narra situações vividas a partir da visita de um casal de idosos, vindos do interior, aos filhos que moram em Tóquio.

A cena analisada por Okano (2012) acontece aproximadamente à 00:31:15 do filme, e é formada por um plano de não ação, fixo e frontal, na qual objetos intermedeiam outras sequências de ação, ao mesmo tempo em que se supõe a ausência humana. O objeto: a porta-janela do salão de beleza (fig. 19), diante de um espaço sem presença de pessoas, revela através de pequenas faixas transparentes o jogo de pernas e rodas de bicicleta, criando um estranho universo de ambiguidade. A porta-janela age como uma tela fronteira entre o mundo externo e interno, compondo uma espacialidade *Ma* caracterizada pela dubiedade da presença e ausência e do interno e externo. A espacialidade *Ma* então é quebrada quando o casal protagonista entra pela porta, ocupando o espaço que antes era vazio.

Figura 19 - Porta-janela do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953) (00:31:15)



Fonte: Frame retirado do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953)

Nas animações de Miyazaki essa relação pode ser observada nas cenas finais de *Vidas ao Vento* (2013) (aproximadamente 01:56:22), no plano em que o quarto do casal é mostrado completamente vazio (fig.20), exceto por uma mesa posicionada ao centro do ambiente. Em alguns minutos antes, e em outros momentos do filme, o quarto é preenchido pela presença do casal, mas neste momento há apenas o vazio da ausência de Naoko, que decide se afastar de todos e voltar para o hospital. Esse plano e suas peculiaridades serão retomados no capítulo 4, com uma análise mais detalhada.

Figura 20 - Quarto de Jiro e Nahoko (01:56:27)



Fonte: Frame retirado do filme *Vidas ao Vento* (2013)

A segunda categoria: espacialidade *Ma* formada pelo movimento de câmera entre dois planos, pode ser exemplificada através de um único plano do filme *Dolls* (2002), de Takeshi Kitano, que acontece por volta de 01:31:13 do filme, que é filmado de baixo para cima na passagem do outono para inverno (fig 21). Okano explica que:

O que, nos outros exemplos, era claramente marcado na imagem se faz mais sutil nesse trecho porque a espacialidade *Ma* não se mostra visível na tela, mas se encontra, justamente, no intervalo criado pelo movimento do próprio instrumento de filmagem: a câmera (OKANO, 2012, p.177).

A pesquisadora ainda esclarece que, nesse caso, o *Ma* localiza-se na construção de um espaço-tempo entre as estações de outono, representado pelas folhas no chão, e do inverno, marcada pela presença da neve.

Figura 21 - Sequência da cena do outono para inverno (01:31:13)



Fonte: Frames retirados do filme *Dolls* (2002)

Para a terceira categoria, o *Ma* como um plano no interior de uma sequência, um dos exemplos apontados por Okano (2012) é a famosa cena do vaso da hospedaria, presente no filme *Pai e Filha* (1949) de Ozu. A cena, que acontece aproximadamente à 01:28:02 do longa-metragem, é composta por 12 planos fixos frontais que intercalam entre Noriko e seu pai, ambos deitados, contudo no plano 10 um vaso centraliza na tela (fig.22) por aproximadamente 6 segundos, no plano seguinte a filha retorna à tela por cerca de 10 segundos e a cena finaliza com o vaso novamente por mais 10 segundos.

Figura 22 - Planos 9, 10, 11 e 12 da sequência do vaso (01:28:02)



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949)

Okano (2012) explica que se trata de uma sequência majoritariamente composta por campo/contracampo, contudo, a partir do plano 9, a montagem mostra uma ambiguidade em sua construção, antes intercalando entre o pai e a filha, a partir de então o recurso campo/contracampo mantém-se como estrutura, intercalando entre Noriko e o vaso, mas sem estabelecer um diálogo, “há uma ruptura e os planos do vaso aparecem como algo terceiro a criar suspensão de tempo, gerando uma espacialidade distinta” (OKANO, 2012, p.146). A aparição do vaso surge como um terceiro que descentraliza as ações humanas, criando um plano descontínuo de suspensão, como uma dimensão atemporal, uma espacialidade *Ma* com um tempo próprio.

Essa talvez seja a categoria facilmente identificável no cinema de Miyazaki, já que é notável como o diretor comumente insere planos que desviam a atenção da narrativa em meio a sequências,

criando espaços no qual pode haver a manifestação *Ma*. Um exemplo são os planos de trem entre sequências também no filme *Vidas ao Vento* (2013). Esses planos, que muitas vezes marcam a passagem de tempo e fases da narrativa (fig.23), se repetem durante toda a animação ditando o ritmo e a entonação das ações de cada momento. Esses planos serão retomados no capítulo 4 para uma análise mais profunda e detalhada.

Figura 23 - Trem antes e depois de Naoko receber uma carta (entre 01:38:26 e 01:39:16)



Fonte: Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Na quarta categoria, *Ma* como um plano no final de uma sequência, Okano (2012) aponta como exemplo o plano de fechamento do filme *Dolls* (2002). A cena, denominada por Okano (2012) como “a passagem homem-boneco”, trata de uma repetição que acontece no início e no final do longa-metragem, em que acontece como um cotejo entre a vida humana e a vida representada pelos bonecos. Esse cotejo entre a vida humana e a dos bonecos é construído ao longo da narrativa fílmica, criando uma espacialidade de transformação que é retomada na sequência final, na qual mesclam-se planos com o casal humano e planos em que estes são representados por meio dos bonecos tradicionais do teatro *bunraku*, criando um paralelismo de imagens. No final da sequência, após a trágica morte do casal, a transformação é evidenciada com o último plano no qual apenas os bonecos aparecem (fig.24).

Assim, Okano (2012) explica que:

Tal plano de fechamento constitui uma espacialidade *Ma* metafórica, na qual reina a ambiguidade: não são nem bonecos fora de cena, sem vida, nem aqueles manipulados, com vida implementada pela mão de terceiros, eles parecem vivos e observam o mundo humano (OKANO, 2012, p.177).

Figura 24 - Plano final: o plano *Ma* (01:43:39)

Fonte: Frame retirado do filme *Dolls* (2002)

A pesquisadora (2012) ainda reitera que, por meio de sequências paralelas entre humanos e bonecos, o diretor cria uma dupla reiteração no eixo sincrônico, na qual se permite ao espectador perceber um território ambíguo de coexistência entre homem/boneco e vida/morte, ou seja, cria-se uma dimensão espacial marcada por um tempo circular, entrelaçado por rituais de passagem representados por uma espacialidade *Ma*. No cinema de Miyazaki, essa categoria pode ser exemplificada com o plano final da sequência na qual Jiro vê mais um de seus projetos de avião fracassando em *Vidas ao Vento* (2013) por volta de uma hora e 2 minutos do filme. No plano selecionado o personagem principal centraliza a imagem que foca em seu rosto pensativo (fig.25), não há falas e nem mudanças na sua expressão, apenas o som do mar, do vento e das gaivotas que voam ao fundo.

Figura 25 - Plano final de uma sequência em *Vidas ao Vento* (2013) (01:02:38)

Fonte: Frame retirado do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Para a categoria cinco, na qual a própria sequência pode se tornar uma espacialidade *Ma*, Okano (2012) usa do filme *Verão Feliz* (1999) de Takeshi Kitano para ilustrar como a sequência torna-se uma manifestação *Ma*, a partir dos trechos de caminhada dos personagens principais. O longa-metragem apresenta uma narrativa em torno de Masao, um garoto que decide sair em busca de sua mãe e é acompanhado por Kikujiro, um homem de meia-idade desagregado da sociedade. Segundo Okano (2012), nos filmes de Takeshi é notável a valorização de um lento “trajeto” composto por longos planos intermediários dos protagonistas e que a espacialidade *Ma* se manifesta como “passagem” em seus filmes.

A autora (2012) também aponta que a caminhada é uma ação monótona, longa, que se repete diversas vezes e que, geralmente, é considerada uma ação menos importante dentro de uma narrativa cinematográfica e acontece sem muitas mudanças visuais, age como uma metáfora de um processo de transformação interno dos personagens, criando um tempo lento para que o espectador efetue sua própria caminhada, assim como também são índices de passagem narrativas, como uma ponte que liga os acontecimentos até o momento e introduz um novo segmento da obra, podendo indicar um tempo cíclico ou um ritual de passagem.

Além disso, Okano (2012) também frisa que essas espacialidades *Ma* representadas como trajetória são mais importantes do que o objetivo principal que desencadeia esse deslocamento, como por exemplo, na sequência em que Masao sai para buscar um remédio para Kikujiro (aproximadamente 01:25:22), a compra em si não é mostrada em cena (fig.26), mas sim sua caminhada, “[...] a essência se encontra no trajeto e não na sua consequência, isto é, na experiência e na descoberta de Masao, que se realizam no percurso da viagem e não no resultado insatisfatório da busca da mãe” (OKANO, 2012, p.170)

Figura 26 - Masao indo buscar o remédio de Kikujiro (01:25:22)



Fonte: Frame retirado do filme *Verão Feliz* (1999)

Nas animações, a cena do trem em *A Viagem de Chihiro* (2003) ilustra bem como uma sequência pode se tornar uma espacialidade *Ma*. Por volta da 01:38:50 do filme, Chihiro embarca em uma viagem de trem para ir até Zeniba e durante todo o silencioso percurso acompanhamos o sutil movimentos dos outros passageiros que embarcam e desembarcam, ao mesmo tempo que são apresentadas as paisagens por onde o trem passa, enquanto Chihiro e seus companheiros aguardam pacientemente sua parada (fig.27). Embora seja um momento monótono e quase que ausente de ações, representa tanto a passagem do tempo do percurso, como também uma mudança na personalidade da garota e uma passagem de fase da história.

Figura 27 - Chihiro e seus companheiros no trem (1:39:32)



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No quinto aspecto, destaca-se a maneira como a espacialidade *Ma* se faz como um plano que antecede a reiteração de uma sequência, podendo ser exemplificado pelo plano que ocorre por volta da 01:47:51 do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953), que antecede uma sequência que se reitera

outra que acontece no início do longa-metragem (aproximadamente aos 00:02:31). Okano (2012) explica que, este caso é mais complexo por se tratar de duas sequências do filme: a primeira (fig.28) no início, com quatro planos fixos que contextualizam a cidade de Onomichi, onde o casal principal mora; já a segunda sequência (fig.29), mais ao final do filme, inicializa o prenúncio da morte da mulher, iniciada com um plano pivô, no qual foi detectado como uma espacialidade *Ma*, seguido de mais quatro planos que reiteram os planos da outra sequência.

Figura 28 -Planos da primeira sequência (00:02:31)



Fonte: Frames retirados do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953)

Figura 29 -Planos da segunda sequência (01:47:53)



Fonte: Frames retirados do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953)

É importante frisar que, os planos reiterados não são simples mimesis, como aponta Okano (2012), eles apresentam modificações que denunciam uma outra temporalidade, com um conflito de luz carregado de semântica, dessa forma, não se trata de uma mera repetição de planos, mas de novos desdobramentos que necessitam de deslocamento. Assim, o “manifestar o *Ma*, nesse caso, corresponde justamente ao dom de saber criar esses deslocamentos, que oferecem teor artístico a obra” (OKANO, 2012, p.154). Ao colocar os planos reiterativos lado a lado, fica claro que a primeira sequência (fig.28) é uma introdução à cidade do casal, enquanto na segunda (fig.29) a intenção é evidenciar a ausência causada pela morte da mulher.

Ausência essa que já é sentida desde o plano *Ma* (fig.30) que abre a segunda sequência. A câmera enquadra uma estação fluvial vazia, a qual possui um telhado curvado em perspectiva, que para Okano (2012), mostra-se como túnel, uma metáfora do tempo transcorrido entre as sequências, além disso, ao fundo vê-se o nascer do sol, quase como uma referência direta ao ideograma de *Ma*. A pesquisadora (2012) esclarece que, o plano constitui uma “suspensão” de tempo entre as duas sequências, prenunciando o vazio que a segunda irá introduzir.

Figura 30 - Plano *Ma* (01:47:51)

Fonte: Frame retirado do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953)

Por fim, a última maneira de manifestação do *Ma* apresentada por Michiko Okano (2012) é a consideração de que todo o trecho entre sequências é uma espacialidade *Ma*, e, como exemplo, Okano (2012) aponta para os trechos de corrida do filme *Verão Feliz* (1999), de Takeshi Kitano. Enquanto as cenas de caminhada acontecem cerca de nove vezes durante toda a longa metragem, os trechos de corrida são identificados em três momentos: logo no início, com Masao correndo pela ponte (por volta de 00:01:31); após Masao decidir ir em busca de sua mãe (aos 00:13:42); e ao final do filme (aproximadamente às 01:52:15) com Masao indo embora depois de se despedir de Kikujiro. Nota-se que esse exemplo acompanha o fator reiteração em sua construção. Okano (2012) explica que esses planos iniciais e finais criam uma circularidade, como se a obra não tivesse início ou fim definidos, um tempo cíclico e não linear, ideia que é reforçada com o fato de que, no início o garoto é enquadrado de frente (fig.31), representando o ato de “vir”, e ao final Masao aparece de costas, como em um ato de “ir”. A relação entre esse tempo cíclico com o *Ma*, é explicado por Okano (2012):

O “vir” do início e o “ir” do final do longa-metragem, no mesmo espaço topológico, criam uma continuidade temporal e espacial, tornando possível interpretar toda a aventura de Masao (entre a primeira e a última corrida) como uma espacialidade *Ma*, simbolizada como um “ritual de paisagem (OKANO, 2012, p. 165).

Nesse sentido, todo o trecho entre essas duas sequências de corrida pode ser caracterizado como uma manifestação *Ma*, como se houvesse um espaço-tempo próprio no qual a jornada de Masao se realiza. No fim, o filme representa uma parcela da vida de Masao e Kikujiro, e não a vida de ambos por completo, ou como colocado por Okano (2012), trata-se de uma experiência de férias de verão, uma passagem no microcosmo individual do garoto, que irá iniciar um novo ciclo, no qual integra-se o que foi vivido ao seu cotidiano normal. Essa espacialidade temporal cíclica e espiralada indica um aprendizado, um crescimento, como um ritual de passagem, em que leva o espectador a

perceber que o conhecimento do mundo se faz “através de”, como explicado por Okano (2012), valorizando o elemento mediativo, que é indispensável para a compreensão da espacialidade *Ma*.

Figura 31 - Masao correndo no início (01:52:12) e no final (01:52:15) do filme



Fonte: Frames retirados do filme *Verão Feliz* (1999)

Nas animações, em *Princesa Mononoke* (1997) há um trecho entre sequência que pode ser considerado um trecho de *Ma*. Por volta de 01:27:24 do filme, no desenrolar de um conflito entre os espíritos da floresta e os humanos, a animação mostra Ashitaka apenas cavalgando em seu antílope entre a chuva e neblina por quase um minuto (fig.32), como um momento de pausa em meio a violência do conflito. Esse é mais um exemplo que será retomado no capítulo 4 para uma análise mais precisa e detalhada.

Figura 32 - Ashitaka em seu antílope (01:27:44)

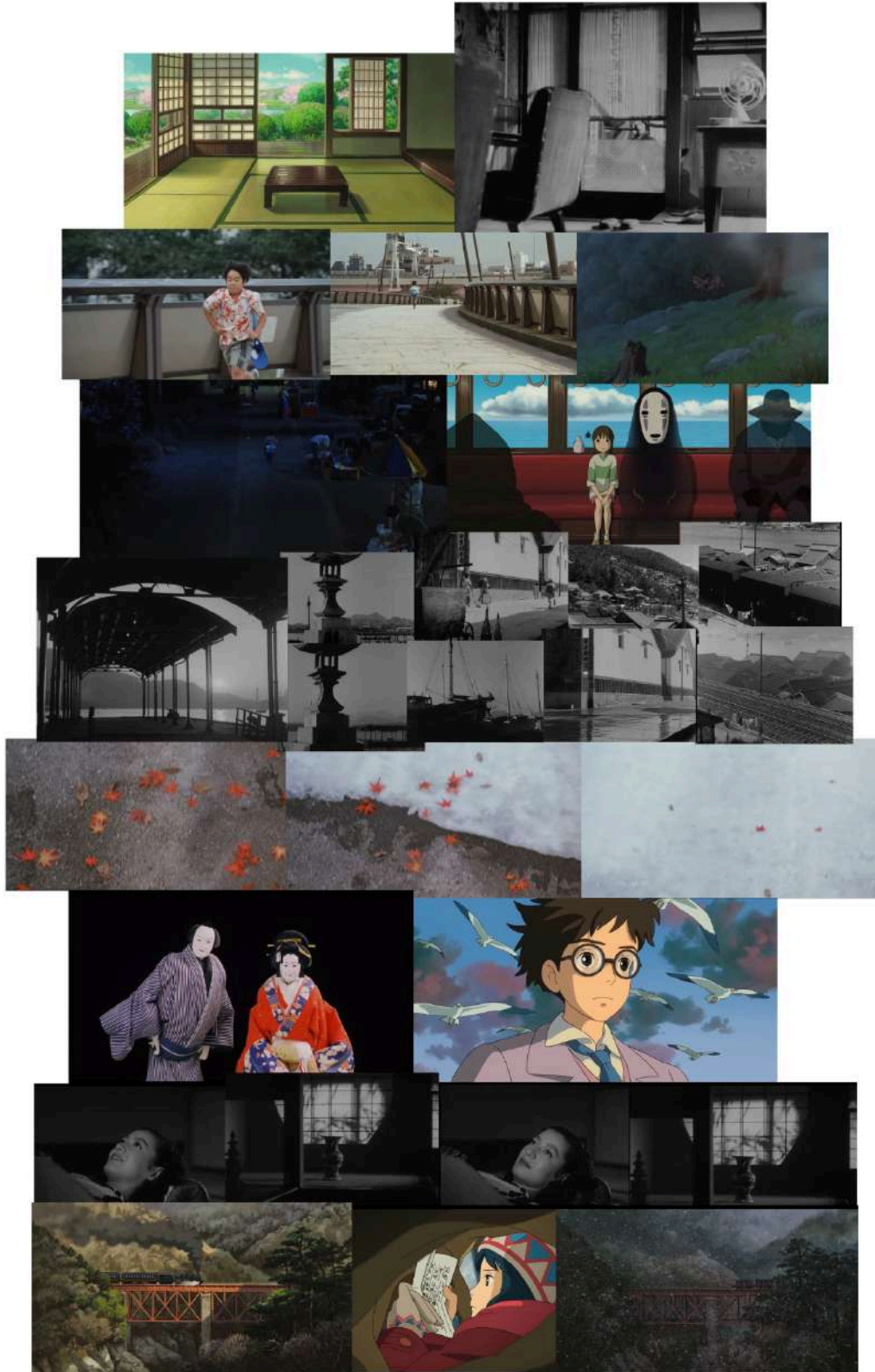


Fonte: Frame retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

Como destacado acima, essas formas de construir uma manifestação *Ma* em um filme não se dão por uma fórmula única e exclusiva, é possível encontrar montagens em que as categorias se mesclam, afinal, essa divisão foi criada com o intuito de fazer uma organização mais didática de como essa aparição tão multifacetada do *Ma* pode acontecer (fig.33). Outro ponto é que cada diretor possui sua maneira de construir espacialidades *Ma* em suas obras. Okano (2012) aponta que Ozu optava por planos de não ação entre outros de ação, já Kitano prefere planos com uma ação longa, com seus personagens movimentando-se para algum lugar. Ainda assim, ambos utilizavam de

estratégias semelhantes, como o uso de planos ou sequências reiterativas, contudo, a pesquisadora (2012) frisa que Ozu trabalhava com uma montagem mais sutil e diversa, na qual a reiteração acontece durante o filme, enquanto Kitano utiliza de uma reiteração mais evidenciada, marcada pelo início e fim do longa-metragem, o que é mais fácil de ser reconhecido pelo espectador.

Figura 33 - Espacialidades *Ma* no cinema japonês



Fonte: Frames retirados dos filmes de Yasujiro Ozu, Takeshi Kitano e Hayao Miyazaki.

Da mesma forma, Hayao Miyazaki possui sua própria maneira de criar espacialidades *Ma* em suas animações, ao refletir sobre suas intenções por trás desses momentos, o diretor explica sobre a necessidade do espaço para respirar nos filmes: “Se você tem apenas ação ininterrupta, sem nenhum espaço para respirar, é apenas ocupação” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012)<sup>10</sup>, ou seja, Miyazaki defende que se não há um momento de pausa em meio a narrativa fílmica, assistir a um filme se torna apenas uma ação mecânica para ocupar o tempo. Para o diretor, esses momentos de não ação permitem que a tensão construída no filme possa se expandir para uma dimensão mais ampla.

Esses espaços de respiro podem ser relacionados aos planos de não ação de Ozu, já que, ao invés de iluminar a narrativa, dão ênfase em outros pontos da vida de seus personagens e ao cenário que os rodeiam (apud EBERT, 2012). Considerando essa relação entre os espaços de respiro nas animações de Miyazaki e nos filmes de Ozu, apresento no próximo subcapítulo uma análise comparativa entre dois momentos *Ma* nos filmes dos dois diretores, a fim de identificar características próprias de cada um, ao mesmo tempo que elenco semelhanças e relações entre dois cineastas ao inserirem momentos de *Ma* em suas obras.

### **3.1 O *Ma* na obra de Ozu e Miyazaki: Uma investigação sobre o espaço-tempo no cinema japonês**

Neste subcapítulo trago uma análise fílmica, na qual comparo como Hayao Miyazaki e Yasujiro Ozu constroem os momentos de pausa narrativa dentro dos filmes como um momento de manifestação do *Ma*, causado pela suspensão do espaço-tempo na história. O objetivo dessa análise comparativa é identificar elementos fílmicos que se repetem na cinematografia de ambos os diretores ao inserirem momentos de *Ma* em seus filmes, e, ao mesmo tempo, identificar características próprias de cada um. Desse modo, selecionei nos filmes *Pai e Filha* (1949), de Ozu, e *Vidas ao Vento* (2013), de Miyazaki, cenas nas quais os movimentos, no geral, não são ditados pela narrativa e que, à primeira vista, poderiam parecer desnecessárias à sua progressão. Tratam-se, porém, de cenas que destacam as formas distintas, mas complementares, a maneira como cada diretor entende e representa o tempo e o espaço, proporcionando uma compreensão mais profunda do *Ma* no cinema japonês.

Para o filme *Pai e Filha* (1949) a cena selecionada se inicia (aproximadamente às 00:10:36) com dois planos com apenas o trem em movimento (fig. 34). Nesses planos, o trem predomina na imagem, sendo filmado de diferentes posições em cada plano. Já em *Vidas ao Vento* (2013), a cena

---

<sup>10</sup>“If you just have non-stop action with no breathing space at all, it’s just busyness.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012)

selecionada, o plano 1 (por volta de 00:13:05), é de Jiro, o protagonista da animação, com o rosto em primeiríssimo plano de perfil e é apenas no plano 02 que o trem é exibido como se fosse visto de fora.

Figura 34 - Comparação dos planos 1 e 2 de *Pai e Filha* (1949)



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949) e *Vidas ao Vento* (2013)

Em seguida, no plano 3 (fig.35) de ambos os filmes, o interior do trem é mostrado. Enquanto na cena dirigida por Ozu, temos o ponto de vista de alguém sentado dentro da locomotiva, já que as cabeças dos passageiros em pé não são mostradas, na animação a cena é vista de cima, em plongée, mostrando a situação dos passageiros em um plano aberto.

Figura 35 - Comparação dos planos 3 dos dois filmes



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949) e *Vidas ao Vento* (2013)

No plano 4 (fig. 36) de *Pai e Filha* (1949), o foco é em Noriko e seu pai, que estão em primeiro plano, de pé dentro do trem e trocam sutilmente algumas palavras. Em *Vidas ao Vento* (2013), no plano 4, a figura do protagonista retorna em um plano médio, e diferente do filme “live-action”, na animação outros passageiros aparecem juntos em cena e ocorre um rápido diálogo entre Jiro e outra passageira do trem.

Figura 36 - Comparação dos planos 4 dos dois filmes



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949) e *Vidas ao Vento* (2013)

Enquanto na animação os planos 5, 6, 7 e 8 mostram o protagonista retirando-se do vagão para sentar na varanda do trem, no filme de Ozu, no plano 05, a figura da locomotiva volta a protagonizar (fig. 37), novamente filmada de fora com a câmera estática. A cena acompanha o trem se afastando. Como analisado por Michiko Okano, “Ozu produz planos esteticamente calculados e testados, como se constituísse uma “tela-jardim-zen” a ser contemplada, e cria um intervalo entre diegese e o público, o que motiva a não identificação deste com o filme” (2012, p.133), e esse plano é um exemplo desses intervalos descritos pela pesquisadora.

Figura 37 - O plano 05



Fonte: Frame retirado do filme *Pai e Filha* (1949)

Na animação, a paisagem toma conta dos planos 9 e 10 (fig.38). Esse último não apresenta a figura direta do trem, mas é possível identificar que se trata de um ponto de vista que parte do trem, através do movimento e a silhueta da locomotiva no chão. É a partir dessas cenas, em que o trem ou a paisagem dominam a imagem, que tanto Ozu como Miyazaki, convidam seu público a observar, refletir e contemplar de maneira meditativa até os mais simples movimentos de seus personagens, e é na ação do distanciamento e de contemplação que o *Ma* se manifesta em seus filmes.

Figura 38- Planos 9 e 10



Fonte: Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Em *Pai e Filha* (1949), do plano 6 ao 9 (figura 39), Noriko e seu pai voltam à cena com uma conversa rápida, não se tratam de diálogos essenciais para a narrativa geral do filme, contudo a longa duração dos momentos de silêncio entre o pai e a filha cria a sensação de um tempo dilatado e, conseqüentemente, de *Ma* na cena. O diálogo simples permite que seus personagens respeitem o silêncio um do outro, assim como seu espectador, que se abre para esse espaço-tempo do filme sem necessidade de preenchê-lo com conteúdo ou ações, sem criar a sensação de ansiedade em ouvir, sem saber o que o outro responderá. Trata-se de um instante não necessário para o avanço da narrativa, mas absolutamente importante para que possamos compreender a densidade emocional e a cumplicidade dessa relação entre Noriko e seu pai.

Figura 39 - Planos 7 e 8



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949)

Na animação de Miyazaki, Jiro também se envolve em pequenas interações (fig. 40) nos planos 12, 13 e 14, desta vez com uma garota que sai do vagão ao lado de uma dama de companhia. Assim como em Ozu, os diálogos simples deste momento *Ma* na animação se tornam momentos de não ação, em que os movimentos muito sutis dos personagens não são ditados pela narrativa em si, mas apenas são manifestações de um momento em que nada resta a não ser esperar que o tempo passe e o trem os leve aos seus destinos.

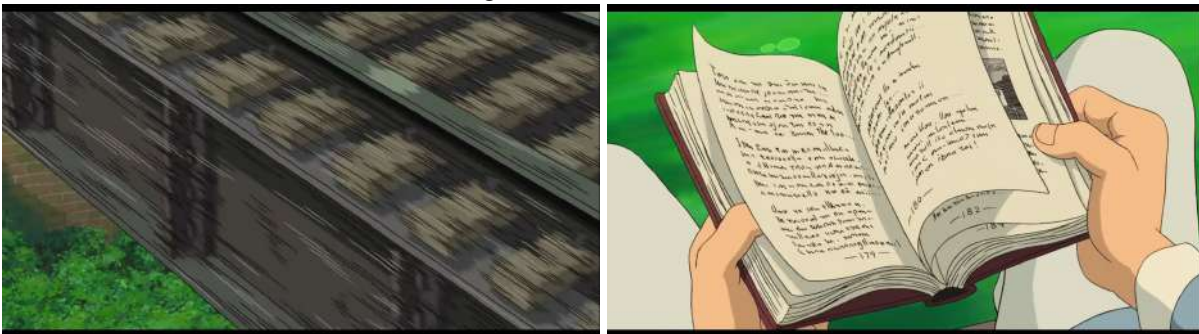
Figura 40 - Planos 12 e 14



Fonte:Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Contudo, é depois da chegada dessas duas novas personagens que, no filme de Miyazaki, o *Ma* é interrompido na animação. No plano 15 (fig. 41) os trilhos do trem aparecem rapidamente, seguido do plano 16 em que um vento passa as páginas do caderno que Jiro está segurando. A forma acelerada da imagem do movimento do trem e da troca de páginas conduz a aceleração da cena, também interrompendo o momento *Ma* até então instaurado. Nessa cena em específico, o *Ma* está presente em alguns trechos, mas não na cena por completo, afinal, os momentos *Ma* não necessariamente se referem a uma cena ou uma sequência por completo. Portanto, considerando que o trecho entre o plano 17 ao plano 25 da cena não se enquadra como momentos de *Ma*, vou avançar, excluindo essa parte da análise.

Figura 41 - Planos 15 e 16



Fonte:Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Retomando o filme de Ozu, após o sutil diálogo entre os personagens, o trem ocupa os planos 10 e 11 (fig. 42) novamente, representando tanto uma passagem de tempo como também a locomoção do espaço. Isso reverbera a perspectiva de Okano (2012) ao destacar que nos filmes de Ozu, a espacialidade *Ma* reside no conflito entre planos e sequências que indicam sentimentos e tempo, em que os planos de não ação, como os planos do trem aqui analisados, apresentam-se como uma suspensão do tempo que não se manifesta diretamente na tela, mas cujos vestígios são perceptíveis.

Figura 42 - Planos 10 e 11



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949)

No plano 12 (fig. 43), pai e filha retornam à cena, sentados lado a lado, ambos leem durante toda a duração do plano, sem interações entre eles, já que os dois aparentam estar concentrados em suas atividades individuais. Enquanto no plano seguinte, o plano 13, o trem não aparece, mas a imagem acompanha os trilhos e paisagem em volta, com a câmera dentro da locomotiva, o ponto de vista criado é de alguém que está dentro do trem olhando para o exterior.

Figura 43 - Planos 12 e 13



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949)

Enquanto no cinema de Ozu, o momentos de *Ma* selecionados ocorrem em toda a cena, na animação de Miyazaki o *Ma* retorna após o plano 26 (fig. 44), com um plano detalhe da parte em que os vagões do trem se unem, retomando o movimento da locomotiva sobre os trilhos da mesma forma que o plano 15 (fig. 41) interrompe o momento de *Ma*. Nos planos seguintes da animação de Miyazaki, nos planos 27 e 28 (fig. 44), não há diálogos, esses são compostos pela entrada das duas personagens no vagão, com destaque no final do plano 28, para o movimento da porta se fechando, encerrando a interação.

Figura 44 - Planos 26, 27 e 28



Fonte: Frame retirado do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Em *Pai e Filha* (1949), no plano 14 (fig. 45), os personagens se encontram na mesma posição do plano 12, sentados um ao lado do outro com os livros na mão. Dessa vez, Noriko olha para a janela e então fecha seu livro, enquanto pergunta ao pai se ele voltará para casa no horário de sempre. Com a pergunta, Shukichi levanta os olhos do livro em direção à filha, respondendo que possivelmente sim, a menos que aconteça uma reunião com os outros professores. Ao notar que sua filha se prepara para deixar o trem, já que está guardando o livro em sua bolsa, ele finaliza a conversa desejando que ela se cuide. O breve diálogo e os gestos sutis revelam muito sobre a relação entre pai e filha, destacando a rotina e a comunicação silenciosa que compartilham, mas ainda explícita de maneira muito sutil o carinho e cuidado que têm um pelo outro, mesmo em momentos de aparente trivialidade.

Figura 45 - Plano 14



Fonte: Frame retirado do filme *Pai e Filha* (1949)

Na animação, com a saída das duas personagens de cena, a menina e a dama de companhia, Jiro centraliza o plano 29 (fig. 46) com um grande suspiro, literalmente, tomando um tempo de respiro diante do espectador, para em seguida retomar sua posição nas escadas. No plano 29, o suspiro de Jiro literaliza a intenção de criar espaços para respiro declarada pelo próprio diretor (apud EBERT, 2012), revelando que essa intenção não é exclusiva para seus espectadores, mas se abre para seus personagens também.

Figura 46 - Plano 29



Fonte:Frame retirado do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Os dois planos seguintes, 30 e 31 (fig. 47), se concentram no retorno de Jiro para as escadas do trem. Dessa vez, o protagonista está mais sério e reflexivo. Em seu curto monólogo no plano 30 ele repete a frase dita pela garota a ele: “le vent se lève – il faut tenter de vivre”, frase do poeta e filósofo francês Paul Valéry (1871-1945), que inspirou o título do filme em japonês “*Kaze tachinu*”, ou traduzido para português, “o vento se eleva”<sup>11</sup>. Pelo fato da cena situar-se no início do filme, com a primeira aparição de Jiro na fase adulta, suponho que o enfoque na frase venha como um aviso, tanto para o personagem como para seus espectadores, de que a vida é cheia de possibilidade e, assim como o vento, é incontrollável, mas de todo modo é preciso tentar vivê-la. Portanto, o plano 31 se resume na visão das costas de Jiro esperando sentado nas escadas do trem, disponível para as possibilidades da vida, aberto para o que possa acontecer a seguir, assim como um espaço *Ma*.

Figura 47 - Planos 30 e 31



Fonte:Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Retomando o filme de Ozu, após o rápido diálogo entre o pai e a filha se encerrar, os planos seguintes, 15 e 16 (fig. 48), são preenchidos pelo trem novamente. Os planos em que a locomotiva invade a tela em um plano aberto são enquadramentos comuns do diretor, que compõe cenas em que

<sup>11</sup> Tradução feita pela autora

a câmera se detém por um determinado tempo em objetos, nesse caso a locomotiva, e em paisagens, os trilhos do trem, gerando um enquadramento intervalar silencioso e de pausa.

Figura 48 - Planos 15 e 16



Fonte: Frames retirados do filme *Pai e Filha* (1949)

Para Michiko Okano (2012), “nesse momento, não há mais o personagem, nem o sentimento, nem a ação, mas apenas uma suspensão desses elementos, que gera a espacialidade *Ma*” (p.133). De forma semelhante a Ozu, Miyazaki finaliza esse momento *Ma* e a cena com planos do trem visto de pontos de vista diferentes (fig. 49), como se permitisse que as coisas se aquietem um pouco, criando em suas animações um espaço para o espectador respirar e aproveitar o filme, para refletir sobre os acontecimentos na vida de seus personagens, e sobre suas próprias emoções, sem pressa e sem ansiedade de passar para próxima cena.

Figura 49 - Planos 32, 33, 34 e 35



Fonte: Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Ao final dessa análise (fig.50), percebo que essas pausas que podem ser relacionadas a uma manifestação do *Ma*, vão além das simples representações da passagem do tempo e do espaço, mas permitem um momento contemplativo do momento presente dentro do cinema. Valorizando os momentos de pausa no cotidiano, em instantes em que é possível respirar e se unir aos sentimentos adjacentes dos personagens da tela, os momentos de *Ma* podem ser considerados uma forma de



A pausa e o silêncio entre os personagens, os planos de não ação e o foco no objeto são as principais características recorrentes do cinema de Ozu e que podem ser identificados nessa cena. É através desses elementos que, de forma semelhante, Miyazaki também cria seus momentos de *Ma*. Nesse sentido, se o *Ma* pode ser compreendido como um espaço-tempo pleno de possibilidades e radicalmente disponível, então as pausas e os momentos de não ação são essenciais para criar esse espaço-tempo de potencialidade dentro da narrativa. Já que o uso deliberado do tempo cria um intervalo significativo que vai além da mera ausência de ação, tornando-se um espaço onde as emoções e os pensamentos não expressos podem emergir.

Ao se referir aos planos de não ação de Ozu, Okano (2012) explica que, “esses planos, tanto aqueles indicativos de lugar, como os de sentimento ou de tempo, apresentam-se com um enquadramento intervalar, pausal dos planos de ação [...]”, maneira muito similar de como Roger Ebert descreve as cenas que Miyazaki nomeia de *Ma*: “[...] em vez de cada movimento ser ditado pela história, às vezes as pessoas apenas se sentam por um instante, [...], não para avançar a história, mas apenas para dar a sensação de tempo, lugar e de quem eles são” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012, tradução nossa.). Ambos, pesquisadora (2012) e entrevistador (2012), descrevem um momento de pausa durante a narrativa do filme, que pode indicar espaço, tempo ou sentimentos internos dos personagens.

Okano (2012) ainda pontua que, “tais espacialidades, a princípio, não tão significativas, desagregam a continuidade casual, rompem a lógica determinista e criam possibilidades [...]” (p.156), dessa forma, os momentos *Ma* nos filmes podem abrir a narrativa para a possibilidade, fugindo do percurso esperado e usado em outros filmes que não usam desse recurso. Da mesma forma, quando Miyazaki expressa que a falta desses trechos de pausa, ou de não ação, geram um excesso de tensão que atrapalha a experiência do filme, apenas deixando o espectador entorpecido, acredito que o diretor se refira à reação de uma ansiedade gerada pela falta de possibilidades que não a da ação contínua.

Ampliando essa perspectiva, Nogueira (2025) afirma que “Esses momentos de suspensão não servem apenas para interromper a ação, mas para dar profundidade à experiência. Em vez de manter um ritmo contínuo e acelerado, ele introduz respiros que permitem que a tensão se amplie” (p.56). Embora esses momentos de pausa e silêncio possam não ser essenciais para o desenvolvimento da história em si contada, eles são tratados com grande importância pelos cineastas, refletindo a forma como cada “agora=aqui” dos personagens é meticulosamente construído e valorizado, como cada instante é vivido e apreciado por seus protagonistas, enfatizando a importância do tempo e do espaço na narrativa visual.

Com a habilidade de transformar o ordinário em algo extraordinário, o cinema de Ozu e de Miyazaki são uma celebração da simplicidade, do cotidiano e do presente, valorizando os detalhes e

as partes, a simples experiência da vida dentro de um tempo e espaço pleno de possibilidades. Através de técnicas que enfatizam o silêncio, a pausa e a contemplação, os diretores convidam o espectador a uma experiência poética e cinematográfica que é ao mesmo tempo uma experiência meditativa e profundamente humana, enfatizando a importância do presente e a necessidade de desacelerar e prestar atenção aos detalhes sutis e de encontrar beleza e significado nos aspectos mais comuns da vida.

Para finalizar, o *Ma* no cinema cria momentos em que espaço e tempo parecem suspensos, permitindo uma maior apreciação do presente e das nuances da vida. Esses instantes convidam o espectador a contemplar a beleza dos detalhes e a potencialidade de um cinema que nos permite “fechar os olhos” (HAN, 2021) diante de uma sociedade que exige respostas e reações o tempo todo. A partir dessa compreensão, no próximo capítulo, apresento análises de trechos, planos ou elementos *Ma* nas animações de Miyazaki, em uma busca por identificar como o cineasta insere esses momentos de respiro em suas animações e como isso permite o acesso a uma atenção poética e profunda, que leva à apreciação das sutilezas das pausas, dos intervalos e dos momentos de transição, sendo esse um potente recurso do cinema de Miyazaki para enriquecer a percepção do mundo de seus espectadores.

## CAPÍTULO 4 - O *Ma* nas animações de Hayao Miyazaki: Caminhos para uma atenção poética

Este capítulo se concentra na análise de momentos *Ma* nas animações dirigidas por Hayao Miyazaki. O objetivo é identificar manifestações do *Ma* como trechos, planos ou elementos dentro de cenas dos filmes, relacionando-os com momentos de contemplação e atenção poética. Para isso, foram selecionadas as animações: *Meu Amigo Totoro* (1988), *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e *Vidas ao Vento* (2013). É importante pontuar que, neste capítulo, não se pretende identificar todos os momentos de *Ma* nas animações analisadas, mas sim, investigar aqueles que evidenciem as estratégias utilizadas por Miyazaki para criar momentos de pausas contemplativas e atenção poética.

Como um diretor que valoriza bastante a cultura tradicional japonesa, não é estranho que o *Ma* faça parte das obras de Hayao Miyazaki, sendo esse elemento identificado desde seus primeiros trabalhos como diretor, como em *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), até seus filmes mais recentes, como *Vidas ao Vento* (2013) e *O Menino e a Garça* (2023). Neste capítulo, analiso como o diretor insere essa noção tradicional japonesa em suas animações e como esses instantes possibilitam experiências contemplativas para o espectador.

Conforme apresentado no capítulo anterior, em um filme o *Ma* pode surgir de diversas maneiras, como um plano no interior de uma sequência, como uma sequência ou como um plano em si. Além disso, Michiko Okano (2012) aponta para algumas características comuns da espacialidade *Ma* nas obras audiovisuais, como o nível metafísico, carácter conectado pela essência do *Ma* da possibilidade e que revela-se pelos ritos apresentados no filme, ou o carácter estético, que também está ligado à ideia de possibilidade, que convida o espectador à novas descobertas, estimulando a criação de novas maneiras de pensar ou ver as coisas.

Outro aspecto presente nas espacialidades *Ma* é o baixo nível informacional que, segundo Okano (2012), se apresenta em forma de concisão e ambiguidade. Para a autora (2012), a câmera oferece uma visibilidade estendida que vai além daquilo que se encontra em frente ao equipamento e o que é mostrado, há uma espacialidade na qual o espectador é convidado a visitar que está em função do pensamento e não da visualidade. Essa participação ativa na montagem construtiva do espectador é outro traço apontado por Okano (2012), que possibilita a materialidade das espacialidades *Ma* no cinema, já que se trata de um processo lento de conexão, ou seja, de ambas as vias, que vai desde a montagem feita na produção do filme até a maneira como o espectador assiste e frui a obra.

Considerando as análises e exemplos apresentadas no capítulo anterior, organizo a presença do *Ma* nas animações em três categorias: elemento *Ma*, plano *Ma* e trecho *Ma*. As quais apresento

em subcapítulos separados, com análises e exemplos retirados diretamente das animações de Miyazaki.

#### 4.1 Elementos *Ma* nas animações de Hayao Miyazaki

A categoria elementos *Ma* não se refere necessariamente ao elemento apontado em cena, mas em como a organização e contexto desse elemento dentro da cena podem ser identificados como uma espacialidade *Ma*. Nos exemplos citados anteriormente no capítulo 3, a Porta janela (fig.19) do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953) entraria nessa categoria, a porta por si só é apenas um objeto em cena, mas quando a presença humana é vista apenas pelas faixas transparentes uma espacialidade *Ma* é formada.

Seguindo essa lógica, apresento alguns exemplos de elementos *Ma* por mim identificados nas animações de Miyazaki. O primeiro é o túnel (fig.51) de *A Viagem de Chihiro* (2001), elemento *Ma* que simboliza o entre-espço de transição e conexão entre o mundo humano e o mundo dos espíritos e divindades. Assim como o túnel, a ponte que separa a cidade e a casa de banho de Yubaba é outro elemento *Ma*, que pode simbolizar tanto separação entre dois espaços como a conexão identificada em *A Viagem de Chihiro* (2001). Para Julia Nogueira (2025), “a ponte é um símbolo clássico de passagem, transição e escolha” (p.181), nesse caso podendo representar a transição entre a Chihiro antes e depois de começar a trabalhar na casa de banho, ou até mesmo a transição entre as identidades de Chihiro e San, nome que a garota recebe ao ser contratada.

Figura 51 – Túnel (00:04:39) e ponte (00:11:02) de *A Viagem de Chihiro* (2001)



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Em *O Castelo Animado* (2004), a caminhada de Sophie para as Terras Desoladas (fig.52) também pode ser interpretada como uma espacialidade *Ma*, que apresenta-se como metáfora do processo de transformação. Antes, ainda em seu corpo jovem, Sophie vivia presa na chapelaria da família, sem motivações ou perspectiva de mudança em sua vida, quando transformada em uma idosa uma de suas primeiras decisões é sair de casa e enfrentar o desconhecido, passando por essa longa caminhada que a leva até o castelo de Howl.

Figura 52 – Caminhada de Sophie (00:13:52 à 00:18:47)



Fonte: Frames retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Em *Vidas ao Vento* (2013), um exemplo de elemento *Ma* é o quarto de Jiro e sua característica adaptativa (fig.53). Considerando o dicionário da língua japonesa *Kôjien*, *Ma* pode se referir a “um recinto dentro de uma casa, separado por biombos ou portas de correr fusuma”, e dentro do filme esse quarto revela contextos do enredo, criando camadas adicionais de sentido à imagem. O quarto aparece pela primeira vez logo após a chegada de Jiro na casa de seu chefe se escondendo da Polícia Especial, como um lugar desconhecido, o ambiente ainda é visto no meio da noite, com uma iluminação baixa e distante.

Figura 53 - Quarto de Jiro e Nahoko



Fonte: Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

O interior do quarto bagunçado logo é mostrado com a papelada do jovem, nesse momento, Jiro já se sente em casa no ambiente. O recinto ressurgue após a cerimônia de casamento do engenheiro e sua noiva, Nahoko, dessa vez, o ambiente já demonstra um momento do reencontro amoroso entre o casal. Com a chegada de Nahoko, o ambiente se torna ainda mais aconchegante, transparecendo os traços do cuidado e carinho entre os dois e exibindo momentos de ternura entre eles. Em sua última aparição, o quarto está completamente vazio, com apenas uma mesa baixa com as cartas de despedida deixadas por Nahoko, exibindo sua versatilidade para adaptar-se de acordo com as necessidades dos que o habitam.

Esses são alguns dos muitos elementos *Ma* presentes nas animações de Miyazaki, porém, como o foco desta pesquisa não reside na identificação desses casos, limitei-me aqui a apenas

alguns exemplos ilustrativos, suficientes para orientar a leitura sem desviar do eixo principal da pesquisa. A partir dessa breve demonstração, a análise prossegue para exemplos de frames *Ma*, para então, concentrar-se nos casos centrais da pesquisa, os momentos *Ma*.

#### 4.2 Planos *Ma* nas animações de Hayao Miyazaki

Os planos *Ma* dizem respeito às imagens que, em alguma medida, instauram uma espacialidade marcada pela suspensão, pelo intervalo e pelo sensível característicos do conceito de *Ma*. Tais planos podem construir essa atmosfera tanto por meio de sua composição visual quanto por sua capacidade de criar laços temáticos dentro do enredo.

Um exemplo que está ligado ao elemento *Ma* apresentado anteriormente é o plano em que o quarto de Jiro e Nahoko está vazio (fig.54). O recinto em si é um elemento *Ma* que aparece em vários planos e momentos do filme, mas nessa última aparição a ausência cria um plano no qual o vazio da ausência é visual, quase palpável.

Considerando as palavras de Nogueira (2025):

Um vazio, silêncio ou pausa que apenas se apresenta, sem provocar ressonância estética, sensorial ou relacional, não se configura como *Ma*. Contudo, quando esses elementos ativam a sensibilidade do espectador e instauram um campo de possibilidades — ainda que sem uma intenção explícita ou um sentido único —, tornam-se manifestações potenciais desse entre-espaço. Assim, o *Ma* emerge não apenas como uma estrutura inserida, mas como uma experiência que se dá na relação entre obra e espectador (NOGUEIRA, 2025, p.36).

Figura 54 - Quarto de Jiro e Nahoko vazio (01:56:27)



Fonte:Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Outro exemplo de plano *Ma* está em *Princesa Mononoke* (1997), quando *Shishigami* aparece entre as árvores. A cena como um todo pode ser considerada um trecho *Ma*, mas destaco aqui o plano exato em que a divindade da floresta aparece entre as árvores (fig.55). É como se o

instante interpretasse visualmente o ideograma de *Ma* (間), um espaço entre duas portinholas (門) no qual o sol (日) surge, nesse caso, um espaço entre as árvores em que o divino aparece. Retomando também a noção primordial do *Ma*: “[...] um espaço vazio, demarcado por quatro pilastras, onde haveria a aparição do divino, em algum instante do eixo temporal” (Okano, 2012,p.24).

Figura 55 – *Shishigami* aparece entre as árvores (00:27:29)



Fonte: Frame retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

Além disso, a pesquisadora Julia Nogueira (2025) explica que, nessa cena, o silêncio e a ausência de ação criam uma pausa que permite sentir a imensidão do vazio e da calma, que, unidas à suspensão do tempo, criam uma conexão profunda com o que está presente: “a clareira do *Shishigami*, [...], utiliza o *Ma* em sua forma mais atenuada, transformando a pausa e o silêncio em uma experiência que transcende a narrativa e mergulha o espectador em um momento de reflexão e conexão” (NOGUEIRA, 2012, p.160).

Os planos *Ma* que criam espacialidades dentro dos filmes, representando início e fins de ciclos, podem ser exemplificados com os planos do túnel de *A Viagem de Chihiro* (2001). Novamente um plano no qual o elemento *Ma* compõe a imagem, nesse caso é a repetição do elemento em planos no início e no final da história (fig.56), que cria uma espacialidade dentro do enredo, delimitando um entre-espaço no qual algo significativo acontece. Em *A Viagem de Chihiro*, o túnel demarca o início e o final da aventura de Chihiro no mundo dos espíritos.

Figura 56 – Túnel no início (00:03:45) e final (02:00:40) do filme



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Outro exemplo que possui o mesmo aspecto são os planos de trem (fig.57) em *Vidas ao Vento* (2013), dessa vez, marcando não apenas um espaço-tempo na história, mas revelando o estado emocional da cena em que aparecem. Por exemplo, em sua primeira aparição o trem é lento e calmo, cruzando a vida de Jiro ainda criança. Os planos de trem seguem aparecendo ao longo de toda a animação, sempre acompanhando o ritmo e o clima da cena. Se o movimento do trem é lento, as cenas seguintes narram momentos de descanso ou de alegria, se o ritmo é brusco e rápido, ilustram momentos de tristeza e angústia do personagem principal. Em outros, o plano de trem simboliza o encontro entre o casal ao exibir o cruzamento entre duas locomotivas (por volta de 01:39:58).

Figura 57 - Alguns dos planos de Trem



Fonte: Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Entre esses planos está uma dupla citada no capítulo anterior, o trem do momento em que Nahoko recebe uma carta de Jiro no hospital, no qual a figura do trem inicia e encerra a cena (fig.58). Além de marcar a passagem de tempo, aparecendo antes e depois da sequência, como no caso, esses planos marcam a mudança no clima do ambiente entre os dois planos, revelando a carga

emocional da personagem diante do conteúdo da carta, já a paisagem ensolarada inicial se transforma em uma cinzenta e fria.

Figura 58 - Trem antes (01:38:26) e no final (01:39:16) da cena no hospital em que Nahoko está



Fonte: Frames retirados do filme *Vidas ao Vento* (2013)

As análises de planos *Ma* exemplificadas aqui ilustram de que maneira uma obra fílmica pode instaurar uma atmosfera específica mediante sua organização visual e por meio da criação de eixos temáticos que sustentam o desenvolvimento narrativo. Embora não se trate de um levantamento exaustivo, espero ter estabelecido o que entendo por planos *Ma* com esse pequeno conjunto de exemplos retirados das animações. No próximo subcapítulo, passo para análises mais detalhadas e densas de momentos *Ma*, foco central da pesquisa, investigando como esses trechos constroem momentos de pausas contemplativas e atenção poética e quais as estratégias usadas por Miyazaki para a criação destas.

### 4.3 Trechos *Ma* nas animações de Hayao Miyazaki

Neste subcapítulo, será apresentada a categoria Trecho *Ma*, que se refere aos momentos de *Ma* dentro dos filmes que podem ser cenas completas, trechos de cenas, sequências ou trechos entre sequências. De forma resumida, essa categoria abarca momentos de *Ma* que possuem maior duração em comparação às demais categorias que focam em planos *Ma* ou elementos *Ma*. Para essa categoria, a escolha se pautou em momentos de *Ma* que se encaixavam na descrição feita por Roger Ebert (2012) de momentos em que a narrativa em si não avança, e que são definidas pelo próprio Miyazaki como *Ma*.

No subcapítulo 3.1, ao analisar os filmes *Pai e Filha* (1949), de Ozu, e *Vidas ao Vento* (2013), de Miyazaki, apresentei os primeiros exemplos de trechos *Ma*. Ainda que apresentada em uma análise comparativa, a cena selecionada de *Vidas ao Vento* (2013) é um perfeito exemplo de como um trecho *Ma* pode ser conduzido já no início do filme. Iniciada por volta de 13 minutos da animação, a cena vem como um momento de respiro e descontração antes de um grande terremoto (fig.59) acontecer e mudar o clima para mais sério e tenso.

Figura 59 - Plano pós trecho *Ma* em *Vidas ao Vento* (2013) (00:15:45)



Fonte: Frame retirado do filme *Vidas ao Vento* (2013)

Essa forma de construir a tensão com momentos de respiro é um método declarado pelo próprio diretor: “ Mas se você fizer uma pausa, então a tensão construída no filme pode crescer para uma dimensão mais ampla”(MIYAZAKI apud EBERT, 2012, tradução nossa).<sup>12</sup> Trata-se de uma abordagem que pode ser identificada em outros filmes, como *Princesa Mononoke* (1997) e *O Castelo Animado* (2004), que serão analisados neste subcapítulo. Além desses, também apresentarei mais dois exemplos de trechos *Ma* que não conectam-se diretamente com momentos de conflitos e tensão com os filmes em *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Meu Amigo Totoro* (1988). O objetivo nesse subcapítulo é mostrar e analisar as diferentes formas e abordagens de Hayao Miyazaki em construir trechos *Ma* em suas animações, desvendar suas intenções e seus métodos.

#### 4.3.1 Trecho *Ma* em *Princesa Mononoke* (1997)

Para o primeiro exemplo retiro um trecho do filme *Princesa Mononoke* (1997), no qual a narrativa se desenrola em torno de Ashitaka, um jovem príncipe que, após ser amaldiçoado por um deus javali enfurecido, parte em uma jornada para encontrar uma cura. Sua jornada o leva à floresta dominada por antigos deuses e espíritos, onde ele se vê no meio de uma batalha entre os humanos da cidade do ferro, que exploram os recursos naturais de forma abusiva, e os deuses da floresta, que lutam para proteger seu lar.

Nesse exemplo, o trecho *Ma* selecionado acontece em meio ao conflito entre os javalis e os humanos, entre os minutos 01:27:24 e 01:28:22 do filme. Acho importante destacar o plano que antecede o trecho *Ma* (fig. 60), no qual se apresenta um movimento de câmera que segue os javalis correndo em formação para fora da floresta para iniciar o ataque em um plano geral e se desloca de baixo para cima até o céu, onde o sol se esconde atrás de uma nuvem com apenas seus raios de luz

<sup>12</sup> “But if you take a moment, then the tension building in the film can grow into a wider dimension.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012)

visível. No âmbito sonoro, o plano é acompanhado pelo som de um tambor que toca um ritmo acelerado, marcando a iminência do conflito entre os javalis e os humanos.

Figura 60 – Plano anterior ao trecho *Ma*



Fonte: Frames retirados do filme *Princesa Mononoke* (1997)

Quando o trecho *Ma* inicia, o som dos tambores se encerra, não há música, apenas o som da chuva, do vento e dos trovões. O primeiro plano dessa sequência (fig.61) se concentra em apenas mostrar um pedaço do chão por cerca de 13 segundos em uma imagem estática, na qual as plantas balançam com o vento e as pedras se molham lentamente com as gotas de chuva que se intensificam no final.

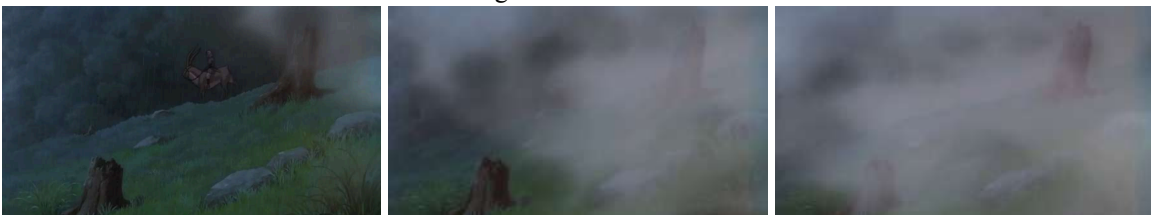
Figura 61 – Plano 1



Fonte: Frames retirados do filme *Princesa Mononoke* (1997)

No plano seguinte (fig.62), Ashitaka aparece montado em seu antílope que anda em um ritmo lento em um plano bem aberto, não há música, apenas o ruído da chuva e o som dos passos do antílope. Pouco a pouco a imagem em tela é tomada por uma nuvem que por alguns segundos deixa a imagem completamente coberta. A autora Julia Nogueira (2025) sintetiza de forma precisa a potência desses planos: “esses intervalos, longe de serem meramente decorativos, fazem parte da construção emocional da narrativa e são fundamentais para que a intensidade dramática não seja insensível.” (p.57)

Figura 62 – Plano 2



Fonte: Frames retirados do filme *Princesa Mononoke* (1997)

Em meio às nuvens, o terceiro plano (fig.63) retoma o protagonista que continua seu galope lento, dessa vez por outro ângulo em um plano médio, Ashita surge de frente e centralizado na tela

com a expressão neutra e pensativa. Conforme a nuvem se dissipa, o cenário verde se revela, denunciando aos olhares mais atentos a destruição humana em meio a natureza com os troncos das árvores cortadas. O plano se encerra quando um som de trovão faz com que o rapaz desvie seu olhar para a lateral.

Figura 63 – Plano 3



Fonte: Frames retirados do filme *Princesa Mononoke* (1997)

O quarto plano (fig.64), com cerca de cinco segundos de duração, é composto pela imagem estática de uma montanha que é encoberta pelas nuvens. Novamente a dinâmica de alternância entre o protagonista, as nuvens e a natureza se repete, não há falas e nem grandes ações, apenas Ashitaka montado em seu antílope, a paisagem que o rodeia, a chuva e as nuvens. Ao analisar a cena, Nogueira (2025) aponta que:

O silêncio musical não representa ausência, mas sim um contraste deliberado que amplifica a sensação de isolamento e urgência que Ashitaka carrega consigo. Ele não está ali para contemplar; está aflito, tentando intermediar os dois lados do conflito, movendo-se contra o tempo e a destruição iminente (NOGUEIRA, 2025, p.124).

Figura 64 – Plano 4



Fonte: Frame retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

No plano cinco (fig.65), Ashitaka retorna a tela novamente em um meio primeiro plano, ainda olhando para a montanha e o céu, enquanto o antílope caminha. Lentamente a cena escurece e a chuva se intensifica, mais uma vez a nuvem encobre o protagonista que retoma seu olhar para frente em uma expressão calma, mas pensativa e angustiada. Ao contrário da cena analisada em *Vidas ao Vento* (2013), nesse trecho *Ma* o sentimento é ambíguo, sabe-se que uma batalha está acontecendo, mas ao mesmo tempo o espectador se vê obrigado dar uma pausa para acompanhar Ashitaka.

Esse conflito de sentimentos surge devido a como o trecho *Ma* é construído, na qual o foco é o lento galopar do antílope desviando-o da ansiedade gerada pela violência do conflito. Em meio a trama do filme, a pausa vem como um momento para refletir toda a história até então contada, “dessa forma, o espectador se torna um participante ativo, envolvido não apenas pelo que vê e ouve, mas também pelo que sente e interpreta” (NOGUEIRA, 2012, p.59).

Figura 65 – Plano 5



Fonte: Frames retirados do filme *Princesa Mononoke* (1997)

O sexto e último plano (fig.66) desse trecho *Ma* é composto por uma imagem quase estática, na qual Ashitaka atravessa a tela em seu lento galope em um plano aberto que o mostra de costas.

Nos últimos segundos do plano, o movimento é interrompido pelo som de uma explosão que faz com que Ashitaka interrompa o caminha de seu animal e olhe para trás alarmado.

Figura 66 – Plano 6



Fonte: Frame retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

A lentidão e tranquilidade do momento de *Ma* então se encerra, no plano seguinte (fig.67), a imagem de uma explosão violenta ocupa a tela. A súbita mudança de cenário marca o retorno à violência e à agitação da batalha e os javalis que antes iam em direção ao combate, retomam as telas já com o conflito acontecendo.

Figura 67 – Plano pós trecho *Ma*



Fonte: Frame retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

Dessa forma, o trecho *Ma* selecionado funcionou como uma pausa das ações violentas do conflito que envolve a narrativa, a ação em si não pausou, o conflito continuou, mas Miyazaki permitiu que seus espectadores tivessem um espaço para respirar em meio à violência que assola a história, ao mostrar Ashitaka galopando calmamente na chuva ao mesmo tempo em que a batalha acontecia. Diante de 6 planos, esse trecho (fig.68) é o que melhor se encaixa na descrição de uma

pausa ou de um entre-espço dentro da narrativa em que há um intervalo entre as cenas de ação e violência.

Figura 68 – Trecho *Ma* em *Princesa Mononoke* (1997)



Fonte: Frames retirado do filme *Princesa Mononoke* (1997)

#### 4.3.2 Trecho *Ma* em *O Castelo Animado* (2004)

O segundo exemplo foi retirado do filme *O Castelo Animado* (2004), esse trecho *Ma* talvez tenha sido um dos primeiros reconhecido por mim, ainda antes de propor a pesquisa e iniciar uma investigação mais atenta pelas animações de Miyazaki. A trama que conta a história de Sophie, uma jovem que é transformada em uma senhora e se vê em uma jornada de descoberta sobre si mesma, dentro do castelo animado do famoso mago Howl, é uma das minhas preferidas entre as animações do estúdio Ghibli. O trecho selecionado, que dura entre 00:38:20 e 00:40:10 do filme, retrata um momento de finalização e descanso da tarefa de limpar o castelo atribuído por Sophie a si mesma.

Diferente do trecho *Ma* analisado em *Princesa Mononoke* (1997), nessa animação a cena que antecede o trecho *Ma* não é carregada de violência e tensão, mas sim, de uma grande energia exalada pelo trabalho de limpeza exercido por Sophie no castelo. Não há uma mudança brusca no clima das cenas, pelo contrário, antes do trecho *Ma* começar já é notável a troca de ritmo na música

que acompanha a cena, como se fosse antecipando o momento de calma. Ao selecionar esse trecho, cogitei considerar que o trecho *Ma* iniciasse antes, mas senti que a paz expressada por Sophie só poderia ser sentida após ver sua tarefa concluída, o que ainda não havia acontecido no plano anterior do trecho selecionado (fig. 69).

Figura 69 – Plano anterior ao trecho *Ma*



Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Nesse caso, o trecho *Ma* se inicia com um plano do Castelo chegando até a beira de um lago (fig.70). Como se fosse um ser vivo, o Castelo para e relaxa todo o seu corpo; as chaminés parecem se soltar e emanar um suspiro cansado e aliviado por finalmente poder descansar. Ao fundo, o cenário mostra uma cadeia de montanhas nevadas e encobertas pelas nuvens, enquanto a música tema do filme toca em uma versão já um pouco mais desacelerada. É como se as ações do castelo convidassem o espectador a relaxar também, acompanhando o ritmo calmo que a cena transmite.

Figura 70 – Plano 1



Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

No plano seguinte (fig.71), Sophie e Markl saem do castelo carregando uma cesta de roupas, acompanhados pelo Cabeça de Nabo que os espera do lado externo. É um plano de curta duração, mas alguns detalhes demonstram que o trabalho intenso de limpeza de Sophie no castelo está chegando ao fim com essa última tarefa, já que sua vestimenta não conta mais com o avental e o lenço usados durante o trabalho. Em relação à música, há uma mudança no ritmo, não mais a música tema da animação, mas ainda um instrumental que emana uma expectativa feliz de dever cumprido.

Figura 71 – Plano 2



Fonte: Frames retirados do filme *O Castelo Animado* (2004)

Nos planos seguintes (fig.72), Cabeça de Nabo puxa o varal completo de roupas limpas enquanto Sophie estende as roupas e Markl segura a corda. Os planos 3 e 4, assim como o anterior, são planos curtos, mas que também revelam a ânsia de finalizar a tarefa. O som da música continua, mas no quarto plano há uma pequena fala de Markl pedindo para que o espantalho não puxe tanto a corda. Trata-se aqui de uma tarefa banal e cotidiana, com a qual os espectadores podem se relacionar e identificar semelhanças com suas próprias vidas.

Figura 72 – Planos 3 e 4



Fonte: Frames retirados do filme *O Castelo Animado* (2004)

No plano 5 (fig.73), não há mais roupas para serem estendidas no varal, Sophie e Markl carregam uma pequena mesa para fora do castelo. A música muda novamente, ficando mais calma, afinal a tarefa finalmente foi finalizada. Em um movimento de câmera que vai de baixo para cima, Cabeça de Nabo é mostrado em cima do castelo segurando o fio do varal. Embora os personagens estejam em constante movimentação nesse plano, considero o trecho um trecho *Ma*, pois se trata de ações muito simples e banais, que vão construindo um clima de alívio, de sensação de dever

cumprido e de descanso merecido que, na minha percepção como espectadora, transmite uma calma que me leva a relaxar ainda mais nos planos seguintes.

Figura 73 – Plano 5



Fonte: Frames retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

O plano seguinte é configurado por Markl e Sophie sentados, comendo e tomando chá na beira do lago (fig.74). Esse já é um plano um pouco mais longo em comparação aos descritos anteriormente, no qual a “câmera” permanece estática, mostrando desde Markl chegando com o banquinho, Sophie servindo o chá e eles comendo até a chegada do espantalho ao fundo, ainda carregando o varal. Nesta cena a música é bem calma, criando uma aura quase etérea para o momento de descanso e alimentação, após um dia agitado e a interação entre os personagens é uma simples conversa sobre o Cabeça de Nabo, a qual revela a curiosidade de uma criança e a despreocupação de uma idosa.

Figura 74 – Plano 6



Fonte: Frames retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Nos planos seguintes (fig.75), o diálogo continua, Markl expõe suas suposições sobre o espantalho, enquanto Sophie parece focada em admirar a paisagem que a rodeia, embora escute e desvie o olhar para responder à criança. No plano 8, a idosa parece refletir sobre sua jornada até ali,

ainda olhando para o lago à sua frente, demonstrando em seu olhar e fala uma gratidão ao Cabeça de Nabo por tê-la guiado até o Castelo, permitindo-a viver aquele momento.

Figura 75 – Planos 7 e 8



Fonte: Frames retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

O nono plano (fig.76) é composto por uma movimentação de “câmera”. No início Sophie e Markl são mostrados de costas, ainda sentados à mesa e aproveitando o momento. Em seguida, em um movimento da esquerda para a direita, o cenário que Sophie admirava é revelado lentamente a imensidão do lago é exibida, no céu nuvens escuras se tornam claras com fechos de luz que ultrapassam-nas e brilham na água. Nogueira (2025) explica que:

A dilatação do tempo narrativo, especialmente em cenas sem progressão dramática evidente, permite que o público absorva detalhes fugazes, como a mudança da luz, o balançar das folhas ou a expressão nostálgica de um personagem. Esses momentos evocam uma sensação de beleza efêmera e de aceitação do fluxo natural da existência (NOGUEIRA, 2025, p.163).

Não há falas, apenas o som do ambiente e a música que intensifica conforme a bela paisagem surge na tela, sobrepondo o som dos passarinhos. É como se Miyazaki desse um tempo para seus espectadores apreciarem a paisagem, tal como Sophie faz. Como artista visual não posso deixar de acrescentar como esses momentos de pausa, com longos planos de paisagem, permitem a atenção aos detalhes artísticos de filmes de animação feitos à mão. Sinto como se Miyazaki permitisse que, por breves instantes, a narrativa ficasse em segundo plano, enquanto é possível admirar as incríveis obras de artes criadas para os cenários de seus filmes.

Figura 76 – Plano 9



Fonte: Frames retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Os planos 10 e 11 são planos de transição. No décimo, as montanhas nevadas vistas no primeiro plano do trecho são mostradas. É interessante pontuar que, diferente dos cortes anteriores, a mudança de plano entre o nove e o dez é feita de forma mais gradual (fig.77), com as imagens se mesclando até que o plano mude. Há também um sutil movimento de câmera subindo até que o topo da montanha esteja visível, estagnando quando esse é mostrado. É possível supor que esses movimentos estejam ligados à visão de Sophie, que aparece anteriormente admirando a paisagem.

Figura 77 – Transição para o plano 10



Fonte: Frames retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

No plano 11 (fig.78), Cabeça de Nabo ressurge na tela. Ele que está sempre pulando, nesse plano aparece estático, com o olhar longe, apenas sentindo o vento que passa por suas vestimentas e balança as roupas no varal. A música continua sendo o único som deste e do plano anterior. Nada acontece, nenhuma narrativa é avançada e o enredo está pausado, são apenas os personagens aproveitando o belo mundo que os rodeia, valorizando o aqui=agora.

Figura 78 – Plano 11



Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

No plano 12 (fig.79), apenas o pé de Sophie aparece no canto direito da tela, o movimento das ondas na borda do lago preenche a imagem, a música suaviza e o som da água ganha destaque. Com a duração de aproximadamente nove segundos, é consideravelmente um plano longo, que cria um efeito de lentidão e presença, e que, conseqüentemente, convida o espectador a um olhar demorado. Trata-se de um plano de pausa, no qual a ação se interrompe e a imagem respira.

Figura 79 – Plano 12



Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

No plano seguinte (fig.80), Sophie está sentada em uma cadeira na beira do lago, ainda olhando o horizonte, quando é interrompida pela chegada de Markl que avisa já ter guardado as roupas. A imagem é composta por  $\frac{2}{3}$  do azul do lago que se transforma gradualmente em céu, sem linha do horizonte que pudesse interromper essa espacialidade indefinida. Em um curto e simples diálogo entre os dois, a idosa confessa achar estranho nunca ter sentido tanta paz, no contexto do filme é possível interpretar que Sophie nunca se permitiu descansar e aproveitar os momentos de

respiro antes de ser transformada em uma senhora de idade. Embora haja interação, as ações ainda são lentas e suaves, e não há nenhuma mudança brusca no som, que é estruturado pela música instrumental junto ao barulho do ambiente

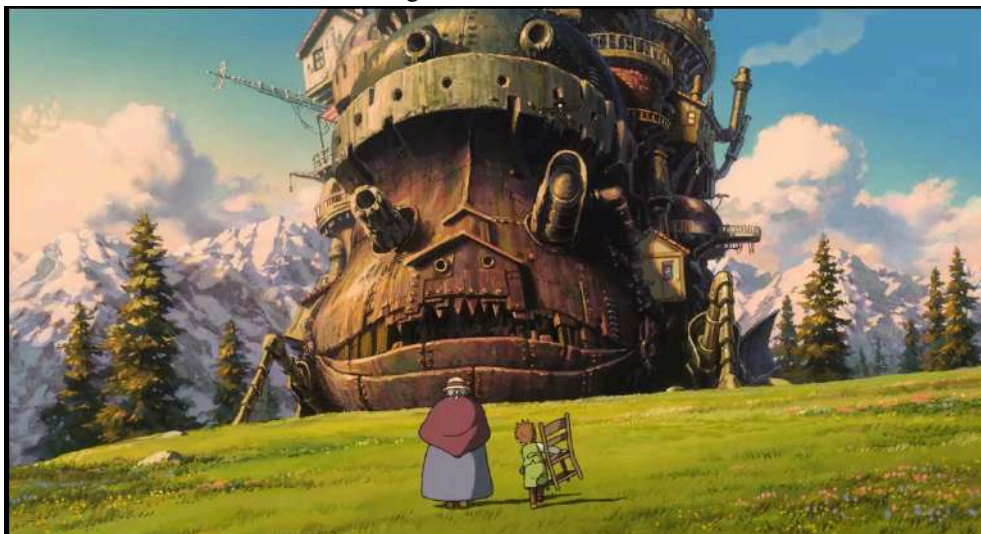
Figura 80 – Plano 13



Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

No último plano desse trecho *Ma* (fig.81), Sophie e Markl voltam para o castelo em um caminhar lento e desapressado. Pela coloração da cena é possível perceber que é final de tarde, evidenciando que Sophie passou um bom tempo descansando e admirando a paisagem. Em relação ao som, é possível ouvir os passos dos dois personagens na grama, som de passarinhos e a música que lentamente vai se encerrando até que só resta o som do ambiente.

Figura 81 – Plano 14



Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Em contraste com o trecho *Ma*, o próximo plano (fig.82) é marcado pelo silêncio e pela escuridão, ao centro vemos Howl em sua forma meio pássaro e meio humana sobrevoando um rastro de fogo. Assim como em *Princesa Mononoke* (1997), há uma quebra visual que demarca claramente o momento de respiro e a tensão da guerra que entrelaça a trama do filme. O clima da animação muda completamente, comprovando a teoria de Miyazaki (apud EBERT, 2012) de que a tensão de um filme é melhor construída quando apresentada de forma equilibrada, e não de maneira desenfreada.

Figura 82 – Plano pós trecho *Ma*

Fonte: Frame retirado do filme *O Castelo Animado* (2004)

Embora o final tenha essa mudança visual brusca como em *Princesa Mononoke* (1997), o trecho (fig. 83) se assemelha mais ao modo como o trecho *Ma* de *Vidas ao Vento* (2013) é construído. Não se trata de um intervalo que surge em meio à uma temática violenta dentro do filme, há uma pausa de ação que pode ser melhor caracterizada como uma preparação para o momento de tensão. Como se preparasse o espectador para o cenário da guerra, Miyazaki abre um espaço de respiro, de contemplação e de calma antes da verdadeira situação violenta do país seja revelada.

Figura 83 – Trecho *Ma* de *O Castelo Animado* (2004)

Fonte: Frames retirados do filme *O Castelo Animado* (2004)

#### 4.3.3 Trecho *Ma* em *A Viagem de Chihiro* (2001)

O terceiro trecho *Ma* a ser analisado é, provavelmente, o mais famoso das animações de Miyazaki, a cena do trem no filme *A Viagem de Chihiro* (2001). A história ganhadora do Oscar de Melhor Filme de Animação no ano de 2003, narra a aventura de Chihiro, uma garotinha humana que adentra em um mundo repleto de seres místicos e divindades. Nesta análise, por se tratar de um trecho longo, selecionei os planos que melhor demonstram como esse momento dentro da animação pode ser considerado um trecho *Ma*.

Diferente das cenas analisadas anteriormente, o trecho *Ma* inicia-se após uma série de acontecimentos negativos e conflituosos que acontecem com Chihiro. Depois de ter seus pais transformados em porcos e se ver obrigada a trabalhar na casa de banho de Yubaba, Chihiro presencia seu amigo Haku chegar todo machucado e correndo risco de vida. Ao mesmo tempo, uma criatura está descontrolada e devorando seus colegas de trabalho a procura dela, causando uma cena de perseguição logo antes do trecho *Ma* iniciar (fig.84).

Figura 84 – Cena antes do trecho *Ma*



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Embora haja essa série de acontecimentos conturbados, não há uma quebra brusca no início, entre os planos, nesse caso, o trecho *Ma* vai se construindo devagar e sutilmente. Fugindo da perseguição do Sem Rosto, quando Chihiro sai da Casa de Banho o clima da cena vai mudando lentamente; o primeiro detalhe a ser notado é a mudança no som, a música que estava agitada para, só há o som do ambiente e as falas dos personagens. A criatura ainda está atrás dela, mas já em um ritmo mais lento e em sua forma original.

Considero que o trecho *Ma* só inicia quando Chihiro avista a parada do trem (fig.85), por volta de 01:37:50 do filme, quando quase não há mais diálogo, Rin já se despediu e o Sem Rosto não a persegue mais de forma obsessiva. Os únicos sons que acompanham os primeiros planos são a nova música ao fundo, um instrumental calmo e melancólico, o ruído da criaturinha que voa ao redor da garota e as monótonas falas de Chihiro, que não recebe nenhuma resposta verbal de seus companheiros.

O cenário ao fundo é composto por uma grande quantidade de água que cobre todo o solo e que reflete o azul do céu com as nuvens brancas, quase como uma praia, a localização se torna uma zona de conexão entre o céu e a água. Comparado com o interior da casa de banho, a cena possui um baixo nível de informações imagéticas, como uma pausa não apenas na trama, mas também

visual. Nos próximos planos, Chihiro e seus amigos esperam e acompanham pacientemente a chegada do trem até a plataforma.

Figura 85 – Plano 1 e 2



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Por volta do plano 9 (fig.86), após a chegada da locomotiva, o ponto de vista muda para dentro do trem. Chihiro centraliza a cena, ainda no primeiro degrau da entrada, com seus amiguinhos no ombro e segurando a passagem. Em uma diálogo sem resposta verbal, a menina avisa sua parada final e informa quem acompanhará em sua viagem, incluindo a criatura que até então, a persegue. A música se mantém como o principal som da cena, o mesmo instrumental calmo e melancólico do início.

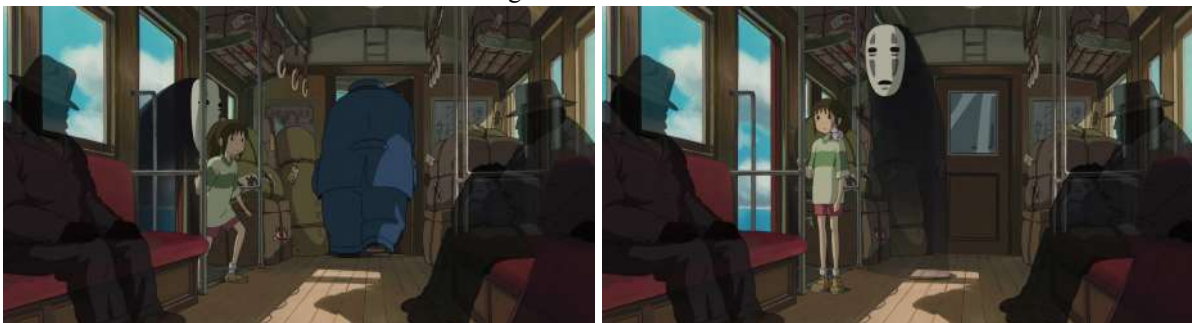
Figura 86 – Plano 9, 10 e 11



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Ao embarcarem no trem, Chihiro e seus companheiros de viagem são mostrados no interior da locomotiva no plano 14 (fig.87), onde há outros passageiros, mas assim como o cobrador, não possuem feições, seus corpos são como sombras escuras e translúcidas. A música instrumental continua e é acompanhada pelos barulhos do ambiente, como a porta do trem se fechando e os passos do cobrador que sai do vagão.

Figura 87 – Plano 14



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No plano 15 (fig.88), o trem é mostrado do lado de fora, em um plano aberto, partindo da plataforma de onde Chihiro embarcou com seus amigos, se movendo até deixar de aparecer na tela. O cenário composto apenas pelo azul do céu e da água retorna, em meio ao instrumental e o sons da partida do trem. Comparando com os planos anteriores, este possui alguns segundos a mais de duração, iniciando uma sequência de planos que serão cada vez mais demorados, embora apresentem quase nenhuma ação.

Figura 88 – Plano 15



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Dentro do trem, as ações são simples, no plano 18, por exemplo, a garota se move até um espaço para se sentar entre os outros passageiros (fig.89). Novamente, se trata de um plano consideravelmente longo, diante da falta de ação que apresenta. Não há interações, nem mudanças narrativas, é apenas Chihiro escolhendo um lugar para sentar-se e esperar até que o trem chegue ao seu destino.

A falta de ação reforça o tempo de duração do plano, dando a sensação de lentidão ao momento, fator muito comum nos momentos de *Ma*. Para Michiko Okano (2012), “a espacialidade *Ma* cria o ritmo temporal que, cabe frisar novamente, se torna estético, quando se ‘sabe fazê-lo’ ” (p.191), isto é, trata-se de mais de um aspecto narrativo, mas também visual, instantes em que as imagens se silenciam e permitem o olhar atento e contemplativo.

Figura 89 – Planos 18



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

As interações entre os personagens seguem a mesma lógica: simples e silenciosas. Nos diálogos, as criaturas que acompanham Chihiro não respondem verbalmente, apenas fazem pequenos barulhos e gestos confirmativos. No plano 20 (fig.90), por exemplo, Chihiro convida Sem Rosto para sentar ao seu lado, pedindo para que ele se comporte. É um diálogo monótono, sem respostas verbais, mas bem recebido pela criatura que se junta a ela, sentando-se ao seu lado.

Figura 90 – Plano 20



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No plano 21, o enquadramento muda para um plano geral do trem (fig.91) semelhante ao plano 15. Por cerca de 6 segundos, a locomotiva aparece deslizando sobre a água que cobre os trilhos, enquanto a paisagem sonora é marcada pelo contraste entre o ruído contínuo do trem e o murmúrio da água, suavizados pela música que continua tocar ao fundo. Como um plano que não traz nenhuma informação crucial para o enredo, interpreto esse tipo de plano como um convite de Miyazaki para que o espectador tenha seu próprio tempo de embarcar nessa longa viagem, na qual só nos resta observar as paisagens pelo qual o trem atravessa.

Figura 91 – Plano 21



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No plano 22, Chihiro retorna à tela, sentada dentro do trem a garota desvia o olhar, primeiro para seus amigos e depois para a janela (fig.92). Novamente, há apenas o ruído do trem e a trilha sonora ao fundo. Pela linguagem corporal de Chihiro é possível perceber sua preocupação, o trajeto

é longo, mas não há nada a fazer além de esperar por sua parada final. Trata-se de um momento em que não há nada a ser comunicado, mas sim, sentido.

Se consideradas as idéias anteriormente apresentadas de Byung-Chul Han (2023), quando a linguagem se põe no modo de contemplação, deixa-se de lado a função comunicativa e informativa, afinal, “quando a linguagem passa apenas a trabalhar e produzir informações, ela perde todo brilho. Ela desbota e reproduz o igual” (HAN, 2023, p.23). Isso não acontece no cinema de Miyazaki. As histórias contadas pelo diretor são muito mais do que meras tramas desenvolvidas em um universo mágico, mas sim, uma mistura entre enredos envolventes e sensíveis, desenhos cuidadosamente elaborados, trilha sonoras emocionantes, e o mais importante, respeito à pausa e ao silêncio.

Figura 92 – Plano 22



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Esse trecho *Ma* é composto pela alternância entre Chihiro dentro do trem e as paisagens do exterior da locomotiva, ou seja, planos com imagens destituídas de ação. Michiko Okano (2012), explica que esses planos geram uma suspensão de diegese, ou seja:

Tais espacialidades, a princípio, não tão significativas, desagregam a continuidade causal, rompem a lógica determinista e criam possibilidades de estabelecer relações entre planos, sequências e narrativas, o que é realizado na montagem construtiva (OKANO, 2012, p.156).

No plano 23, o trilho coberto por água protagoniza o plano por cerca de sete segundos; no 24, uma casa é mostrada ilhada em meio a água; enquanto no plano 25, são mostrados um adulto e uma criança esperando o trem passar para poder atravessar. São planos que, além de suspenderem a narrativa, também revelam a passagem de tempo através das cores do céu e das nuvens refletidas na água, que ganham uma tonalidade cada vez mais arroxeadada, típica de fim de tarde. Além disso, nesses planos, a música ganha destaque sobrepondo os ruídos do trem que complementam a cena, enquanto Chihiro espera seu destino final, o mundo lá fora segue seu próprio ritmo.

Figura 93 – Plano 23, 24 e 25



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No plano 26 (fig.94), a imagem volta para o interior do trem, onde um passageiro retira sua mala do bagageiro. Há outra revelação de que houve passagem de tempo, as luzes de dentro do trem parecem ter sido acesas, proporcionando uma iluminação mais amarelada do que nos planos anteriores. No próximo enquadramento, o trem chega a uma estação, banhado sobre a luz dourada do pôr do sol, a estação está completamente vazia em meio a uma imensidão de água. Em ambos os planos não há diálogos, apenas a música em destaque e sutis ruídos do ambiente.

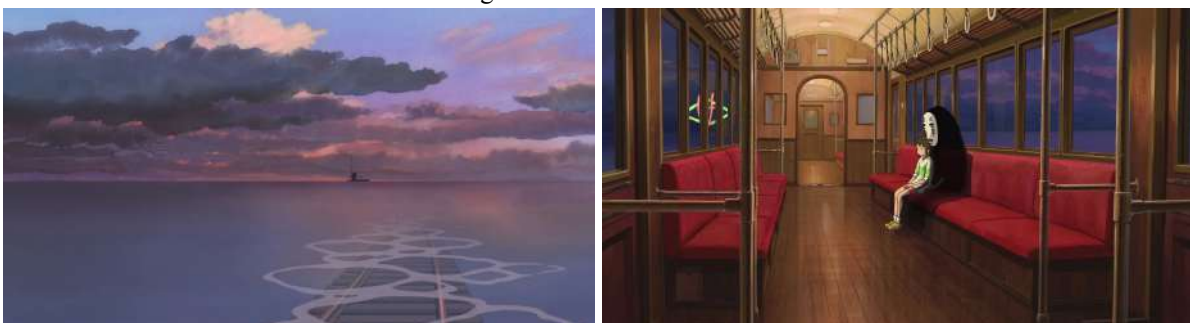
Figura 94 – Plano 26 e 27



Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No plano 30 (fig.95), a estação fica para trás, o céu já está escurecendo, não há mais a luz do sol, apenas as nuvens e o céu em tons de azul e roxo como do anoitecer. No próximo quadro, Chihiro e seus amigos aparecem sozinhos dentro do trem, não há movimentação além dos letreiros de neon, que são vistos pela janela, além disso também é possível perceber que o céu está cada vez mais escuro, o tempo está passando.

Figura 95– Planos 30 e 31



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No plano 32 (fig.96), os amiguinhos da garota aparecem dormindo, deitados em seu colo entre suas mãos; mais uma evidência de que a viagem foi longa a ponto de cansar os companheiros

de Chihiro. No plano 33, Chihiro aparece de perfil em primeiro plano, olhando para a janela enquanto a “câmera” se aproxima lentamente de seu rosto.

Figura 96 – Planos 32 e 33



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

No último plano do trecho *Ma*, o trem atravessa a tela, se afastando em meio à água que o rodeia, o céu já está escuro revelando já ser noite (fig.97). A música instrumental que acompanhou quase toda a cena emite suas últimas notas, revelando o final, não só do trecho *Ma*, mas da viagem de trem. Julia Nogueira (2025) explica essa relação entre o som e a espacialidade *Ma* dentro de um filme: “nesse sentido, a trilha sonora não apenas acompanha a imagem, mas estrutura a temporalidade do filme ao introduzir pausas, contrastes e variações que revelam o *Ma* como uma dimensão rítmica e sensível da narrativa.” (p.37). Embora acabe dando preferência para as descrições de aspectos visuais, é importante reconhecer que as trilhas sonoras envolventes são parte crucial dos trechos de *Ma* nas animações de Miyazaki, influenciando, tanto quanto as imagens, para a criação de espacialidades *Ma* nos filmes.

Figura 97 – Plano 34



Fonte: Frames retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

O plano pós trecho *Ma* é de Haku acordando na sala de Kamajiji (fig.98). A música, como dito acima, que contribuía para a climatização do trecho *Ma* se encerra, restando apenas o som do ambiente. A mudança é clara, Chihiro sai de cena e a tela exibe apenas o garoto acordando lentamente, não há nenhum conflito visível e nenhuma ação repentina, mas também não há mais a calma e espera que caracteriza o momento como um trecho *Ma*.

Figura 98 – Plano pós trecho *Ma*

Fonte: Frame retirado do filme *A Viagem de Chihiro* (2001)

Localizado na segunda metade, próxima aos últimos 30 minutos de filme, esse trecho *Ma* (fig.99) apresenta uma outra dinâmica dentro da narrativa. Não há aquela sensação de pausa para melhor trabalhar o momento tensão que virá, pelo contrário, os acontecimentos de antes são conturbados e o enredo já se direciona para a finalização do filme. Neste caso, a espacialidade *Ma* surge como um espaço para refletir e entender tudo o que aconteceu até o momento, para que a história seja finalizada da melhor maneira possível. Isso não quer dizer que seja um final totalmente fechado aos modos ocidentais, mas sim, que todas as fases do filme tenham tempo para serem completamente refletidas e sentidas pelo espectador.

Seguindo a lógica de Byung-Chul Han (2021), o pensamento pressupõe o demorar-se, demanda tempo, ou seja, não pode ser apressado ou aplanado. Assim, Miyazaki, ao permitir a pausa, o intervalo, os instantes de respiro, está também permitindo que o pensamento se desenvolva com o cuidado necessário para que seja mais do que uma rápida ideia, que logo se perde e é esquecida. Como pontuado por Nogueira (2025):

Enquanto muitos desses filmes ocidentais priorizavam um ritmo acelerado e o preenchimento constante da tela com estímulos visuais e ação contínua, Miyazaki propõe uma narrativa cadenciada, onde o *Ma* se manifesta como um recurso comunicativo no qual o essencial não é a ação em si, mas as emoções e atmosferas que emergem nos intervalos e silêncios (NOGUEIRA, 2025, p.57).



#### 4.3.4. Trecho *Ma* em *Meu Amigo Totoro* (1988)

O quarto trecho *Ma* apresentado neste capítulo é da animação *Meu Amigo Totoro* (1988). O filme narra a história de duas irmãs que se mudam com o pai para uma casa em uma área rural para ficarem mais próximas do hospital, no qual a mãe está internada, e descobrem que tem como vizinho uma criatura mágica chamada Totoro. Embora permeada pela doença da mãe, a história revela como as duas garotinhas enfrentam esse episódio de suas vidas com muita força e alegria, não focando nos momentos de tristeza, mas mostrando o cotidiano repleto de risadas e brincadeiras das crianças.

É interessante pontuar que a animação é repleta de momentos de “movimentos gratuitos” (EBERT, 2012), com as irmãs correndo pela casa nova, brincando no quintal e andando de bicicleta com o pai, as ações desse filme são em grande parte ações muito banais e cotidianas. Mesmo nos encontros com o Totoro, as ações são de gestos simples, que apresentam um caráter lúdico e mágico permeando a aparição dessa criatura da floresta, deixando espaço para a convivência delicada entre o comum e o fantástico.

Assim como em *A Viagem de Chihiro* (2001), o momento escolhido trata-se de um trecho longo e cheio de planos, por isso, essa análise destaca os planos que melhor caracterizam o momento como um trecho *Ma*. Dito isso, o trecho escolhido para ser analisado de *Meu Amigo Totoro* (1988) inicia-se por volta dos 48 minutos do filme e finaliza aos 00:54:28; retrata o momento em que a irmã mais velha, Satsuki, conhece o Totoro, que até então só tinha sido visto pela Mei, a irmã mais nova. Esse trecho *Ma* surge sutilmente, marcado pela espera das meninas pelo próximo ônibus para a chegada do pai (fig. 100).

Figura 100 – Planos de introdução do trecho *Ma*

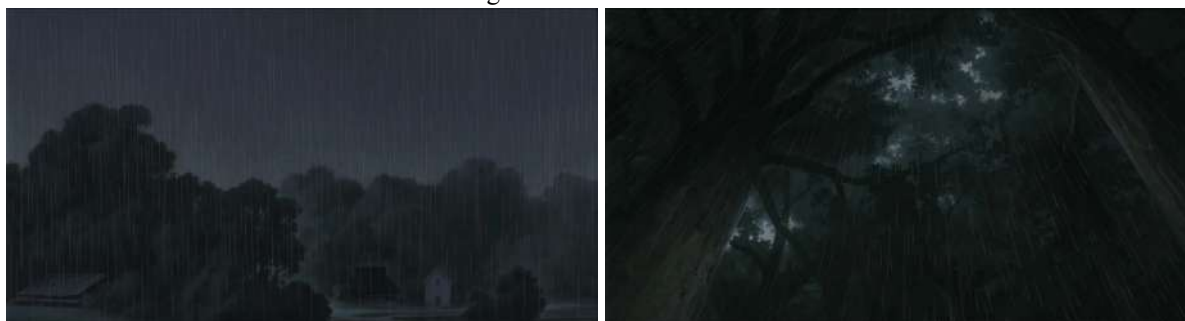


Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Os primeiros planos desse trecho (fig. 101) apresentam o cenário. No primeiro, em um plano geral, a paisagem aberta é mostrada em meio a uma chuva densa e constante, enquanto no segundo, as copas das árvores são vistas em um ângulo de contra-plongée, sendo permeadas pelas constantes gotas de chuvas. O destaque desses planos é a música instrumental que se inicia em meio ao som da

chuva, criando uma ambientalidade mágica para um momento, até então, muito banal e cotidiano de espera pelo próximo ônibus.

Figura 101 – Planos 1 e 2



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Em seguida, em um plano aberto, as duas garotas aparecem distraídas, enquanto Satsuki brinca de cama de gato, Mei está pulando nas poças d'água, até perceber que há algo atrás das árvores e se direcionar para lá (fig.102). A cena é preenchida pelos sons da chuva e da garotinha brincando, acompanhada pela trilha sonora instrumental. Assim como nos outros trechos *Ma* analisados, as personagens são retratadas em ações simples e banais, se distraindo enquanto esperam a chegada do pai.

Figura 102 – Plano 4



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 5 (fig.103), a garotinha surge entre os troncos das árvores, com uma expressão curiosa encarando uma escultura na figura de uma raposa coberta por um tecido vermelho. O plano apresenta um pequeno movimento de câmera que descentraliza Mei, dividindo o foco com a figura do animal. É como se o movimento já evidenciasse que, em breve, a cena será compartilhada entre humanos e seres místicos.

Figura 103 – Plano 5



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Nos planos seguintes, um pequeno santuário é exibido (fig.104). Sob um *torii*, portal vermelho que marca a separação entre o mundano e o espaço sagrado, o santuário é exibido primeiro em um plano médio e depois em um plano detalhe, no qual é possível observar pequenas estátuas de raposa em seu interior. Os planos são acompanhados por um constante som de gotas pingando, sobrepondo o som da chuva e da música instrumental. Aqui é interessante já que, em meio ao um trecho *Ma*, surge um elemento *Ma*: o *torii*, um portal que marca tanto a separação como a conexão entre o mundo material e o sagrado, nesse caso, ele anuncia que em breve esses dois mundos se encontrarão.

Figura 104 – Planos 6 e 7



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Até o momento não houve nenhum diálogo, apenas as crianças esperando silenciosamente em meio à chuva. No plano 10, um poste de luz centraliza a cena (fig.105), marcado pelo instante no qual a luz se acende e emite um efeito sonoro, que causa uma pausa na música tocada até o momento. Esse plano indica que está escurecendo, ou seja, o tempo está passando enquanto elas esperam pelo pai.

Figura 105 – Planos 10



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 12 (fig.106), a trilha musical cessa logo após um som repentino muito parecido com o reproduzido quando a luz se acende no plano 10, como se algo invisível tocasse o ar. O plano então é marcado pelo som da chuva e das pedaladas do ciclista responsável pelo farol que surge no plano anterior. Novamente há uma série de planos em que não há nenhum diálogo ou avanços na história e as ações são resumidas no simples movimento do corpo para acompanhar a passagem do ciclista pelas meninas.

Figura 106 – Plano 12



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No próximo enquadramento, as meninas aparecem em um plano aberto (fig. 107) sob o guarda-chuva esperando pelo pai, embaixo do poste que se acendeu no plano 10. Ao fundo ainda é possível ouvir o som da bicicleta que vai se afastando enquanto a chuva cai. Apesar de ser um plano monótono, o corte demora a chegar, prolongando um momento sem eventos narrativos acompanhado apenas pelo ruído chuvoso.

Esse é um aspecto notável nos trechos de *Ma* de Miyazaki: a atenção para os momentos cotidianos. Para Nogueira (2025), esse traço marcante na filmografia de Miyazaki contribui para a imersão estética e emocional do espectador, já que evidencia um equilíbrio cuidadoso entre sensibilidade, ousadia e generosidade, além de conferir uma expressividade singular às cenas.

Figura 107 – Plano 13



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Os planos seguintes são marcados pelo cuidado de Satsuki com sua irmãzinha Mei (fig.108), que aparece sonolenta, quase dormindo em pé. O som da chuva preenche o silêncio de um diálogo que é quase um monólogo da mais velha, que preocupada com sua irmã, sugere que a mais nova volte para esperar o pai dentro da casa da vizinha. No plano 23, muito semelhante ao plano 13, as duas meninas são vistas em um plano aberto debaixo do poste de luz e sob a chuva, esperando no ponto de ônibus; a diferença está na posição de Mei que agora aparece cochilando sobre as costas de Satsuki, já que, recusando a sugestão da irmã de ir embora sem o pai, a garotinha aceita dormir nos braços da irmã.

Figura 108 – Planos 16 e 23



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 25 (fig.109), uma figura curiosa surge na tela: um sapo andando vagorosamente pela chuva. Esse é um plano interessante, por cerca de seis segundos esse sapo que, até então não havia aparecido, toma o foco para si, criando uma suspensão no tempo. Como pontuado por Julia Nogueira (2025), são momentos de pausas que dão profundidade à experiência, permitindo que o espectador tenha tempo para sentir, refletir e mergulhar no universo do filme em seu próprio ritmo. Um plano que tem claramente a função de dar uma pausa, criando espaço para que os espectadores criem conexões com as personagens, mesmo sem vê-las.

Figura 109 – Planos 25



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Nos planos seguintes, meio encoberta pelo guarda-chuva vermelho das meninas, uma criatura surge lentamente, retomando junto com sua chegada uma música instrumental que sobrepõe o som de chuva, que acaba por se tornar um ruído ao fundo da cena. No plano 30 (fig.110), em um movimento de “câmera” diagonal de cima para baixo, pouco a pouco Totoro centraliza o plano. Embora não mostre exatamente o ponto de vista de Satsuki, é como se o movimento seguisse o seu olhar que sai do tronco até a cabeça da criatura. O som também se integra ao movimento, transformando-se em notas curiosas, em um som semelhante de constatação e alegria. Satsuki percebe que aquele pode ser o ser mágico que sua irmã havia conhecido anteriormente.

Figura 110 – Plano 30



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 32 (fig.111), em um plano mais aberto, Totoro e as garotas aparecem lado a lado no ponto de ônibus, enquanto a criatura não demonstra nenhuma reação, Satsuki está com os olhos arregalados, incrédula diante da presença inesperada ao seu lado. Por cerca de nove segundos, os personagens aparecem estáticos, acompanhados apenas pelo movimento das gotas de chuva, um plano longo diante da ausência de ação.

Esse plano é um perfeito exemplo de que acontecimentos importantes também podem ser apresentados de maneira calma e silenciosa. Embora Miyazaki use os trechos de *Ma* como uma forma de expandir os impactos dos momentos de tensão em seus filmes, como expressado pelo diretor na entrevista com Roger Ebert (2012), nesse caso o trecho ganha outra conotação: um

espaço em que o mundano e o mágico convivem em harmonia e paz, sem conflitos ou grandes reações.

Figura 111 – Planos 32



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

É interessante pontuar como esse encontro é construído sem ações de forte impacto visual, Totoro apenas se junta para esperar no ponto de ônibus com as meninas enquanto a chuva cai sobre eles. Embora Satsuki demonstre estar muito feliz por conhecê-lo, através de suas feições e brilho no olhar, suas ações são simples ao reconhecer a criatura. Em vez de reagir com pulos e gritos animados, a garota observa a criatura com atenção e, quando identifica que Totoro não possui um guarda-chuva, oferece o seu adjacente para a ele usar (fig.112). Nesse caso, a espacialidade *Ma* se constrói a partir da “calmaria” desse encontro mágico, no qual, Totoro, um ser místico, entra em contato com a atividade cotidiana das meninas que é usar um guarda-chuva, mesclando ainda mais o mundano e o divino.

Figura 112 – Plano 40



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 44 (fig.113), o sapo que aparece no plano 25 ressurge, desta vez parado no centro do enquadramento, de frente para a “câmera”, enquanto uma gota cai sobre sua cabeça. Esses planos poderiam ser considerados planos completamente aleatórios, ou mesmo inúteis, para os espectadores desacostumados com as animações de Miyazaki, contudo eles revelam um aspecto importante da filmografia do diretor: há outras formas de se contar uma história, maneiras essas que fogem do bombardeio de barulhos e distrações e que, sem medo do tédio do público, respeita os momentos de pausa, como quando um pequeno sapo aleatório tem tanta importância quanto a grande criatura da floresta e os seres humanos que protagonizam o filme.

Figura 113 – Plano 44



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Os próximos planos exibem as gotas de chuva que caem sobre o guarda-chuva de Totoro, fazendo os olhos da criatura brilharem e um grande sorriso logo aparece em suas feições (fig.114). São planos que retratam nada mais do que uma criatura mágica se encantando com a banalidade das gotas de chuva que caem e fazem barulho. A criatura se diverte com o simples durante cerca de 50 segundos, quando os planos se alteram entre as reações de Satsuki, as gotas de chuvas e as brincadeiras de Totoro.

Figura 114 – Plano 49



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 54 (fig.115), Totoro reage à chuva com um grande rugido de alegria, que acorda Mei no plano 55. Embora o barulho tenha sido alto, o que parece chamar atenção da irmã mais nova não é a criatura, mas algo do lado esquerdo da estrada, que também faz com que Satsuki desvie o olhar para a mesma direção.

Figura 115 – Plano 54 e 55



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

Nos planos seguintes uma nova criatura surge, revelando faróis de luzes e uma movimentação estranha, como se o ônibus estivesse pulando pela estrada. No plano 60 (fig.116), o veículo revela sua verdadeira natureza: não se trata de um ônibus comum, mas de uma criatura híbrida entre gato e o meio de transporte. Os olhos do felino se iluminam como faróis; e abaixo deles, um sorriso largo se estende pelas laterais do rosto. A pelagem listrada reveste toda a estrutura, enquanto o corpo alongado do animal mantém o formato de um ônibus tradicional. Em vez de rodas, há quatro pares de patas, além de um rabo felpudo que ondula no ar, seguindo o impulso da corrida.

Figura 116 – Plano 60



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 62 (fig.117), os personagens são exibidos em outro ângulo, no qual Totoro e as meninas são vistos de costas, enquanto o gato parece se posicionar como se fosse um ônibus pegando passageiros, olhando diretamente para aqueles que esperam no ponto de ônibus. Desde que

a música e a chuva pararam, os planos são preenchidos pelos sons do ambiente e da criatura felina. A reação das irmãs é exibida iluminada pelo farol do gato-ônibus no plano 64, inicialmente ambas assustadas e meio temerosas, até Mei demonstrar estar mais surpresa e curiosa do que com medo da criatura.

Figura 117 – Plano 62 e 64



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano seguinte (fig.118), enquanto as meninas e o Totoro permanecem praticamente imóveis, o felino parece se ajustar até que uma abertura surja em seu tronco formando uma porta. Novamente reitero que, apesar da anormalidade dos acontecimentos, não há grandiosidade nas ações das duas crianças, não há gritos nem correria. Elas permanecem paradas sob o ponto de ônibus, esperando a chegada do pai, mesmo quando parecem assustadas ou curiosas com os acontecimentos que as cercam.

Figura 118 – Plano 65



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

A chegada dessa nova criatura revela que, assim como as meninas, Totoro, a enorme criatura mágica, parou ali para esperar a chegada de seu “ônibus” e que durante espera, se permitiu divertir com as gotas da chuva. Antes de partir, Totoro entrega um pequeno embrulho para as meninas no plano 66 (fig.119). O presente se torna uma prova da presença da criatura da floresta, e é guardado com muito carinho pelas meninas.

Figura 119 – Plano 66



Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 69 (fig.120), Totoro é mostrado de costas entrando no gato-ônibus e se acomodando em seu assento, para em seguida o felino sair de cena, tal qual um ônibus parte após o embarque de seus passageiros, deixando para trás as meninas, que ficam à espera da chegada do pai. No plano 71, o gato-ônibus é visto partindo por um caminho alternativo pelas montanhas, não há trilha musical nem ruídos do ambiente, o silêncio ao redor acentua a fluidez da corrida, tornando o som do ‘corte do vento’ ainda mais evidente.

Figura 120 – Plano 69 e 71



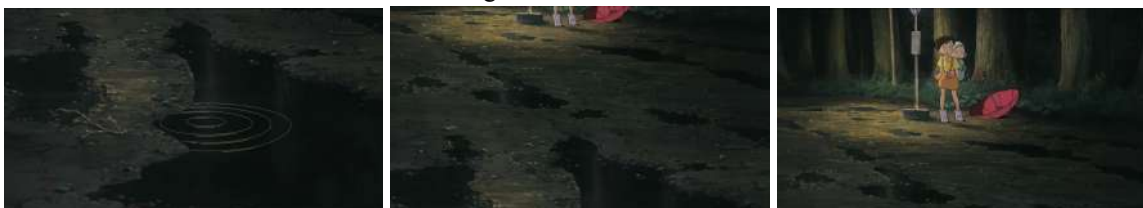
Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

O plano seguinte (fig.121), com cerca de nove segundos, inicia-se com o foco na estrada, uma simples gota atinge a superfície de uma poça, quebrando o silêncio com um pequeno estalo aquoso. Em seguida, em um movimento de “câmera”, as meninas são lentamente exibidas em um plano aberto. Ambas possuem feições surpresas, com olhos arregalados e boca entreaberta, imóveis olham para onde o gato-ônibus se foi. Nogueira (2025) explica a importância desses instantes para a ambientalização dos trechos *Ma*:

Por meio de pausas contemplativas, silêncios e composições que enfatizam a paisagem, esses diretores transformam o cenário em um elemento dinâmico, que sugere significados e se comunica com o espectador de maneira intelectual e sensível. Esse tratamento poético da animação a torna uma linguagem capaz de recriar a realidade, adicionando novas camadas de significado que reverberam culturalmente e desafiam a percepção do público (NOGUEIRA, 2025, p.71).

Mais do que meros momentos de pausa, os Trechos *Ma* carregam a potencialidade de estabelecer uma relação profunda com a realidade, criando o espaço necessário para que surja uma experiência emocionalmente envolvente. Experiência essa que, já discutida no capítulo um, só pode acontecer diante de um espaço de escuta, de atenção ao outro, e que pressupõe uma disposição para deixar levar-se.

Figura 121 – Plano 72



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano 73, em um plano médio, as garotas ainda olham antonitas para a estrada, até que a pequena Mei se desprende de sua irmã, descendo de suas costas ainda segurando o presente deixado por Totoro (fig.122). Satsuki, que fica sozinha no quadro, comenta com a irmã que Totoro levou com ele o guarda-chuva do pai. A garota ainda parece refletir tudo que aconteceu, desviando o olhar para o outro lado, apenas ao notar uma luz se aproximando.

Figura 122 – Plano 73



Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

No plano seguinte um ônibus se aproxima (fig.123), desta vez chegando lentamente e com humanos em seu interior. O ruído do motor preenche a cena, enquanto o veículo se aproxima exibindo luzes que avisam que há passageiros para desembarcar ali. No plano final desse trecho *Ma*, as meninas aparecem de costas acompanhando a chegada do ônibus que para e abre as portas mostrando o pai das garotas pronto para desembarcar. Assim como nos primeiros planos, o ônibus surge como uma figura que inicia e finaliza o trecho *Ma*, criando esse entre-espaço demarcado dentro do filme.

Figura 123 – Plano de finalização do trecho *Ma*

Fonte: Frames retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

É apenas após a chegada do pai que as meninas finalmente demonstram com grandes gestos como foi aquele encontro com a criatura mágica (fig.124). Ainda assim, dentro do contexto do enredo de *Meu Amigo Totoro* (1988), não há nenhum tipo de conflito ou violência que segue o trecho *Ma*, a cena apenas é preenchida pela animação das duas garotas que contam para o pai como foi incrível e mágico o momento.

Figura 124 – Plano pós trecho *Ma*

Fonte: Frame retirado do filme *Meu Amigo Totoro* (1988)

O trecho *Ma* analisado de *Meu Amigo Totoro* (1988) (fig.125) revela outra característica da espacialidade *Ma* dentro das animações de Miyazaki, que se diferenciam das falas do diretor na entrevista com Roger Ebert (2012). Ou seja, um trecho *Ma* pode ser espaços de respiro para que a tensão do filme seja construída de maneira mais ampla, mas também pode surgir de outras formas e com outra conotação: uma abertura no espaço-tempo do filme, no qual o encontro entre o mundano e banal com o divino e mágico aconteça.

Comparando os trechos de *Princesa Mononoke* (1997), o primeiro analisado neste capítulo, e o trecho recém analisado, é notável a diferença do posicionamento do momento que a espacialidade *Ma* é construída no filme. O primeiro é um claro espaço de respiro, uma pausa entre momentos de tensão, conflitos e violência, enquanto em *Meu Amigo Totoro* (1988), nenhum perigo está à vista, não há nenhum conflito ou violência para acontecer. Pode até se dizer que há sim uma intensificação na conexão com as personagens que deixará o momento de tensão ainda mais impactante. Ainda assim, a maneira como é inserido na trama é bem diferente dos outros exemplos de trecho *Ma* apresentados antes. Em *Princesa Mononoke* (1997) temos uma interrupção dessa tensão, um intervalo entre; em *Castelo Animado* (2004) e *Vidas ao Vento* (2013), o trecho *Ma* prepara o espectador para uma reviravolta na história, como uma calmaria que intensifica ainda mais a ação. E em *A Viagem de Chihiro* (2001), o trecho *Ma* já é construído como um momento de pausa para refletir e entender internamente toda a história até ali contada.



Ao final deste capítulo, apresento os principais pontos nele discutidos a respeito das diferentes formas nas quais a espacialidade *Ma* pode ser introduzida e construída, dentro de obras audiovisuais. Apresentei-as em três diferentes categorias por mim elaboradas: (1) os elementos *Ma*, (2) os planos *Ma* e (3) os trechos *Ma*. Importa destacar aqui que, embora classificada em três opções, dentro dessas divisões há diferentes formas em que o *Ma* pode ser identificado em um filme.

Os elementos *Ma* referem-se a como a organização e o contexto de um certo elemento dentro da cena podem ser identificados como uma espacialidade *Ma*. Neste caso, a espacialidade *Ma* pode surgir pela conotação cultural desse elemento, que já carrega conexões com a pluralidade da noção de *Ma*, como também pode ser caracterizado pelo contexto no qual esse elemento está inserido no enredo. Os planos *Ma* são os planos que, de alguma forma, demarcam um intervalo, uma pausa ou mesmo uma suspensão de tempo. A espacialidade de tais planos pode surgir tanto pela composição visual, quanto pelo laço temático criado por planos reiterativos que criam ciclos narrativos.

Já os trechos *Ma* são os momentos nos quais, de alguma forma, os personagens passam a fazer algo extra em relação ao enredo contado; cenas nomeadas por Roger Ebert (2012) como “movimentos gratuitos”. Nesses trechos, os personagens fazem uma pausa dentro do próprio filme: pode ser uma viagem de trem, um passeio a galope, um café da tarde ou uma espera por alguém chegar. O ponto principal do trecho *Ma* é a calma característica da cena, as ações se desaceleram, perdem a importância narrativa e fogem de uma lógica de causa e consequência. Parece a princípio, uma cena monótona e sem graça, que poderia ser sempre recriada da mesma maneira, mas as animações de Miyazaki mostram que há, na verdade, diversas possibilidades na maneira que essas cenas podem ser conduzidas e criadas dentro de um filme.

A partir de cinco exemplares analisados, foi possível identificar como esses trechos *Ma* podem se constituir desde um intervalo para pausa e respiro dentro da trama, como também de um espaço-tempo para o encontro com o sagrado. A cena também pode ter conotação de conexão, seja entre os personagens em si, como também, entre os personagens e o espectador. Assim como pode ser uma forma de acalmar um pouco as coisas, de abrir espaços para que o pensamento possa se formar plenamente, sem ser acelerado, interrompido ou bombardeado de informações e barulhos. Tal como, também pode ser um instante de paz que intensifique os sentimentos diante da ação que está para acontecer.

## CONCLUSÃO

É chegado, enfim, o final da jornada que possibilitou entender melhor uma grande paixão minha: as animações de Hayao Miyazaki e seu poder de desacelerar a realidade. A partir da noção cultural *Ma*, tão pouco conhecida por mim, ao longo desta pesquisa explorei e relatei, como um grande diário, inquietações e descobertas que aproximaram teorias e críticas do filósofo Byung-Chul Han (2017, 2021, 2023) com declarações feitas pelo próprio Miyazaki (apud EBERT, 2012), sobre os momentos de respiro, de atenção profunda e poética e de contemplação.

No primeiro capítulo, apresentei uma base teórica e crítica, na qual aponto como a aceleração da sociedade atual extingue os momentos de atenção profunda e como isso causa um afastamento contemplativo que aplanas as imagens, transforma tudo em informações rápidas e barulhentas. Nesse capítulo, discuto sobre como a falta de um tempo para respirar e fechar os olhos, de um tempo silencioso, no qual o pensamento não se desenvolve, pois se perde em meio ao caos de uma sociedade que prefere produzir e sobreviver em vez de viver o aqui e agora.

Nos capítulos 2 e 3, a noção de *Ma* entra em cena. O segundo capítulo funciona quase como um diário, no qual vou relatando as descobertas e entendimentos das diversas possibilidades de definições e conotações, nas quais o *Ma* pode ser entendido dentro da cultura japonesa. Esse capítulo forma a base conceitual da pesquisa e, por isso, é construída a partir dos relatos do próprio diretor Hayao Miyazaki (apud EBERT, 2012), relacionando-as com outros pesquisadores e pesquisadoras, que estabelecem as formas como o *Ma* pode ser identificado e entendido, com destaque para o estudo da professora Michiko Okano sobre o *Ma*, principal obra sobre o tema no Brasil. Neste ponto, destaco a noção de *Ma* como um espaço-tempo, identificado como uma pausa ou intervalo, que ao estar vazio está repleto de possibilidades. Um entre-espaço de respiro, de não-ação e de contemplação do aqui=agora.

Organizado o conceito e a noção de *Ma*, no capítulo 3, o audiovisual torna-se o foco. A partir de exemplos de como o *Ma* se manifesta dentro do cinema japonês, identifico as possibilidades de como essa espacialidade pode surgir, a partir de filmes dos cineastas Yasujiro Ozu, Takeshi Kitano e Hayao Miyazaki. É nesse capítulo que apresentei a primeira análise plano a plano de um trecho *Ma*, numa perspectiva comparatista que relaciona os filmes *Pai e Filha* (1949), de Ozu, e *Vidas ao Vento* (2013), de Miyazaki. Nessa análise evidenciei como tanto Ozu como Miyazaki convidam seu público a observar, refletir e contemplar de maneira meditativa até os mais simples movimentos de seus personagens.

As análises apresentadas no capítulo 3 são essenciais para compreender e alinhar as ideias discutidas no capítulo 1 com a noção *Ma* apresentada no capítulo 2, já que revelam como essa espacialidade se manifesta, principalmente, através de momentos de pausa, nos quais os olhos

podem demorar-se sobre a imagem, contemplar e acessar aquilo que exige mais do que apenas ver, mas necessita de um olhar atento e uma escuta espreitada.

Entendido como o *Ma* pode manifestar dentro de um filme, a partir das categorias criadas por Michiko Okano (2012), no quarto e último capítulo apresentei as três categorias por mim criadas para essa identificação: os elementos *Ma*, os planos *Ma* e os trechos *Ma*. É nesse capítulo que as análises se tornam mais potentes, já que, com foco nas animações de Miyazaki, elenco maneiras de como a espacialidade *Ma* pode ser reconhecida dentro das obras do diretor. Por meio das três categorias, explico como definir e identificar o *Ma* a partir da organização e contexto de um certo elemento em cena, pela forma em que um ou mais planos demarcam um intervalo, uma pausa ou mesmo uma suspensão de tempo na narrativa, ou como um trecho, no qual, os momentos de não ação criam um espaço-tempo de potencialidade dentro da narrativa.

Com destaque para o último item, para os trechos *Ma* apresentei mais quatro análises detalhadas que, junto com a análise de *Vidas ao Vento* (2013) no subcapítulo 3.1, evidenciam ainda mais os trechos *Ma* nos filmes, como formas de abrir a narrativa para a possibilidade, fugindo do percurso esperado e usado em outros filmes, que não usam desse recurso, permitindo um momento de pausa, de respiro e de contemplação. Essas análises evidenciam que, muito mais do que uma escolha estética, as pausas dentro das animações de Hayao Miyazaki são uma escolha consciente do diretor de ir contra um sistema que prefere a aceleração de uma produção desenfreada e barulhenta.

Como discutido no capítulo 1, sem silêncio a percepção se torna dispersa e superficial, “o olhar perambula inquieto de cá para lá e não traz nada a se manifestar” (HAN, 2017, p.37). Dentro de uma obra audiovisual, o silêncio se expande para a imagem, a partir de cenas em que a ação principal do filme é deixada de lado; os trechos *Ma* revelam um outro modo de entender a história dos personagens através de ações simples e cotidianas, permitindo que o espectador se relacione de maneira ainda mais profunda com o enredo do filme.

Como explicado por Julia Nogueira (2025), “um espaço vazio em uma composição pictórica não se reduz à ausência de elementos visuais; ele pode estruturar o equilíbrio da obra, funcionando como um respiro na disposição dos elementos e estabelecendo conexões entre as formas presentes” (p.35). Ou seja, os momentos de pausa agem como um intervalo silencioso da imagem, os quais, acompanhados pelo som do ambiente e de músicas calmas e instrumentais, permitem que os olhos perambule com calma e com uma tranquilidade contemplativa, permitindo que o pensamento flua em seu ritmo natural, sem ser acelerado e inquieto.

Pelas próprias palavras do diretor:

O que meus amigos e eu temos tentado fazer desde a década de 1970 é acalmar um pouco as coisas; não bombardear as crianças com barulho e distrações. E seguir o fluxo das emoções e sentimentos infantis enquanto fazemos um filme. Se você se mantiver fiel à alegria, ao deslumbramento e à empatia, não precisa de violência nem de ação. Elas te seguirão. Esse é o nosso princípio (MIYAZAKI apud EBERT, 2012, tradução nossa).<sup>13</sup>

Miyazaki expressa claramente suas intenções, fugindo dos filmes infantis que tentam atrair a atenção com um bombardeio de barulhos e distrações, o diretor prefere manter-se fiel aos sentimentos de alegria, deslumbramento e empatia das crianças, optando por narrativas mais calmas em vez das violentas e cheias de ações distrativas. Ao analisar obras selecionadas: *Meu Amigo Totoro* (1988), *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Castelo Animado* (2004) e *Vidas ao Vento* (2013), que possuem anos de lançamento, temáticas e enredos diferentes, as falas de Miyazaki são comprovadas.

Mesmo quando a narrativa apresenta um conflito violento em seu enredo, os momentos de pausa e silêncio ainda podem ser identificados e sentidos dentro da narrativa. Essa é uma característica que sempre apreciei em suas animações, a maneira na qual Hayao Miyazaki consegue equilibrar a narrativa, habilidade reconhecida por outros amantes e pesquisadores de suas obras: “essa abordagem evidencia um equilíbrio cuidadoso entre sensibilidade, ousadia e generosidade, aspectos que perpassam toda a sua filmografia e contribuem para a imersão estética e emocional do espectador” (NOGUEIRA, 2025, p.55). Através dos trechos *Ma*, o diretor permite ao público vivenciar a narrativa de forma mais profunda, quando assistir suas animações se torna muito mais do que consumir uma história, mas sim, uma experiência sensorial e emocional plena. Uma experiência poética, em que a presença se faz pela atenção ao instante, ao aqui e agora, que permite um estado mental no qual produz-se a impressão de tempo suspenso, onde a mente está aberta para as possibilidades da espacialidade *Ma* construída no filme.

Considerando a sociedade atual, que julga ser mais importante apenas o efeito de curto prazo, que busca o êxito rápido, e que as ações encurtam-se em reações, como explicado por Byung-Chul Han (2023), ao reconhecer e declarar sua intencionalidade nos momentos de pausa e de vazio narrativo relacionadas à noção de *Ma*, o diretor revela um posicionamento político e crítico, que nega ser um mero acaso cultural ou escolha estética e artística. Isso quer dizer que, sem medo do silêncio e da pausa, Hayao Miyazaki permite ao espectador de suas animações o que a sociedade do cansaço e produção nega: um momento para respirar. Instantes que celebram a simplicidade, o cotidiano e o presente, valorizando a simples experiência da vida que vai além de sobreviver ao caos e aceleração de uma sociedade que exige respostas e reações o tempo todo.

---

<sup>13</sup> “What my friends and I have been trying to do since the 1970’s is to try and quiet things down a little bit; don’t just bombard them with noise and distraction. And to follow the path of children’s emotions and feelings as we make a film. If you stay true to joy and astonishment and empathy you don’t have to have violence and you don’t have to have action. They’ll follow you. This is our principle.” (MIYAZAKI apud EBERT, 2012)

## REFERÊNCIAS

CAVALLARO, Dani. *The animé art of Hayao Miyazaki*. Carolina do Norte: McFarland & Company Inc., 2006.

DANKO, Viktor. *A animação japonesa através dos tempos: suas origens, a importância da segunda guerra mundial e a filmografia de Hayao Miyazaki*. Alumínio, Sp: Jogo de Palavras, 2020.

CHOMA, Juliana Luiza. *Trajéorias de luto: espacialidade e transmutação interior em Maboroshi no hikari (1995, Hirokazu Kore-eda) e Mogari no mori (2007, Naomi Kawase)*. 2024. Dissertação (Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo). Universidade Estadual do Paraná, Curitiba, 2024.

COLLEEN, Lanki. 間: An Aesthetic of Space-Time. *Ricepaper: The Asian Canadian Arts & Culture Journal*, v. 14, n. 2, 7 fev. 2013. Disponível em: <https://ricepapermagazine.ca/2013/02/間-an-aesthetic-of-space-time/>. Acesso em: 06 abr. 2025.

COUTINHO, Walkyria Tsutsumi Ferreira. *O conceito Ma: o conceito Ma na conformação de espaços em Tadao Ando*. 2015. 233 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Urbano) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Recife, 2016.

CRARY, Jonathan. *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*. São Paulo: Ubu, 2016.

EBERT, Roger (Hayao Miyazaki). Hayao Miyazaki interview. *RogerEbert.com*, 2002. Disponível em: [https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview\\_](https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview_). Entrevista Acesso em: 01 ago. 2024

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Serenidade, presença e poesia*. Seleção e tradução Mariana Lage. Belo Horizonte, MG: Relicário Edições, 2016.

HAN, Byung-Chul. *Favor fechar os olhos: em busca de um outro tempo*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021.

\_\_\_\_\_ *Sociedade do cansaço*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

\_\_\_\_\_ *Vita contemplativa: ou sobre a inatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2023.

KATO, Shuichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

KRENAK, Ailton. *A vida não é útil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

MIYAZAKI, Hayao. *Starting Point: 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media, 2009.

OKANO, Michiko. *Ma: Entre-Espaço da Arte e Comunicação no Japão*. São Paulo, Annablume, 2012.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. *Anais eletrônicos...* Lisboa, SOPCOM, 2009.

ROSA, Hartmut. *Aceleração: a transformação das estruturas temporais na modernidade*. São Paulo: Editora Unesp, 2019.

\_\_\_\_\_. *Alienação e aceleração: por uma teoria crítica da temporalidade tardo-moderna*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022.

RUSSELL, Bertrand. *O elogio ao ócio*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2024.

WAKISAK, Geny. Sobre o “Makura Kotoba”. *Estudos Japoneses*, v. 2, p. 23-32, 1979.

**REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS**

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

DOLLS. Direção de Takeshi Kitano. Japão: Office Kitano, 2002. (114 min)

ERA uma Vez em Tóquio. Direção de Yasujirō Ozu. Japão: Shochiku, 1953. (136 min)

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

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

O CASTELO Animado. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2004. (119 min)

O MENINO e a Garça. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Ghibli, 2023. (124 min)

PAI e Filha. Direção de Yasujirō Ozu. Japão: Shochiku, 1949. (108 min)

PONYO: Uma Amizade que Veio do Mar. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Ghibli, 2008. (101 min)

PRINCESA Mononoke. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Ghibli, 1997. (134 min)

VIDAS ao Vento. Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Ghibli, 2013. (126 min)

VIDAS Secas. Direção de Nelson Pereira dos Santos. Brasil: Herbert Richers Produções Cinematográficas, 1963. (103 min)

VERÃO Feliz. Direção de Takeshi Kitano. Japão: Office Kitano, 1999. (121 min)