



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Letras

Vinícius de Oliveira Cardoso

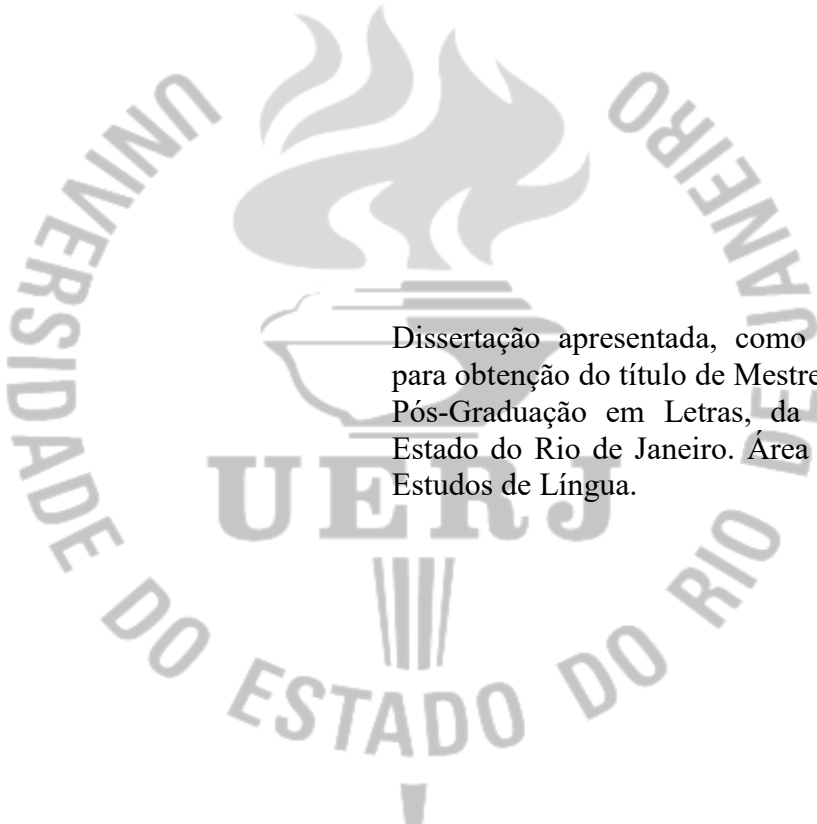
**A conceptualização de momentos de contemplação em animações de Miyazaki:
análise e descrição a partir da abordagem da metáfora multinível**

Rio de Janeiro

2024

Vinícius de Oliveira Cardoso

**A conceptualização de momentos de contemplação em animações de Miyazaki:
análise e descrição a partir da abordagem da metáfora multinível**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Língua.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Naira de Almeida Velozo

Rio de Janeiro

2024

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

C268 Cardoso, Vinícius de Oliveira.
 A conceptualização de momentos de contemplação em animações de Miyazaki: análise e descrição a partir da abordagem da metáfora multinível / Vinícius de Oliveira Cardoso. – 2024.
 84 f.: il.

 Orientadora: Naira de Almeida Velozo.
 Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.

 1. Animação (cinematografia) - Japão - Teses. 2. Metáfora – Teses. 3. Cultura – Japão - Teses. I. Velozo, Naira de Almeida. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 801.541.251:778.51(580)

Bibliotecária: Mirna Lindenbaum. CRB7 4916

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Vinícius de Oliveira Cardoso

A conceptualização de momentos de contemplação em animações de Miyazaki: análise e descrição a partir da abordagem da metáfora multinível

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Língua.

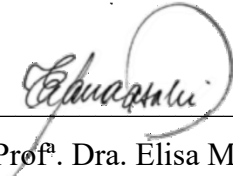
Aprovada em 18 de outubro de 2024.

Banca examinadora:



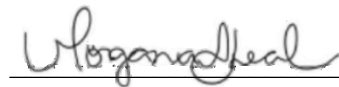
Prof^ª. Dra. Naira de AlmeidaVELOZO (Orientadora)

Instituto de Letras – UERJ



Prof^ª. Dra. Elisa Massae Sasaki

Instituto de Letras – UERJ



Prof^ª. Dra. Morgana de Abreu Leal

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus familiares, à minha amada companheira Bruna, à minha orientadora Naira, aos meus amigos, alunos e ao meu querido bairro de Campo Grande.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora, Naira Velozo, pela paciência, pela leitura atenta de todos os capítulos e pela compreensão diante da quantidade de mudanças necessárias durante todo o processo de construção da dissertação. Certamente, este trabalho não seria possível sem sua contribuição. Deixo também meus sinceros agradecimentos às professoras Dras. Sandra Bernardo, pelas aulas ministradas, Morgana Leal e Elisa Massae, que compuseram a banca e apontaram mudanças importantes para o amadurecimento do trabalho em questão.

Agradeço à minha família e à minha companheira Bruna de Araujo Hara, que, em momentos de dificuldade, não permitiram que pensamentos ruins afetassem meu julgamento sobre minha própria competência. Dedico este trabalho também à minha cachorrinha, Mel, que faleceu em janeiro, aos quase 15 anos de vida, devido a um linfoma.

Sou grato também aos meus amigos e colegas de trabalho, Jorge Braga, cuja influência foi essencial para meu crescimento pessoal e para o aprendizado de como lidar com feedback, e Philipe Franco, que me ajudou a acreditar em meu potencial e teve paciência para ouvir sobre minha dissertação, mesmo sendo de uma área de estudo com pouca afinidade com a minha.

Dedico este parágrafo aos meus diversos alunos de Campo Grande, que acompanharam este longo processo e que, muitas vezes, sem saber, foram minha motivação para dedicar horas à leitura, mesmo nos momentos de exaustão. Em especial, agradeço a Augusto, Diego, Esther, João Paulo, João Pedro, Júlia, Luíza, Igor, Maria Eduarda e Pedro.

Tenho imensa gratidão por todos aqueles com os quais tive a oportunidade de passar algum tempo na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, que considero minha casa longe de casa. Meus sinceros agradecimentos também à minha amiga Bruna Freitas, cuja amizade, surgida na UERJ, levarei para a vida toda.

Agradeço, em especial, à Universidade do Estado do Rio de Janeiro, que resistiu a tantos ataques cruéis e a constantes tentativas de desfinanciamento das universidades públicas em geral. Como crítica ao modelo neoliberal, este trabalho é uma homenagem ao símbolo de resistência que essa instituição é e acredito que sempre será, pois a UERJ existe e resiste.

RESUMO

CARDOSO, Vinícius de Oliveira. **A conceptualização de momentos de contemplação em animações de Miyazaki**: análise e descrição a partir da abordagem da metáfora multinível. 2024. 84 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

As animações de Miyazaki, atravessadas por valores como o *Ma*, fenômeno oriundo da cultura japonesa que pode ser conceptualizado como entre-espaço (ou vazio), extensamente presente na estética reproduzida em animações do Studio Ghibli, quando observado através da abordagem multinível (Kövecses, 2020), apresenta aspectos que podem contribuir para o aprofundamento dos estudos da metáfora, em especial quando pensamos em desdobramentos da Teoria da Metáfora Conceptual (Lakoff, 2002). Após a análise, é perceptível que valores da cultura japonesa como o *Ma* e o *Zen* possuem, de fato, reincidência na conceptualização das metáforas nos diferentes níveis, como esquema imagético, domínio, frame e espaços mentais, uma vez que mesmo quando há elementos cênicos completamente distintos, algumas semelhanças são inevitáveis entre as *takes* escolhidas, tais como menor movimentação (ou ausência de movimento) de personagens, enquanto há maior movimentação de elementos cênicos. Em algumas *takes*, ainda há reprodução sonora contínua e uniforme, sem que exista um aumento de volume (tal como ocorre, por exemplo, em cenas de suspense ou filmes de ação ou terror), como seria o caso de um radialista que, sem mudar o tom de voz, narra a previsão do tempo, ou o constante som que um trem faz ao passar pelos trilhos, o que faz parte da conceptualização do momento de contemplação nas *takes* do *cópus* produzido, estando presentes, em especial, nos níveis dos espaços mentais e frames.

Palavras-chave: momento de contemplação; abordagem multinível; teoria da metáfora conceptual.

ABSTRACT

CARDOSO, Vinícius de Oliveira. **The conceptualization of contemplative moments in Miyazaki's animations**: analysis and description from the multilevel metaphor approach. 2024. 84 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

Miyazaki's animations, infused with values such as *Ma*, a phenomenon rooted in Japanese culture that can be conceptualized as an “in-between space” (or emptiness), are extensively present in the aesthetics of Studio Ghibli animations. When observed through a multilevel approach (Kövecses, 2020), they reveal aspects that can contribute to the deepening of metaphor studies, especially when we consider developments in Conceptual Metaphor Theory (Lakoff, 2002). After analysis, it is clear that Japanese cultural values like *Ma* and *Zen* indeed recur in the conceptualization of metaphors at different levels, such as image schema, domain, frame, and mental spaces. Even when scenic elements are entirely distinct, certain similarities are inevitable in the chosen takes, such as less movement (or absence of movement) of characters while scenic elements show greater motion. In some takes, there is also a continuous, uniform sound reproduction, without any increase in volume (as would happen, for example, in suspense, action, or horror scenes). An example of this might be a radio announcer narrating the weather forecast without changing their tone of voice, or the constant sound of a train passing over tracks, both of which are part of the conceptualization of moments of contemplation in the takes of the selected corpus, especially at the levels of mental spaces and frames.

Keywords: moment for contemplation; multilevel approach; conceptual metaphor theory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação cônica dos multiníveis da metáfora conceptual.....	19
Figura 2 - Peça publicitária da Dove.....	52
Figura 3 - Peça publicitária da Albert Heijn.....	53
Figura 4 - Máquina curvada de café.....	54
Figura 5 - Maradona e o Raio de Sol na Rússia.....	57
Figura 6 - Bebê envelhecendo.....	58
Figura 7 - Logomarca da Nike.....	60
Figura 8 - Propaganda da marca Coca-cola que associa a bebida ao leite da vaca.....	63
Figura 9 - Representação gráfica INTENSIDADE É FORÇA.....	69
Figura 10 - Kiki em repouso.....	72
Figura 11 - Conceptualização da cena de Serviços de entrega da Kiki.....	73
Figura 12 - Shizuku em viagem de trem.....	75
Figura 13 - Representação cônica de abordagem multimodal de take de veículo em movimento em Sussurros do Coração.....	77
Figura 14 - Espírito da Floresta.....	79
Figura 15 - Representação cônica de abordagem multimodal de take de elementos do fantástico em Princesa Mononoke.....	80

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 METODOLOGIA	10
1.1 Aspectos cinematográficos.....	11
1.2 Constituição do corpus	12
1.3 Procedimentos de constituição do corpus e análise.....	14
2 FUNDAMENTAÇÃO	17
2.1 Questões culturais do Japão	19
2.1.1 O fenômeno ‘ma’ presente no corpus do projeto	21
2.1.2 Valores japoneses oriundos do xintoísmo, confucionismo e budismo presentes nas animações	22
2.1.3 A relação dos japoneses com o tempo e o espaço.....	28
2.1.4 Orientalismo ocidental e japonês	33
2.1.5 Características de animações japonesas de Miyazaki	37
2.2 Teoria da metáfora conceptual	43
2.3 Metáfora monomodal.....	48
2.4 Metáfora multimodal	53
2.5 Abordagem multinível	61
3 A CONCEPTUALIZAÇÃO DO MOMENTO DE CONTEMPLAÇÃO EM ANIMAÇÕES DE MIYAZAKI: ANÁLISE E DESCRIÇÃO DE MANIFESTAÇÕES DA METÁFORA CONCEPTUAL EM NÍVEIS	68
3.1 Predominância de elementos da natureza	68
3.2 Predominância de veículo em movimento.....	72
3.3 Predominância de elementos do fantástico	75
CONCLUSÃO	
REFERÊNCIAS	80

INTRODUÇÃO

Ainda timidamente explorados no Ocidente, fenômenos da cultura japonesa que estão presentes nas animações acabam por demonstrar uma outra maneira de abordar a conceptualização metafórica a partir de manifestações sensoriais diversas, de forma a ativarmos determinados conceitos ao observarmos *takes* que representam momentos de contemplação nas animações do Studio, a serem apresentadas e analisadas aqui neste trabalho, evidenciando uma ideia concisa dos elementos que compõem a forma com a qual o fenômeno é manifestado no meio audiovisual.

Uma vez que o *corpus* contém cenas audiovisuais, e que diversos fenômenos culturais do Japão são ainda pouco explorados no mundo ocidental, será necessário explicitar, ainda que de forma sucinta, a complexidade de seu entendimento, tal como possíveis traduções, como ‘entre-espaço’ (OKANO 2013), o tempo e o espaço na concepção da cultura japonesa (Kato, 2007). É importante ressaltar que este trabalho será dividido em capítulos que abrangem pontos que serão cruciais para a compreensão da relação dos japoneses com o que é apresentado nas telas por Miyazaki, como elementos cinematográficos e exemplificação do uso na construção dos fenômenos culturais no meio audiovisual, aspectos metafóricos de sua construção, sob a ótica da Teoria da Metáfora Conceptual e alguns de seus desdobramentos, além de, por fim, as análises seguidas de um capítulo de considerações finais. Sendo assim, este trabalho será dividido nos seguintes capítulos: 1) Metodologia, que por sua vez, terá duas subseções que concernem à constituição do *corpus* e procedimentos de coleta, seleção e análise de dados; 2) Fundamentação Teórica, que nos dá bases teóricas da Linguística Cognitiva para que a análise do *corpus* possa ser feita, que possui três subseções, denominadas “Teoria da Metáfora Conceptual”, “Abordagem da Metáfora Monomodal e Multimodal” e “Abordagem Multinível da Metáfora Conceptual”, 3) Questões Culturais da cultura japonesa, na qual serão introduzidas questões culturais do *Ma*, do Zen e a relação dos japoneses com o tempo para manter o paralelismo: o tempo, o espaço e a natureza, que serão cruciais para o entendimento do *corpus* e, conseqüentemente, da análise. Uma vez que o *corpus* será produzido através de *takes* das animações do Studio Ghibli, haverá uma subseção de nomenclaturas cinematográficas para que seja possível explicitar os termos que serão utilizados para a descrição do *corpus*, pois os recortes feitos envolvem diferentes movimentos de

câmera e técnicas cinematográficas que não poderiam passar despercebidas quanto a possíveis efeitos para a conceptualização da metáfora de momento de contemplação, 4) Análise, em que haverá a utilização do modelo gráfico em cone (Bernardo, 2020) como ferramenta para a compreensão da análise multinível do corpus produzido; seguida de 5) considerações finais.

A importância atribuída ao entretenimento audiovisual, neste trabalho, não é, evidentemente, parte principal da reflexão sobre o fenômeno investigativo. Como será evidenciado posteriormente, os japoneses possuem uma relação bastante distinta da que temos de tempo, em especial sua representação através do domínio do espaço (movimento no espaço), que pode ser definida, de forma breve, como “um convite a refletir sobre algo”, no caso do *Ma* ao atravessar as cenas – momento cada vez mais raro num mundo fortemente tomado por uma lógica neoliberal de mercado – comumente traduzida pela metáfora conceptual TEMPO É DINHEIRO, e questões como impermanência e a relação que é definida por Kato (2007) de tempo histórico e tempo cíclico. É importante ressaltar que o trabalho em questão não possui a ambição de propor uma solução ou ruptura completa do entendimento da metáfora TEMPO É DINHEIRO, mas apenas contribuir para a ideia de que a vida possui alternativas ao mundo de constante supressão da subjetividade humana, que, em contrapartida, entrega a nós, cientistas das humanidades, o papel social de investigar novos caminhos durante a consideração da possibilidade de um outro modelo de sociedade. Nesse sentido, o trabalho visa a entregar também uma outra visão de mundo que, com as limitações de um meio do entretenimento que propõe a mera e breve fuga da realidade, vai ao encontro de experiências sensoriais que provocam uma reflexão, que, por esperança deste modesto pesquisador oriundo de bairro periférico, há de antagonizar valores do modelo de vida neoliberal.

1 METODOLOGIA

Quanto à abordagem, a pesquisa se caracteriza como qualitativa, já que se optou pela análise interpretativista dos dados, sem adoção de procedimentos estatísticos. Quanto aos objetivos, caracteriza-se como pesquisa descritiva, pois envolve análise, categorização e interpretação de dados, os quais foram selecionados de forma padronizada e observados sistematicamente. Quanto aos procedimentos de seleção e análise de dados, configura-se como pesquisa bibliográfica, devido à relevância de categorias de análise da Teoria da Metáfora Conceptual Estendida e de conceitos da cultura japonesa para a seleção e o estudo do material que constitui o *cópus*. Adiante será possível conceber a natureza das escolhas feitas quanto ao uso das *takes*, contudo, é conveniente adiantar que essas foram selecionadas e divididas em três categorias. A justificativa do tratamento de dados se dá por conta da possibilidade de que elementos cênicos sejam capazes de interferir no processo de construção do momento de contemplação em sua representação cinematográfica, de modo a contemplar as diferentes situações e, sendo o caso, uma padronização que será alcançada através da análise do *cópus* produzido.

A pesquisa em questão possui como objetivos gerais descrever e analisar (I) a conceptualização do momento de contemplação enquanto processo metafórico nas animações e (II) evidenciar as estruturas conceptuais que o fundamenta. Quanto aos objetivos específicos, esta dissertação visa (I) identificar recorrências e padronização da conceptualização metafórica em *takes* de animações do Studio Ghibli produzidas por Miyazaki, (II) verificar se a Teoria da Metáfora Conceptual Estendida se aplica ao estudo e é adequada à descrição das estruturas conceptuais subjacentes à manifestação dos fenômenos da cultura japonesa nos filmes, (III) elencar as estruturas recorrentes em cada nível de conceptualização e (IV) observar se são mais relacionadas ao aspecto corpóreo ou cultural.

Uma vez feita a análise, e a padronização das estruturas conceptuais recorrentes na conceptualização das *takes* estando evidenciadas ou não, será possível concluir o raciocínio quanto ao processo de construção do momento de contemplação atravessado por fenômenos da cultura japonesa em seu caráter multimodal (ou não), tal como categorizá-lo. Assim que tais etapas estiverem concluídas, a evidenciação dos resultados, tal como interpretação desses poderá ser feita e compreendida de forma mais clara.

1.1 Aspectos cinematográficos

Ainda que o foco do trabalho não seja analisar aspectos cinematográficos, e o fato de ser de cunho linguístico, os objetos de análise são do meio audiovisual e, portanto, para a descrição do que está posto em perspectiva visual, é necessário que alguns termos sejam apresentados a fim de evitar ruído durante a etapa de análise. Para isso, serão utilizadas definições propostas por Bruce (1992) em *How Movies Work*. Os elementos apresentados a seguir serão levados em consideração para o entendimento das animações e, ainda que estes sejam apresentados a partir de uma perspectiva do cinema tradicional americano, o jogo de câmeras e termos são válidos, uma vez que estes são replicados também nas animações, como será mais facilmente visto durante as análises. Os conceitos a seguir, que serão aplicados à análise, foram retirados do site Universo 42, especializado em cinema e cultura *geek*.

1. **Quadro/Frame/Fotografia:** a imagem única estática do filme, é a menor unidade de um filme. Várias imagens (*frames*) geram ilusão de movimento. Em geral, o ritmo é de 24 quadros por segundo. Hoje em dia, não é necessário mais gravar em película, devido à digitalização do cinema;
2. **Tomada/Take:** tudo que é registrado pela câmera (do *play* ao *stop*);
3. **Plano:** pedaço sem interrupção no filme, o que não é cortado na filmagem;
4. **Cena:** sequência de planos em uma mesma locação e em um mesmo tempo (sem elipse). Quando muda a locação, muda-se a cena;
5. **Sequência:** conjunto de cenas (duas ou mais cenas) que formam um “capítulo” narrativo;
6. **Enquadramento:** enquadrar é estabelecer o que fará parte do filme no momento de sua realização. Em termo mais operacional, é definida a forma como o espectador capta o universo criado no filme. O enquadramento é dependente de três elementos: plano, ângulo e lado do ângulo;
7. **Corte:** após o registro em tomada, o filme deve ser cortado. Corte é a passagem entre dois planos;
8. **Elipses:** salto temporal que não mostra a passagem do tempo.

Havendo acesso aos termos cinematográficos, tal como suas respectivas definições, as análises das cenas que formam o *cópus* deste trabalho se tornam uma tarefa executável, assim como acessível seu entendimento do ponto de vista analítico.

1.2 Constituição do *cópus*

Por se tratar de uma pesquisa descritiva cujo objeto de estudo é a conceptualização de momento de contemplação atravessado por questões da cultura japonesa em *takes* de animações japonesas do Studio Ghibli, é necessário afirmar que o *cópus* é evidentemente constituído pelas cenas, e as análises a serem apresentadas ao final deste trabalho, em que será possível evidenciar os mapeamentos metafóricos acionados para a conceptualização metafórica durante os eventos cinematográficos já até aqui citados. As *takes* escolhidas são de diversas animações do Studio Ghibli que possuem participação de direção ou roteiro de Hayao Miyazaki. Ao total, foram escolhidas 15 *takes*, distribuídas em 3 grupos da seguinte forma: predominância de (i) elementos da natureza; (ii) veículo em movimento; e (iii) elementos do fantástico. Foram selecionadas as que possuíram, a nível de percepção do pesquisador e observador, maior facilidade de descrição da conceptualização do momento de contemplação.

Das 15 *takes*, três foram analisadas, sendo uma de cada grupo, por questões de cronograma, e das mesmas três, espaçamento temporal mais curto (dois anos) e mais longo (oito e dez anos), para que fosse possível testar possíveis efeitos da tecnologia da época em que cada animação foi feita quanto à conceptualização do momento de contemplação. Assim, será possível identificar e descrever estruturas e processos cognitivos recorrentes na conceptualização metafórica (ou ausência dessas recorrências) durante a reprodução cinematográfica do fenômeno dentro dos recortes feitos, considerando variações gráficas que podem ocorrer a depender do contexto audiovisual. As animações das *takes* escolhidas foram (1) *A viagem de Chihiro* (千と千尋の神隠し, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001); (2) *O Castelo Animado* (ハウルの動く城, *Hauru no Ugoku Shiro*, 2004); (3) *Sussurros do Coração* (耳をすませば, *Mimi wo Sumaseba*, 1995); (4)

O Serviço de Entregas da Kiki (魔女の宅急便, *Majo no Takkyūbin*, 1989); (5) *Meu Amigo Totoro* (também de título *O meu vizinho Totoro*; とんりのトトロ, *Tonari no Totoro*, 1988); (6) *Princesa Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke Hime*, 1997); (7) *O Castelo No Céu* ((天空の城ラピュタ, *Tenkū no Shiro Rapyuta*, 1986); (8) *Vidas ao vento* (風立ちぬ, *Kaze Tachinu*, 2013).

É conveniente ressaltar que as escolhas buscaram atender aos critérios dos procedimentos de seleção e construção do *cópus*, como a observação das *takes* que não sejam relevantes para o entendimento da trama do filme e que possuam maior grau de movimento de elementos cênicos em contraste com pouca ou nenhuma movimentação de personagens enquadrados ao centro da trama, tal como repetição. Foram contempladas quatro décadas distintas (1980, 1990, 2000 e 2010), para que fosse possível considerar se há influência tecnológica ou de época quanto à forma com a qual as cenas são constituídas.

As análises serão baseadas em *takes* (partes de cenas) de animações do Studio Ghibli produzidas por Hayao Miyazaki em diferentes momentos. Uma vez que o autor possui a “observação do mundo” como base, o que o trabalho visa a demonstrar, no que tange à composição das cenas, uma recorrência (ou não) das estruturas e processos cognitivos na construção metafórica do momento de contemplação no *cópus* analisado. Para isso, como explicitado anteriormente, as cenas foram agrupadas de acordo com a predominância de seus elementos visuais, quais sejam (i) elementos da natureza, quando o maior nível de saliência estiver nos elementos da natureza, tais como o movimento do vento perceptível através da vegetação, movimento das nuvens ou do mar; (ii) elementos do fantástico, contendo características do que é tido como “fantástico” quando o foco revelar personagens, objetos e/ou cenários que não possuem verossimilhança externa; (iii) veículo em movimento, para quando o foco for um meio de transporte do qual seja possível ter alguma perspectiva do que está fora ou dentro do mesmo, e, evidentemente, que contenha dentro desses moldes características que apontem a alguns fenômenos da cultura japonesa presentes nos recortes feitos, e se relacionem com escolhas cinematográficas, como maior movimentação de elementos cênicos em contraste com pouca ou nenhuma movimentação de personagens. Para o embasamento da observação em todos os casos, foi verificado se há alguma forma de padronização das *takes*, por exemplo, a ideia de passagem do tempo representada como movimento no espaço. Foi possível observar nos três grupos a possibilidade de padronização da representação da

passagem do tempo através do movimento no espaço, ou seja, temos como domínio-fonte o espaço e domínio-alvo, o tempo.

A escolha do método de observação tem como motivação o fato de que Miyazaki é tido também como um observador de fenômenos do mundo, o que leva ao consenso de que o que está sendo reproduzido cinematograficamente é também fruto de sua observação de fenômenos tidos como comuns do mundo, com intuito de reproduzir verossimilhança, como também está explicitado durante a fundamentação. É válido ressaltar que todas as *takes* observadas possuem em comum a possibilidade de serem descartadas sem que exista comprometimento da trama, funcionando como uma espécie de intervalo para a contemplação do telespectador quanto ao mundo que lhe está sendo apresentado. Por fim, as cenas/*takes* serão replicadas de modo estático, contudo, na legenda, será possível encontrar o momento da cena/*take*.

1.3 Procedimentos de constituição do *cópus* e análise

Para a observação e seleção das cenas, foi necessário assistir a todas as animações anteriormente citadas, que são obras do Studio Ghibli dirigidas por Miyazaki, de ao menos quatro décadas distintas (1980, 1990, 2000 e 2010), fazendo com que fosse possível excluir questões cronológicas que pudessem afetar o *cópus* produzido ou viciar a análise, como pensamentos predominantes em um determinado tempo, ou efeitos do avanço tecnológico e aumento de horas trabalhadas em detrimento de tempo livre que ocorre em crescimento constante. Uma vez que há uma quantidade maior de *takes* em que os elementos cênicos predominantes são de elementos da natureza, temos maior presença destes, na proporção de oito *takes*, das quais uma descrita no capítulo de análise, a fim de descobrir se há reincidência de estruturas e processos cognitivos dentro do próprio grupo. Quanto às tomadas de momentos em movimento em veículos, foram selecionadas cinco, que constituem repertório de veículos de massa e de uso pessoal, fazendo com que seja possível descartar ou não a relevância do tipo de veículo. Das cinco *takes*, uma será descrita quanto às cenas de elementos do fantástico, e duas tomadas foram identificadas, das quais uma foi selecionada para análise, a fim de compreender se há diferença na conceptualização e reprodução momento de contemplação quando tratamos de elementos fantasiosos ou místicos.

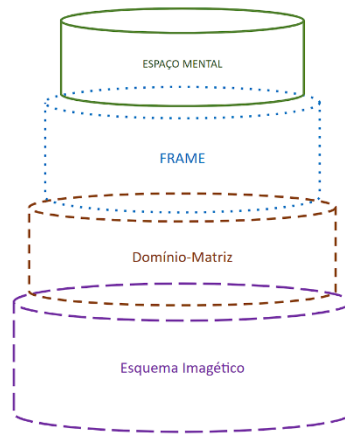
Todos os recortes feitos serão indicados quanto às suas respectivas plataformas e momento (hora, minuto e segundo) de início de observação ao final dela.

O procedimento descritivo a ser efetivado na análise levará em consideração o modelo utilizado no artigo “Integração conceitual, humor e multimodalidade em campanhas publicitárias” (BERNARDO, 2020, p.249), também trabalhado na disciplina de Tópicos Especiais em Cognição, ministrado pela professora Sandra Bernardo, uma das autoras da obra. A escolha foi motivada pela organização gráfica em alinhamento à nomenclatura definida por Kövecses (2020) que trata da multimodalidade na construção metafórica em multiníveis, uma vez que os termos utilizados pelo autor, como será evidenciado posteriormente, formam base sólida para que seja possível tratar do objeto de estudo com olhar científico, de natureza analítica. O modelo de representação gráfica adotado é também motivado por maior capacidade de compreensão visual simplificada, que serviria melhor ao propósito deste trabalho, uma vez que o de Kövecses abrange complexidade visual que não seria necessária para os objetivos a serem alcançados aqui. Logo, temos como uma das categorias de análise a metáfora multinível, a ser abordada durante a fundamentação.

Durante as *takes* que possuem, em maior grau de saliência, elementos cênicos que remetem à natureza, o objetivo da observação foi encontrar características como ausência de movimentação (ou pouca movimentação) de personagens (em especial, os que possuem traços humanos); movimento de elementos cênicos que ocorrem por conta de fenômenos naturais, como vento, ou chuva, movimento relativamente lento e uniforme das nuvens, ou movimento relativamente lento e uniforme da luz do sol, tal como ondas sonoras uniformes ou de baixa variação, de maneira a não comprometer o foco da cena (a exemplo do som de fundo, como uma voz distante ou um ruído constante, como o movimento de um trem sobre trilhos). Durante *takes* em que há momento de movimento em veículos, foi observado se houve ausência ou pouca movimentação de personagens enquanto estão em algum veículo nas condições de passageiros ou “carona”, tal como ondas sonoras uniformes ou de baixa variação, de maneira a não comprometer o foco da cena. Por fim, durante as *takes* que possuem como foco elementos do fantástico, foi observado se há maior grau de saliência em elementos do fantástico (fenômenos fisicamente impossíveis, ou do que comumente se denomina como ‘mágico’, como personagens voando sem auxílio de ferramentas e criaturas mitológicas de caráter fantasioso), enquanto se repete a ausência ou pouco movimento de personagens, tal como ondas sonoras uniformes ou de baixa variação, de maneira a não comprometer o foco da cena.

Na base do modelo gráfico (Figura 1), é possível perceber a relação entre estruturas conceituais envolvidas na construção multinível da metáfora conceptual, organizadas da mais esquemática e menos específica, os esquemas imagéticos, para a mais específica, e menos esquemática, os espaços mentais. Na ordem, teríamos de baixo para cima, (1) esquema imagético; (2) domínio; (3) frame (4) espaço mental.

Figura 1 - Representação cônica dos multiníveis da metáfora conceptual



Fonte: Bernardo, 2020, p.249.

A representação cônica permite visualizar cada nível em que a metáfora ocorre, tornando possível uma análise compatível com os objetivos gerais e específicos da pesquisa, uma vez que, neste tipo de representação, todos os níveis estão contemplados visualmente, do mais esquemático ao mais específico de baixo para cima.

2 FUNDAMENTAÇÃO

Primeiramente, por se tratar de um trabalho cujo foco está na construção metafórica, é notória a importância de entendermos suas representações em diversos contextos. Para isso, é preciso que se construa aqui uma base que servirá para a compreensão da relação existente entre noções de tempo e espaço que costumam ser descritas como de caráter universal. Tal afirmação é baseada no entendimento de que, inevitavelmente, estaríamos representando a passagem do tempo através do movimento (aqui tido como espaço, ou movimento no espaço). Ainda que a princípio o conceito de tempo possua elevado grau de abstração, e ainda sem respostas que definam melhor o fenômeno, mesmo no campo da astrofísica, no qual é possível questionar até mesmo a ideia do ‘antes’, não é necessário um raciocínio tão abstrato para percebermos que um relógio analógico nada mais é se não uma construção metafórica, no qual o tempo, conceito mais abstrato, estaria sendo representado pelo movimento de três ponteiros, em espaçamentos e tamanhos distintos, e desta forma, estaríamos representando a passagem do tempo através de um sistema que utiliza apenas o movimento mecânico. O mais rápido destes representaria a passagem dos segundos, que entendemos como uma fração (novamente aqui, falamos de tempo através de uma ideia de espaço) menor do tempo, enquanto outro, após 60 movimentos daquele que representa os segundos, se movimenta por um ‘traço’, que simboliza um minuto. E após 60 movimentos daquele que simboliza os minutos, teríamos um traço, dessa vez maior, daquele ponteiro que representa a hora, e logo após duas voltas no esquema de 12 números, teríamos um dia, e a metade deles, metade do dia (meio-dia).

É notório aqui que nos deparamos com uma manifestação metafórica, na qual um conceito que possui elevado nível de abstração, e comumente tido como ainda além da compreensão humana, está sendo representado por outro que é mais concreto. Para que seja possível exemplificar num universo mais próximo ao que será abordado aqui, temos que, durante uma cena qualquer de um filme, para que possamos observar de forma precisa a sucessão dos fatos, ou até a dramatização de uma determinada cena, utiliza-se o recurso de *slow-motion*, no qual os movimentos no espaço ocorrem de forma mais lenta, dando-nos a impressão de que o tempo está passando de forma mais vagarosa. Algo similar acontece quando todos os movimentos no espaço em uma cena deixam de acontecer, dando-nos a impressão de que o tempo parou (ideia que só é possível através de uma

projeção, uma vez que fora das telas, o tempo continua, junto ao movimento no espaço). Sendo assim, a ideia construída no imaginário popular quanto ao uso das metáforas, caracterizando-as apenas como conceitos da literatura tida hoje como ‘rebuscada’, padrão, ou comumente acessível apenas às elites, não só é abruptamente distante da realidade, como também é um desfavor ao entendimento da cognição humana e conhecimento linguístico.

O capítulo em questão se subdivide em questões culturais do Japão, em que forma abordadas algumas características da cultura japonesa, entre elas, subseções como O fenômeno do *Ma* presente no projeto, que visa explicitar brevemente o fenômeno que atravessa as *takes* analisadas; Valores japoneses oriundos do Xintoísmo, Budismo e Confucionismo que também passam por elas, com o intuito de melhor contextualizar este trabalho quanto aos aspectos culturais, que foram de suma importância para o momento de análise; A relação dos japoneses com o tempo e espaço, sendo a subseção que tem como objetivo incluir na análise a devida ressalva quanto a perspectiva de universalidade na relação de tempo e espaço, que ainda que aparente, é confrontada pela relação cultural que o povo japonês possui com esses conceitos, que difere consideravelmente da forma com a qual nós, ocidentais, os vivenciamos; O orientalismo ocidental e japonês, que explora brevemente a relação imperialista ocidental como forma de categorizar o Japão, tal como o próprio país o faz a partir de conveniências no jogo de influência internacional, em especial em épocas em que o imperialismo estava presente de forma mais despudorada no cenário global; Ao fim, na última subseção de questões culturais do Japão, somos contemplados com características de animações de Miyazaki, que carregam, evidentemente, a carga cultural anteriormente mencionada, e portando são relevantes para o momento de análise por fazerem parte do processo de conceptualização do momento de contemplação nas *takes*. Em seguida, há subseções que possuem o intuito de fundamentar este trabalho do ponto de vista linguístico, apresentando a teoria da metáfora conceptual proposta por Lakoff & Johnson (1980), metáfora monomodal e metáfora multimodal, com exemplificações a fim de estabelecer distinções e como se enquadra a conceptualização do momento de contemplação; e finalmente, uma subseção dedicada à abordagem multimodal proposta por Kövesces (2020), que foi a principal base teórica para o momento de análise das *takes*.

2.1 Questões culturais do Japão

Ainda que o *cópus* seja composto por tomadas que evidenciam a relação tempo-espço, o que não contempla o *Ma* em sua plenitude, é perceptível que o *cópus* é atravessado por conceitos da cultura japonesa que são inevitavelmente relevantes para que as tomadas fossem melhor analisadas, mesmo do ponto de vista de uma teoria que é de origem eurocêntrica, como a abordagem multinível da metáfora, anteriormente mencionada. Sendo assim, este capítulo será dividido em seções que contemplam valores culturais ligados a aspectos de espiritualidade (contudo, não necessariamente de religião, como será abordado adiante) e gerais; orientalismo ocidental e orientalismo a partir da perspectiva japonesa; e, por fim, características de animações japonesas de Miyazaki, em contraste com o que é popularmente denominado de ‘animê’.

Uma vez que valores japoneses atravessam o *cópus*, é crucial abordá-los, pois as animações de Miyazaki carregam inevitavelmente alguns deles, como harmonia, impermanência, coletividade, hierarquia e respeito aos mais velhos são dificilmente separados da sociedade japonesa, e por consequência lógica, estariam presentes em animações do diretor em questão, e além de possivelmente presentes nas *takes* escolhidas, e quando não, pertinentes para a compreensão daquilo que está sendo apresentado aos telespectadores. Evidentemente, as *takes* analisadas possuem construção metafórica do tempo como espaço que sinaliza a ideia do ‘estar presente’, fortemente perceptível no *Ma* japonês, que em determinados momentos das *takes* analisadas o telespectador se depara com o momento de contemplação.

É necessário também destacar a relação do povo japonês com a natureza, uma vez que um dos grupos de *takes* a serem analisadas é caracterizado pela presença de elementos cênicos que remetem à natureza, tais como fenômenos naturais, vegetação e nuvens. Foi preciso também perceber como a presença de elementos do fantástico são abordados e concebidos, pois o último grupo de *takes* analisadas possuem notável presença de elementos do fantástico. Por fim, a relação dos japoneses com o tempo, mais especificamente, a ideia de impermanência e como abordam ciclos (repetição) é também de importância notável para a compreensão de como tais valores atravessam as *takes* e ocasionam as construções metafóricas que foram analisadas. Sendo assim, temos justificada a importância da primeira seção deste capítulo que diz respeito a valores culturais ligados a aspectos de espiritualidade e gerais.

Dado que esta pesquisa aborda conceitos sensíveis e caros aos japoneses, é preciso que haja uma seção que aborda a devida e complexa ressalva quanto à forma que ocidentais como este pesquisador, são enviesados pelo orientalismo ocidental, ou seja, a forma com a qual olhamos para o que comumente denominamos de ‘mundo oriental’, muitas vezes de forma romantizada ou estereotipada, o que naturalmente afeta também o momento de análise, pois implica em visão que ocorre a partir de olhar e modo de fazer pesquisa de caráter empírico. Há também que ser levado em consideração o orientalismo japonês, e como a imagem do país e seu povo é, por assim dizer, ‘vendida’ ao ocidente, sendo esse um ponto particularmente relevante devido ao fato de que as animações de Miyazaki chegam com frequência ao ocidente especialmente a partir dos anos 80 e do sucesso que vêm fazendo na América do Norte, tendo a animação mais recente, *O Menino e a Garça*, sido vencedora de diversos prêmios.

É evidente que a forma como a arte é vendida a outros países funciona como uma espécie de *soft power*, e assim, as escolhas feitas quanto a como ela é apresentada e comunicada ao público-alvo também podem conter escolhas minuciosas que são de conveniência relativa ao próprio uso de *soft power* como influência no cenário da política internacional. Sendo assim, a forma com a qual os japoneses cultivam a imagem do país é também particularmente relevante aqui, e por isso será abordada na seção denominada de “orientalismo ocidental e japonês”, em outras palavras, a seção em questão é dedicada a ponderar quanto às visões estigmatizadas e romantizadas da sociedade japonesa, que não devem ser desconsideradas quando tratamos de arte cinematográfica e como ela é vendida internamente e externamente.

O corpus deste projeto é composto por takes de animações dirigidas por Miyazaki para o Studio Ghibli, e assim sendo, é preciso retratar características que são inerentes às animações japonesas, tal como diferenças entre esse gênero e outro, com o qual é confundido, o animê. Assim sendo, é preciso uma seção que tenha como objetivo a abordagem de características das animações japonesas em contraste com as de animê, pois quando perguntado sobre suas animações, Miyazaki é enfático em negar que produz animê, e que suas obras seriam na verdade animações japonesas. Sendo essas animações de extrema importância para a construção do corpus desse projeto, a seção ‘características de animações japonesas’ almeja esclarecer diferenças entre os gêneros, e se elas estão relacionadas à crítica que o diretor faz ao que denomina de ‘Indústria *Otaku*’ estar ligada às diferenças entre os gêneros mencionados e se as animações japonesas permitem, de fato, maior quantidade de momentos que são atravessados pelo *Ma*. Uma vez que o diretor é o principal nome

das animações escolhidas, é preciso também conceber valores e características que ele traz às animações, principalmente a de ser um observador de fenômenos da vida cotidiana.

2.1.1 O fenômeno ‘ma’ presente no corpus do projeto

Ainda que o *Ma* seja um fenômeno cultural complexo que vai muito além de características de construção metafórica, é possível notar em alguns estudos evidências de que sua presença nas *takes* é um aspecto importante da cultura japonesa que ajuda a compor, junto a outros fatores, a metáfora de momento de contemplação. Em *A Estética do Entre* (OKANO, 2013) de Michiko Okano, a renomada estudiosa da metáfora em questão busca investigar os aspectos culturais do *Ma*, fenômeno japonês que atravessa o corpus desta pesquisa. A noção de “entre” pode ser entendida como um fenômeno particularmente presente no imaginário popular japonês. Pode-se notar a presença do *Ma* na história, cultura, religião (Budismo, Xintoísmo, Confucionismo), expressão artística verbal e não verbal, que será mais evidenciada durante a análise e exemplificação do objeto de estudo em sua representação. Sendo assim, seu entendimento deve levar em consideração as múltiplas compreensões e níveis possíveis em que esse fenômeno pode se manifestar. Entretanto, deve-se levar em conta a complexidade, singularidade e particularidade desse movimento enquanto algo muito à parte da compreensão e cultura ocidental ou europeizada. No livro “A Estética do Entre” (OKANO, 2013), a autora inicia a discussão retratando a complexidade do fenômeno do *Ma*, até mesmo para a sociedade japonesa, que encontraria dificuldade em explicá-lo com exatidão.

Regido por uma lógica relacional, esse vocábulo apresenta-se de maneiras diversificadas, de acordo com as associações que se estabelecem no espaço e no tempo. Trata-se da expressão de algo próximo de um senso comum peculiar dos japoneses: todos sabem o que é, mas não conseguem explicar com exatidão.” (OKANO, 2013, p.150)

Ao tentar explicar a origem do *Ma* e seu sentido, Michiko Okano o define afirmando que:

O *Ma* origina-se da ideia de um espaço vazio demarcado por quatro pilstras no qual poderia haver a descida e a consequente aparição do divino. O espaço seria assim, o da disponibilidade de acontecer e, como toda possibilidade, o fato poderia concretizar-se ou não. (OKANO, 2013, p.151).

Como já mencionado anteriormente, a estrutura do ideograma “間” é constituída por outros dois, como explicitado no artigo também por Okano (2013, p.151), além da ideia de que a construção da metáfora do *Ma* fugiria da lógica binária.

Por fim, é plausível dizer que o *Ma* em japonês pode ser traduzido de várias maneiras, como espaço, intervalo, pausa, lacuna, ou mesmo como Okano (2013) o faz, entre-espaço. Esse conceito tem suas raízes em práticas antigas, como a arquitetura tradicional japonesa, onde o espaço é concebido de forma diferente do Ocidente. O espaço vazio é considerado tão importante quanto o espaço ocupado, e é nesse *Ma* que a verdadeira essência de uma estrutura ou obra de arte é encontrada. Na arte, geralmente é ligado ao uso do espaço em branco, transmitindo a ideia de equilíbrio e ritmo.

2.1.2 Valores japoneses oriundos do xintoísmo, confucionismo e budismo presentes nas animações

Sendo necessário estar consciente da existência das várias facetas do Japão, esta seção visa abordar questões pontuais que dizem respeito a valores culturais, sendo estes de aspectos da espiritualidade da sociedade japonesa e gerais. Por exemplo, quando Lakoff e Johnson (2002) abordam questões universais de construções metafóricas de espaço e tempo, é preciso compreender que a exemplificação possui viés ocidental. Por isso, a grandeza dessa universalidade precisa ser testada quanto à conceptualização dos fenômenos a partir de uma visão mais distanciada do ocidente, uma vez que os autores são, de fato, ocidentais, e a relação dos japoneses com o tempo, vide o valor de impermanência que será abordado nessa mesma seção, e o *cópus* passa por animações japonesas que são atravessadas por conceitos fortemente presentes no Japão.

Primeiramente, é preciso abordar alguns conceitos gerais básicos do Xintoísmo, Budismo e Confucionismo, que foram incorporados à sociedade japonesa através da política ao longo dos anos de sua história, e formam valores culturais que, ainda que de forma minuciosa, estão presentes

nas cenas das animações que compõem o corpus desta pesquisa. De acordo com Sasaki (2021), o Xintoísmo seria considerado uma religião nativa do Japão, que, contudo, não surgiu como um sistema de princípios morais ou doutrinas filosóficas, como ocorre com o Confucionismo e o Budismo, até a introdução desses pensamentos no Japão dos séculos IV e VI. Nele ainda seria possível encontrar um sistema de valores que se mantém mesmo no Japão contemporâneo (o que particularmente o torna relevante, pois em quesitos temporais, atravessa o tempo das animações de Miyazaki, sendo a última obra do autor lançada internacionalmente no último trimestre de 2023, e há de estrear em cinemas brasileiros em fevereiro, já sendo sabido que o diretor foi vencedor do Globo de Ouro, ou seja, trata-se de uma obra contemporânea).

O mero fato de que o Xintoísmo concebe a existência de múltiplas divindades, ou seja, é politeísta, já diferencia fortemente valores japoneses daqueles que estão no ocidente, que é majoritariamente cristão monoteísta. Ainda em *Valores culturais e sociais nipônicos* (Sasaki, 2021) temos que o Xintoísmo japonês se caracterizava fortemente, entre outros aspectos, pelo culto à natureza e aos ancestrais, nos concebendo não apenas um dos princípios previamente mencionados da sociedade japonesa, que seria o respeito aos mais velhos, como também uma diferença marcante da relação que o ocidental europeu ou norte-americano, de maneira geral, possui com a natureza, em contraste com os japoneses.

Enquanto na visão de mundo monoteísta Deus estaria acima de tudo, os homens estariam acima da natureza, implicando na ideia de que os homens servem a Deus, e a natureza, aos homens, podendo então o ser humano extrair dela o que entender, sendo importante a devida ressalva de que, ao mencionarmos ocidental europeu ou mesmo norte-americano, há aqui a exclusão de populações indígenas e nativas, consideradas minorias de poder, que não são legatárias de impérios que enriqueceram através da brutal exploração do outro. Em contrapartida, na visão politeísta, ainda que as divindades estejam acima dos homens, a natureza se encontra em mesmo nível hierárquico deles, apontando para uma relação que pode ser descrita como mais harmoniosa quando em contraste com a do homem ocidental.

Outro ponto a ser levado em consideração quanto ao Xintoísmo, o caminho do *Kami* (divindade), é a quantidade de deuses, sendo estes jamais tidos como absolutos ou de característica transcendental em relação ao homem e ao mundo. Na verdade, segundo Sasaki (2021, p. 4), sempre foi entendido que há continuidade significativa entre a divindade e o homem, diferente do entendimento judaico-cristão de criador e criatura, sendo a relação entre o homem e a divindade

simbolizada pelo termo 親子 *oyako*, que tange a ideia de relação entre pais e filhos. Por fim, podemos afirmar também que os deuses estariam presentes na natureza, em seus distintos elementos, tais como relevos e animais distintos.

É conveniente mencionar que valores que tangem a relação dos japoneses com a natureza são perceptíveis em animações de Miyazaki, e uma vez que há um grupo de takes que compõem o *cópus*, em especial a que foi retirada do título *Princesa Mononoke* (1997), em que há evidente mistificação da natureza como entidade, na qual há, de fato, deuses que assumem formas de animais e aparentam consciência, como seres humanos, contudo, capazes de exercer autoridade, ainda que desafiados pelo próprio ser humano, também fugindo da lógica binária ocidental, de narrativas onde há o bem e o mal, os mocinhos e os vilões, algo que também já demonstra evidente distinção quanto ao modo ocidental no processo de criação. Isso ainda se relaciona com fato de que, no Xintoísmo, a natureza humana é mundana, e aceita como ela é (o que fortemente o difere da visão judaico-cristã, na qual o ser humano deve evitar o que é denominado como ‘coisas mundanas’ e seguir os ensinamentos bíblicos).

Também não há a ideia de pecado original do Cristianismo no Xintoísmo, sendo o mal manifestado além de transgressões morais, como catástrofes naturais, doenças e desfigurações físicas (como também são possivelmente implícitos em *Princesa Mononoke*, em uma cena em que há, em uma sociedade que explora a natureza de forma mais agressiva, pessoas que foram acometidas por lepra, ficando desfiguradas e debilitadas de forma severa). Há a presença do mal como sujeira ou impureza, enquanto o homem é originalmente limpo (ou seja, não é, por natureza, um pecador, como ocorre no Cristianismo). Por fim, o mal poderia ser removido através de rituais de purificação, ideia que também é bastante perceptível em *Princesa Mononoke*, quando o personagem principal da trama, logo nas cenas iniciais, acaba sendo contaminado por uma mancha oriunda de um animal que havia sido tomado pela mesma, e sai em busca de encontrar uma saída, ainda que sob a compreensão de que tal tentativa poderia falhar, e entendendo a possível consequência daquilo – sua impermanência em vida.

Para concluir, é preciso enfatizar que, como religião, o Xintoísmo pertence às práticas de política de Estado, tendo como decisão de sua exaltação durante o período Meiji, ele acabou sendo por meio de uma junção do Xintoísmo imperial, de caráter mais restrito com o de santuários, de natureza mais aberta e com o propósito de cultivar uma divindade em específico, em cada santuário. Em *princesa Mononoke*, temos alguns destes elementos acoplados ao fantástico e, por assim dizer,

ao misticismo. Há animais que possuem consciência e fala semelhantes às dos seres humanos, e há a entidade divina da floresta, que se encarrega tanto de atitudes benevolentes quanto de consequência vingativa dos atos dos seres humanos, como parece ser, de fato, o funcionamento da natureza aos olhos do homem.

Havendo tratado do Xintoísmo, o Budismo traz ideias que também atravessam o corpus desta pesquisa, sendo assim, relevante explicitar seu contexto para que a etapa de análise consiga atingir maior profundidade. Um dos princípios do Budismo é a negação do mundo, tendo o mesmo como lugar de sofrimento. Tomemos como exemplo a flor de lótus, símbolo do Budismo. Ela surge da lama, que representa lugar de sofrimento, atravessa-a e desabrocha com toda a sua pureza ao transcender as dificuldades, e assim atinge a iluminação, simbolizando a transitoriedade, impermanência, e a fragilidade da vida, além de sua própria beleza (Sasaki, 2021). Havendo aval estatal através do Príncipe Shōtoku (574-622), o Budismo e o Xintoísmo, contrário ao que poderia se imaginar, tenderam a se fundir e incorporar o sistema de valores da sociedade japonesa, junto ao Confucionismo, e assim, é possível afirmar que foi uma relação harmônica. Diferentemente do Cristianismo, o Budismo japonês começou seu percurso do centro à periferia.

Uma forte característica do Budismo japonês foi o laço estreito entre ele e o Estado, chegando a ser tomado como projeto governamental, o que aponta para sua notável presença nos valores japoneses, mesmo aqueles que não são fortemente religiosos. Fazendo um paralelo, os valores e muitos traços das constituições ocidentais, ainda que de caráter assumidamente laico, carregam consigo viés judaico-cristão. O direito à vida, por exemplo, que é de base humanista, inevitavelmente traz consigo raízes do que é tido como o ‘sagrado’. Havendo sido estabelecido dessa forma, o Budismo japonês tem como outra característica a sua ligação com a família, que tradicionalmente é tida como instituição e unidade básica da sociedade japonesa, o que também nos remete à ideia de respeito aos antepassados.

Ainda no texto *Valores Culturais e Sociais Nipônicos*, observamos que o Budismo teria trazido também um modo de pensar especulativo, metafísico com ideias de transmigração, carma, a lei da causa e efeito válida para o passado, presente e futuro (Sasaki, p. 13). A ideia de carma, causa e efeito pode ser presenciada, por exemplo, na animação *A Viagem de Chihiro* (2001), nos momentos iniciais, quando os pais da protagonista, encantados pela fartura de comida presente no lugar em que estavam, que parece com uma espécie de festival a céu aberto, cedem ao que pode ser descrito como “gula”, e acabam sendo transformados em criaturas com características de

porcos, que funcionaria como consequência de uma atitude que tomaram, e por tabela, fazendo com que Chihiro, a filha deles, ficasse com a ingrata missão de salvá-los, havendo de aventurar-se pelo desconhecido, desenvolvendo-se através de trama.

Como mencionado anteriormente, a ideia de negação do mundo está fortemente presente no Budismo japonês, e isso, evidentemente, se traduz nas expressões artísticas. Sendo assim, o que teríamos em vida é compreendido como impermanente e passageiro, expondo a fragilidade e o caráter transicional da vida humana. Com isso, é possível inferir que, a partir dessa perspectiva, diante das incertezas do acaso da vida, e da certeza de impermanência, há maior valorização do caminho ou jornada em relação ao fim – conceito que também atravessa as *takes* que fazem parte do *cópus* deste trabalho. Muitas vezes, ao assistirmos as animações de Miyazaki, temos a impressão de um fim pouco conclusivo, ou que algo continuaria dali, ou que na narrativa ficaria implícito que personagens seguirão ainda suas jornadas, mesmo que não possamos mais acompanhar diante das telas. Nas *takes*, é possível perceber uma tentativa de aproximar o tempo do telespectador com o tempo da trama, quase de forma síncrona, em que movimentos e sons ocorrem em repetição, antes que ocorra o avanço da trama. Isso permite ao diretor, de certa forma, valorizar a jornada das personagens apresentadas, possibilitando o desligamento do telespectador, ainda que por alguns segundos apenas, da trama principal e da expectativa do desenrolar do fim da animação.

Como será perceptível adiante, o Budismo e o ‘Zen’ (camada popular do budismo) estão presentes nas animações de Miyazaki, e contribuem para explicitar as *takes* que compõem o *cópus* desta pesquisa. Como abordado por Oliveira (2023), não é possível uma estética que podemos chamar de Zen como conceito absoluto, mas sim como derivação, e então o que a autora propõe em *O Zen e a estética fílmica de Hayao Miyazaki* é elucidar os vários conceitos estéticos derivados dele, ou como descrito pela autora, “uma modelagem temporária que elaboramos para analisar um determinado aspecto da obra do diretor em questão” (Oliveira, 2023, p. 3). No Zen, há a busca pela iluminação (*satori*), que ocorre através da experiência cotidiana que a despertaria através da iluminação de um “eu interior”, relacionadas ao processo de experimentação e significação, que do ponto de vista linguístico, podemos relacionar à base filosófica da Linguística Cognitiva, o realismo experiencialista, sendo as experiências de natureza sensório-motoras e socioculturais. Evidentemente, este assunto, tal como a contribuição da autora quanto à discussão das animações de Miyazaki e sua relação com o Zen será abordado de maneira mais ampla na seção denominada

de “Características de animações japonesas de Miyazaki”. A partir da obra dela, será possível evidenciar que há, de fato, influência de valores derivados do *Zen* presente nas animações de Miyazaki, cujas *takes* compõem a construção do *cópus* analisado.

Uma vez que os valores do *Zen* estão constantemente presentes nas *takes* selecionadas, é preciso providenciar detalhes dessa camada popular do budismo, que, de fato, é a que parece mais acessível ao mundo ocidental por conta de sua estética já estabelecida. Um dos diferenciais do *Zen* é a ênfase na experiência direta e pessoal, importante para esse trabalho, uma vez que é relevante quanto às experiências sensoriais, sendo uma prática que favorece o que pode ser descrito como despertar mais espontâneo e pessoal, presente também nas *takes*, ao nos depararmos com a ideia de convite à contemplação. É perceptível na estética do *Zen* a simplicidade, o silêncio e o equilíbrio, e sua influência está na forma com a qual os recortes feitos desse trabalho apresentam o momento de contemplação, através de uma estética em que efeitos sonoros repetidos ocorrem em harmonia com o que está sendo apresentado ao telespectador, em momentos de extrema simplicidade da vida, como o caminhar, o descansar e a espera proporcionada por um trajeto de veículo. Por sua praticidade e acessibilidade no ocidente, o *Zen* acaba por ser popular, em diferentes contextos culturais, promovendo filosofia de vida baseada em presença, no dito ‘estar aqui agora, de corpo e alma’ e simplicidade, sendo possível afirmar que ultrapassa a própria religião, pois é apreciado como estilo de vida por pessoas que talvez nem ao menos tiveram contato com outras camadas do budismo.

Se o Budismo tinha como um de seus principais valores a negação do mundo, o Confucionismo tinha como base o oposto – a afirmação do mundo presente. O chamado Neo-Confucionismo no Japão renova o ensinamento confucionista que enfatizava o aprendizado, assim como as relações harmoniosas entre as pessoas (Sasaki, 2021). Os monges *Zen* foram atraídos então pela ideia de sincretizar o Confucionismo com o Budismo. No Período Edo (1603-1868), foi adotado formalmente o ensinamento neo-confucionista como conjunto de normas ideológicas do novo regime, fazendo com que o confucionismo penetrasse na sociedade japonesa de forma mais rápida, e fosse então assimilado pelo povo japonês, com maior relevância numérica, através de estudiosos e pensadores confucionistas. É importante ressaltar que o Confucionismo não teve papel de ruptura dos valores tradicionais, mas sim, como descrito em *Valores culturais e sociais nipônicos*, de racionalizar e reforçá-los, como uma estrutura de pensamento ética e ideológica, permeando a linguagem, comportamento e a consciência moral do povo japonês de tal forma, que

se tornou difícil distinguir elementos confucionistas dos não-confucionistas. Como ocorreu com doutrinas anteriormente mencionadas, o Confucionismo tornou-se no Japão diferente do que era em sua origem chinesa.

A humanidade é o pilar central do Confucionismo, sendo de crença comum que todos os humanos são naturalmente bons, e na verdade, é a educação que determina a condição humana. Aqui temos mais uma característica das animações de Miyazaki que é comumente notável em suas obras cinematográficas. Dificilmente há a presença de um vilão na trama que seja simplesmente maligno por assim ser. Como em *Princesa Mononoke*, a narrativa expõe conflitos de interesses distintos, que termina em tragédia e aprendizado quanto aos efeitos da quebra da harmonia entre homem e natureza. Em *Viagem de Chihiro*, por exemplo, de determinada perspectiva, é possível inferir que a criatura *No-face* não é necessariamente uma criatura má, mas uma representação do sentimento de abandono e até de solidão, e sua transformação em criatura caótica e destrutiva aponta para as consequências da perturbadora busca constante por validação e atenção através de meios que se desvia da régua moral estabelecida. Em uma das *takes*, *No-Face* acompanha a personagem durante uma viagem de trem, sendo essa tomada pertencente ao grupo de veículo em movimento, no qual, novamente, há a ideia de estar presente no aqui e agora (a afirmação do presente, como no Confucionismo) que é construído de forma a que esta seja convidativa também ao telespectador, pois como anteriormente explicitado, há um momento de contemplação do mundo que lhe está sendo apresentado – a admiração da estética.

Evidentemente, o que foi descrito aqui é insuficiente para explicitar a magnitude do que são estes três importantes pontos que ajudam a moldar a sociedade japonesa, sendo aqui um ponto de encontro entre alguns de seus valores com as animações de Miyazaki, uma vez que, como anteriormente mencionado, eles estão presentes nas animações, e por consequência, moldam o contexto das *takes* que compõem o *cópus* produzido.

2.1.3 A relação dos japoneses com o tempo e o espaço

Como descrito durante a menção do *Zen* e do Budismo, um dos valores japoneses é o de impermanência. Este valor em si já aponta para o fato de que a forma como a sociedade japonesa compreende tempo é consideravelmente distinta da maneira *mainstream* ocidental, que comumente parece evitar até mesmo o tema, de não pensar na possibilidade do término, ainda que exista vasta curiosidade quanto ao que acontece após o fim. Dada a diferença entre a forma com a qual lidamos com o tempo de maneira geral, tal como com o espaço, esta seção visa explicitar alguns aspectos que são de considerável utilidade para a compreensão de algumas *takes* das animações de Miyazaki, em especial por possuírem o caráter de repetição de movimento, gerando a ideia de ciclos durante uma trajetória contínua.

No Budismo, há a ideia de tempo como sucessão sem limite, uma vez que a vida e a morte se repetem ciclicamente sem cessar. Contudo, é preciso fazer a devida ressalva de que a próxima vida não é exatamente igual à anterior, e talvez nem mesmo possua a mesma forma. Em *O tempo e o espaço na cultura japonesa* (KATO, 2008), o autor explica que a alma que numa vida foi um monge budista, por exemplo, poderá se tornar a alma de um outro ser. Isso estaria englobado pela ideologia do *samsara*, que engloba todo o ciclo de renascimentos que um indivíduo assume, negando o aspecto unicamente linear do tempo. Ainda na mesma linha de raciocínio, é possível dizer que as reencarnações na *samsara* não são exatamente repetição dos mesmos acontecimentos, ainda que a morte e o surgimento da vida sejam processos cíclicos que se repetem.

Se entendemos então que a morte e a vida se repetem, porém, os acontecimentos são distintos, temos aqui a valorização da jornada, que é o que, de fato, é distinto do processo repetitivo de nascer ou vir a óbito. Por certo, isso também se traduz até mesmo em sutilezas das expressões artísticas. Um exemplo é a *take* que pertence ao grupo referente à maior presença de elementos do fantástico, utilizada na etapa de análise deste trabalho, na qual o Espírito da Floresta, de Princesa Mononoke, ao caminhar, parece acelerar o processo de vida e morte das plantas e outros tipos de vegetação ou fungos (tais como cogumelos). Ao pisar no solo, as plantas crescem e morrem rapidamente, de maneira cíclica, ao ritmo em que o Espírito da Floresta caminha. Ao passo que isso ocorre, as plantas, que ainda que de mesmas características, são ligeiramente diferentes e a região tocada do solo é distinta também, o que indica que o caminho, a jornada, não são os mesmos, ainda que o começo e o fim de cada passo (podendo ser entendido como ciclo) sejam.

Mesmo se considerarmos que essa é uma animação em boa parte feita à mão, e que por razões econômicas e de limite humano não seria viável que ela tivesse um número elevado de

frames por segundo (30 ou 60, como ocorre em televisões, monitores e celulares contemporâneos ao tempo desta pesquisa), há notável riqueza de detalhes minuciosos que são perceptíveis pela aparente “lentidão” ou sensação de “leveza” dada pela construção de efeito de contemplação comumente causado aos telespectadores, como uma sugestão de vivenciar o tempo do “agora” que está em tela. Ao observarmos a take escolhida de *Sussurros do Coração*, que pertence ao grupo de veículo em movimento, temos a repetição do ruído e movimento do trem, sendo, contudo, possível notar que a paisagem de fundo é distinta – ou seja, na jornada, temos uma quantidade maior de acontecimentos quando comparamos ao fim e ao começo apenas.

Ainda que Lakoff (2002) aponte a universalidade de construções metafóricas TEMPO É ESPAÇO, segundo Kato (2008), a concepção de tempo difere de acordo com a cultura, mesmo o tempo histórico. Nessa concepção, segundo o autor, haveria alguns tipos de tempo, sendo o primeiro, o que flui para uma direção determinada sobre uma linha com começo e fim (tomemos como exemplo, vida e morte, sendo a vida o começo, e a morte, o fim); o segundo, o que se sucede infinitamente sobre uma circunferência (como os ciclos); o terceiro, o que flui para uma direção determinada sobre uma linha reta infinita; o quarto, o tempo sem começo, mas com fim; o quinto, o tempo com começo e sem fim, sendo estes dois mencionados por último, em linha reta, possuindo comprimento infinito. Sendo assim, o autor busca entender e explicitar quais seriam as concepções de tempo da sociedade japonesa.

No capítulo em que o autor aborda os três tempos na cultura japonesa, ele afirma que o tempo como uma linha reta infinita pode ser dividido e estruturado, e que todos os acontecimentos, do mesmo modo que os *kami* da mitologia, nascem no que ele denomina de sequência sobre uma linha reta do tempo, e que a sucessão do presente, o “agora” de cada acontecimento não seria outra coisa senão o tempo, e assim, a totalidade dos acontecimentos passados não é o que determina o significado do “agora” diante do qual se está, assim como a totalidade dos acontecimentos que devem vir não é o que se torna o propósito do “agora” (Kato, 2008, p. 48). Sendo assim, estamos diante de um presente, ou do “agora” que, mesmo quando um ponto de repetição de um ciclo, muda de acordo com o próprio avanço destes ciclos no tempo. Um paralelo, ainda que grosseiro, é o movimento de um planeta em torno de uma estrela. O planeta gira em torno de si próprio, de forma independente do seu movimento elíptico em torno de uma determinada estrela (no caso da Terra, que um dia, faz 1/365 avos do movimento cíclico em relação ao sol, enquanto seu movimento em torno de si própria é de um ciclo menor que se repete).

É necessário para este exemplo, evidentemente, as devidas ressalvas, uma vez que o “movimento” dos acontecimentos cíclicos seria similar ao da Terra em relação a si própria, porém, os tempos de vida e morte, mesmo que cíclicos e repetitivos, não são mensurados como intervalos regulares (a vida de um monge, por exemplo, tende a ser mais longa que a de um búfalo, ainda que exista uma quantidade de variáveis que causam a mudança de como isso ocorre), e o tempo histórico ocorreria conforme uma linha reta infinita, diferente do movimento da Terra em torno do Sol, que ocorre de forma a ser um ciclo mais longo. Ao colocarmos em perspectiva a *take* presente na etapa de análise referente ao grupo que possui maior grau de saliência de elementos da natureza, o vento faz com que a vegetação se mova ao fazer o movimento de sopro, e a grama se move para a direção que o vento sopra, e retorna ao seu ponto original quando a intensidade do vento é menor, ocorrendo de forma cíclica, enquanto o tempo da narrativa segue, e o rádio falando ao fundo faz com que seja perceptível que o tempo está, de fato, passando, e que não se trata, por exemplo, de uma imagem repetida, como um arquivo de imagem animada em formato *GIF*.

Em uma aula de interpretação do texto de Kato, a professora Hashimoto (2017) sugere como exemplo o tempo histórico em forma de linha contínua e infinita, e que os ciclos, como estações do ano, por exemplo, se repetem, e que cada ‘ponto’, nessa linha reta tocada pelo ciclo, seria o ‘agora’. Ainda no mesmo capítulo, o autor também afirma que o fluir infinito do tempo é dificilmente captado, e que o que se pode apreender é apenas o “agora”, e assim, cada “agora” tem o potencial de se tornar o centro da realidade no eixo do tempo, e nele, as pessoas vivem o “agora” (Kato, 2008, p. 48). É possível inferir aqui valores japoneses que dão importância ao “agora” que atravessam as *takes* que compõem o corpus desta pesquisa, como por exemplo, o *Ma*, que, dentre suas inúmeras ramificações na cultura japonesa, reafirma a importância do “agora”, e na construção de sentido das *takes*, em conjunto com os valores previamente mencionados, auxilia no entendimento de momento de contemplação durante o que é apresentado no recorte da narrativa.

Em contrapartida, o autor afirma que o “agora” não é um instante, tão pouco um ponto sobre a linha reta do tempo, e que de acordo com as circunstâncias de cada caso específico, o “agora” pode ser percebido como curto ou longo. Segundo o autor, na cultura japonesa, coexistiam três modos de tempos diferentes, sendo eles uma linha reta sem começo e sem fim, referente ao tempo histórico; o movimento cíclico sem começo e sem fim, como o tempo do cotidiano; e o tempo universal da vida, que possui começo e fim (Kato, 2008, p. 53). Os três tempos seriam voltados para a ênfase de viver no “agora”.

A ideia de viver o “agora” ou o presente seria, como no dizer popular, “estar de corpo e alma” naquilo em que está sendo feito em um determinado momento. Evidentemente, estar presente de corpo e alma ao observar uma tomada de uma animação requer um exercício de concentração, tarefa que pode ser ingrata e desafiadora diante da quantidade de instrumentos tecnológicos capazes de gerar distração. Por exemplo, já é perceptível uma certa aceitação de pequenos e rápidos usos de celular em salas de cinema, ainda que as regras ditem o oposto. Há uma infinidade de aplicativos de vídeos curtos que prometem sensação prazerosa em cerca de 30 segundos, e fazer com que um telespectador tão acostumado a este modelo de mídia esteja presente de corpo e alma durante uma trama que dura uma hora e meia é um feito desafiador, para dizer o mínimo. As construções de momento de contemplação nas animações de Miyazaki, porém, podem ser descritas como uma espécie de movimento de resistência ao “viver da distração”, e estar presente de corpo e alma requer que o telespectador esteja, evidentemente, disposto ao esforço para tal.

No termo *Sei shin sei i* utilizado por Kato (2008) e abordado por Hashimoto em sua aula (2017), temos a ideia de que para estar presente e viver todos esses “presentes” requer de uma pessoa uma determinada conduta, que, dentro do que o termo propõe, é a ideia de o coração e a intenção estarem juntos, ou seja, estar presente de corpo e alma no que está sendo feito, e que nessa conduta, cada momento (presente) será único. Fazendo um paralelo, ouvir com atenção o que alguém tem a dizer, é uma atitude honesta e sincera de viver o agora. Ouvir alguém falando enquanto acena com a cabeça positivamente, é pouco sincero e quase sempre desrespeitoso, além de estar, de alguma forma, deixando de viver aquele ‘agora’.

Se tempo é espaço, o “agora” requer um “aqui”. O “aqui” pressuposto pelo presente e apresentado pelo autor é relativo (comumente dependente do contexto). Esse “aqui” pode ser a casa, a família, o ‘eu’ no contexto de uma parte da sociedade, ou o todo, tendo sempre a relação com algo maior. Sendo assim, o espaço, tal como o tempo, tem dimensões infinitas. Para explicitar esse “aqui” Kato utiliza os termos *Ie* e *Mura*, que podem ser entendidos respectivamente como família e vila. Isso aponta em direção ao comunitarismo, um dos valores japoneses. O autor então aborda o que é denominado de Cultura do “Aqui”, mencionando organização familiar (*ie*), e o culto aos antepassados. Como explicitado pela professora Hashimoto, uma cultura que possui o “agora” e o “aqui” muito forte, tende a necessitar de uma forma de fuga da realidade, que ocorre através das narrativas, por exemplo.

Em noções de pertencimento, os seres humanos pertencem a diversos grupos, como é de costume, gerando forte senso de comunitarismo, e pertencimento, que fortalece a ideia de objetivo comum. Em Princesa Mononoke, isso é perceptível na vila liderada por uma das supostas antagonistas da trama, que funciona sempre através de trabalho em equipe e coordenado, em prol de um objetivo comum que passa pela sobrevivência e o bem-estar comum. Um exemplo é o trabalho coletivo para defender a vila de invasores, do meio para o fim da trama. O mesmo ocorre em viagem de Chihiro, no incidente em que o Espírito Fétido aparece na casa de banho, e é necessário um grande esforço coletivo para retirar e puxar um objeto que está preso nele através de uma corda, possibilitando a remoção de toda a sujeira. O impressionante nível de coordenação entre todos que estavam na casa de banho remete ao estar presente “aqui e agora”, de forma coletiva. Como exemplificado pela professora, este senso de trabalho coletivo oriundo do comunitarismo torna possível, por exemplo, que após uma catástrofe natural, as regiões afetadas se recuperam de forma relativamente rápida diante do tempo que seria esperado para que algo fosse resolvido.

Por fim, é possível afirmar que a representação de tempo através do espaço até possui caráter universal do ponto de vista de relação de domínios alvo e fonte, contudo, a forma como essa construção metafórica ocorre, em especial em obras de Miyazaki, é consideravelmente afetada por valores culturais que diferem as experiências sensoriais coletivas que criam diferentes percepções de tempo e espaço.

2.1.4 Orientalismo ocidental e japonês

Apesar de todo o esforço em considerar a cultura japonesa, esta pesquisa é atravessada pelo caráter ocidental do olhar do outro. Ou seja, a forma como o ocidente observa o oriente – o Orientalismo ocidental. A forma como a indústria cinematográfica japonesa também vende suas obras traz com elas um filtro, que, por assim dizer, pensa nas expectativas das populações ocidentais quanto a sua receptividade. Na indústria do animê, por exemplo, não é incomum que as mulheres sejam meninas de corpos que seguem determinado padrão de beleza, ou até mesmo, como era mais comum há pouco tempo, meninas estereotipadas que seriam incapazes de se defender, ou

donzelas indefesas, muitas vezes infantilizadas. Um ponto de destaque para as animações de Miyazaki é que as mulheres são comumente protagonistas, e lutam suas próprias lutas, mesmo se não individualmente (na seção de “Características de animações japonesas de Miyazaki, este ponto será desenvolvido de maneira mais extensa), e essa é apenas uma característica que demarca a necessidade de fazer uma seção que visa ressaltar questões relacionadas aos Orientalismos ocidental e japonês.

Em 1978, Edward Wadie Said (1935-2003) na obra *Orientalismo – o oriente como invenção do ocidente* referindo-se à sociedade islâmica do Oriente Médio próximo, explica que o Orientalismo seria um modo de resolver o Oriente a partir de uma perspectiva europeia. Em *O Orientalismo e o Japão* (Sasaki, 2008), a autora explica que o Orientalismo pode ser interpretado como um estilo ocidental com o intuito de dominar e obter autoridade sobre o oriente, onde há, então, uma relação de poder de dominação e “graus variados de uma complexa hegemonia” (Sasaki, 2008, p. 2), e que para Said (1978), há uma tradição de imagens romantizadas do continente asiático e do Oriente Médio na cultura ocidental, que serviu para justificar as ambições e o imperialismo da Europa e dos Estados Unidos. Sendo assim, trabalhos e obras que envolvem o oriente não estariam livres de linhas de pensamento e ações impostas pela ideia de Orientalismo. Said ainda afirma, porém, que a construção do “Outro” sendo do oriente ou do ocidente, é “necessariamente relacional, ou uma via de mão dupla” (Sasaki, 2008).

Para Said (1978), o Oriente é quase uma invenção europeia, e desde a antiguidade, entre tantas características, é um lugar de romance e do exótico. Isso se relaciona com o esforço deste trabalho de abordar algo que, à priori, está dado como exótico, contudo, é preciso contextualizá-lo a partir daqueles que o têm como algo comum. Nesse sentido, a perspectiva comum-exótico, a perspectiva de quem observa determinado fenômeno tende a ser ponto crucial de adjetivação dele como algo exótico ou comum. Guardadas as devidas proporções, muitos brasileiros encaram o evento do Carnaval como o comum do ponto de vista da familiaridade. Certamente, para um cidadão japonês, é mais provável que o Carnaval seja observado como fenômeno exótico. O mesmo pode ocorrer a partir do olhar que um pesquisador do ocidente venha a ter em relação aos valores que atravessam o corpus desta pesquisa, em especial, quando tratarmos de elementos do fantástico, uma vez que características de lendas e fábulas japonesas, e até a relação de âmbito mais religioso ou de espiritualidade estejam presentes nos recortes das cenas.

Por outro lado, o Japão protagonizou papel de colonizador no contexto colonial asiático, e a recepção da obra de Said não ocasionou sentimento antiocidental, mas sim sentimento de culpa, pois tal como potências ocidentais, o Japão também possui em sua história forte viés imperialista, ainda que sendo, no contexto das décadas que antecederam a Segunda Guerra Mundial, a única potência imperialista oriental. Na virada do século XIX ao XX, o Japão ocupava Coréia e Manchúria, havia destruído a esquadra chinesa e ocupou o porto de Weihaiwei, no Norte da China. Em um acordo para o fim da guerra com a China, os chineses tiveram que ceder ao Japão a ilha-província de Taiwan, os arredores das ilhas Pescadores, e a península de Manchúria, além de pagar indenização e aceitar privilégios diplomáticos e comerciais desiguais que os ocidentais já praticavam na China. Apesar do caráter imperialista do Japão no contexto asiático, seu expansionismo foi incapaz de prosseguir com as suas ambições por conta da oposição ocidental. Para resumir, “o Japão foi afetado pela sua posição ambígua na hierarquia ‘racial’ global, assim como sua entrada tardia na competição política internacional” (Sasaki, 2008).

Diante da hierarquia global branca, o Japão era o único império não-branco, e neste contexto de conflito, os japoneses foram mais avançados que outros países asiáticos ao mesmo tempo em que eram relativamente mais fracos que potências ocidentais. Com a proposta de igualdade racial, os japoneses tentaram reverter o status de ‘minorias’, contudo, a mesma foi rejeitada na Conferência de paz de Paris, gerando a inevitável (e até certo ponto, verdadeira) crença de que o ocidente havia criado um sistema internacional parcial e injusto. É conveniente a ressalva, contudo, de que o Japão possuía seus próprios interesses nacionais de caráter político-econômico para uma proposta de igualdade racial.

Ainda assim, é perceptível que há raízes históricas que apontam para um olhar estereotipado e muitas vezes romantizado da sociedade japonesa, e isso tende a afetar a forma não só de como pesquisadores ocidentais observam o Japão, mas também como na relação no mundo neoliberal globalizado não seria possível descartar que escolhas artísticas e estéticas possam ser feitas considerando as expectativas do público eurocêntrico, por exemplo, em relação à forma como observam a arte japonesa (no caso que contemple melhor esta pesquisa, uma obra cinematográfica). A infantilização e sexualização exacerbada de meninas e mulheres japonesas, os homens musculosos e super poderosos de *Dragonball Z*, os meninos adolescentes com superpoderes, são também exemplos da indústria de animê que fizeram (e fazem) sucesso no ocidente. Sendo assim, quando pensamos em como a expressão artística é produzida, os estereótipos, a romantização e o

intuito de atender demandas de olhares que já esperam esta mesma romantização e os mesmos estereótipos, são variáveis a serem consideradas em análise. Um ponto relevante, porém, é que Miyazaki, como será perceptível na próxima seção deste capítulo, é, de forma até dura, crítico do que o mesmo denomina de “indústria *otaku*”.

No texto de Sasaki, ela menciona o termo “Auto orientalismo”, definido por Miller (1982). Dentro dessa perspectiva, estaríamos diante da ideia de um Japão que está disposto a se orientalizar, de forma que o Japão imaginado culturalmente no ocidente tem sido criado de modo sistemático. Não é correto afirmar, contudo, que o Auto orientalismo seria uma ‘estratégia passiva do inferior’ (Sasaki, 2008). Assim sendo, devemos levar em consideração que após a Segunda Guerra, do ponto de vista da política internacional, para as potências ocidentais, muitas vezes o Japão é visto, de forma conveniente, como um “ocidental no oriente”, havendo uma aproximação maior com o público ocidental, e que os japoneses chegaram a ultrapassar muitos países ocidentais economicamente e em tecnologias sensíveis.

Ao mesmo tempo, o auto orientalismo não é um desafio aos estereótipos impostos pelo ocidente, por conveniência. Por exemplo, segundo a autora, o ocidente era utilizado para conter as consequências ‘indesejáveis’ da modernização, tal como o individualismo ou o sindicalismo, que visavam ampliar direitos do povo (Sasaki, 2008, p. 20). Então, alguns avanços ocidentais como o fortalecimento dos Direitos Humanos e os valores mais árduos do regime democrático, foram, em determinado momento, reprimidos no Japão por conta do que podemos definir como “Japonicidade”, sendo os conflitos sociais, comuns na luta de classes, entendidos como mazelas ocidentais. Por fim, a partir do texto é possível entender que a estratégia defensiva do Japão de falar sobre si mesmo não era de caráter inocente, e a ‘agressão imperialista do país na Segunda Guerra Mundial sugere que a retórica da identidade nacional japonesa não apenas ajudou-o a emparelhar-se ao Ocidente, mas o ajudou pelo menos a se tornar o centro da Ásia’ (Iwabuchi, apud Sasaki, 2008, p. 25).

A nível de contribuição para a análise do corpus, temos então uma série de fatores históricos e culturais que servem como base para explicitar a relevância do corpus produzido, valores que o atravessam, e a ressalva, até mesmo gritante, do olhar ocidental à estética japonesa, o olhar Japonês para sua própria estética, e os estereótipos e romantização oriundos de expectativas ocidentais quanto à estética japonesa, que em alguns casos, pode ser demanda atendida por questões

comerciais, em contraponto ao fato de que Miyazaki é um diretor bastante crítico do caminho que a indústria do animê vêm tomando.

2.1.5 Características de animações japonesas de Miyazaki

Dentre suas qualidades, Miyazaki é tido como um observador de fenômenos considerados comuns. A priori, tal qualidade pode parecer tão comum quanto os fenômenos observados, contudo, uma das maiores críticas do autor é que a arte das animações japonesas, hoje cada vez mais populares, os animês, estariam muito distantes de retratar o senso de humanidade que é notável a quem observa as atividades comuns rotineiras das pessoas. Seria extremamente raro, quando não impossível, observarmos, em um animê da década em que vivemos, a retratação fiel de uma atividade tida como comum, tal como o tempo de espera e observação da natureza de dentro de um trem durante seu percurso. Facilmente tais atividades seriam entendidas como entediantes, mesmo em décadas anteriores a da era digital, como veremos adiante em um evento do qual o diretor japonês participou. Dito isso, a observação do real e sua mímica durante representação não-verbal são fatores que ajudam a construir a metáfora do momento de contemplação, e são indispensáveis em seus detalhes minuciosos, facilmente despercebidos quando observados com pressa. Um questionamento que pode ser relevante aqui é se as novas gerações, já acostumadas com animações que a todo tempo estão trazendo uma sensação de que há sempre alguma ação brusca ocorrendo, movimentos mirabolantes e efeitos especiais digitalizados com o uso de inteligência artificial, conseguiriam contemplar um momento de contemplação, em praticamente um exercício de estar junto do outro, como uma união do mundo real ao fantástico por poucos segundos. Esta união aqui definida de tal forma, certamente torna-se mais perceptível quando feita por alguém que utiliza da mimese em suas animações, e na característica de observador daquilo que temos como comum, o banal ganha a capacidade de permitir que o telespectador, um observador que está fora daquele mundo representado na tela, consiga se ver naquele lugar, a ponto de que a impressão de estar em conexão emocional empática com a personagem, ou sentir-se no cenário apresentado.

Da perspectiva da cognição, temos então que Miyazaki consegue reproduzir com êxito em suas animações determinadas experiências sensoriais, as quais os telespectadores seriam capazes de sentir por conta da similaridade com o real. Evidentemente, aqui temos a importância da característica de um observador, pois a representação do banal humano só pode ser feita por aquilo que já foi observado. Ao tomarmos como verdade que nossa criatividade humana estaria limitada ao que já conhecemos, e que o limite da imaginação é a observação, seríamos então capazes de replicar apenas aquilo que conhecemos. Sendo assim, a capacidade de fazer com que alguém venha a sentir-se representado em uma atividade comum é, de fato, algo que carece do exercício de observação e compreensão das experiências sensoriais.

A capacidade de representar traços e atitudes humanas nas animações é algo que não poderia passar despercebido, uma vez que esse seria um ponto chave do trabalho do diretor. Consequentemente, a precisão desta réplica contribui para que, por exemplo, um eventual telespectador consiga ver-se numa situação de contemplação através de uma cena de animação de traços cartunizados em que uma personagem observa de dentro de um vagão de trem a paisagem, e a sutileza de seus movimentos e expressões faciais nos permitiriam especular sobre o que ela estaria pensando – a capacidade de ‘viver o outro’ através da linguagem não-verbal.

Em uma entrevista publicada no site de Roger Ebert, com Hayao Miyazaki, o crítico cinematográfico vencedor de um prêmio Pulitzer de 1975 menciona o quanto lhe encantava o que chamou de “movimento gratuito”, referindo-se, ainda sem saber, à representação do *Ma* nas animações de Miyazaki, que o respondeu em seguida, dizendo que há uma palavra japonesa que sintetiza essa representação – o *Ma*. Por fim, a representação visual feita por Miyazaki da metáfora em questão neste trabalho traz momentos de imersão ímpar no universo apresentado nas telas, por proporcionar um momento de contemplação do que estamos vendo, como uma pausa para que possamos absorver aquilo que já nos foi apresentado até ali e, assim, para que algo ainda desconhecido na trama se manifeste.

A partir da ideia de que tudo aquilo que observamos nos observa de volta, temos que aquilo que nos observa de volta nas paisagens das animações, é o que está observando de volta também as personagens, uma vez que nas animações de Miyazaki, em dados momentos, a tentativa é de que observemos o mundo que nos é apresentado também a partir da perspectiva daqueles que o vivem, e, portanto, há a criação de uma espécie de ‘porta de entrada para o fantástico’ através deles.

É necessário, contudo, entender que as animações comumente retratam o fantástico, portanto, quando é mencionada a aproximação do mundo com o real, não se dá necessariamente por narrativas verossímeis, mas sim pela capacidade de proximidade do real quanto aos sentimentos e personalidade. Comumente os personagens das animações são multidimensionais, como é a vida, e dificilmente são retratados como apenas ‘malignos’ ou ‘do bem’, como acontece nas animações ocidentais. Eles possuem complexidade em personalidade e sentimentos. O método de Miyazaki, de observação antes da criação, permite, por exemplo, que as mulheres de suas animações sejam mais próximas do real. Diferente das animações com as quais já nos deparamos inúmeras vezes através de estúdios ocidentais, as mulheres no mundo de Miyazaki não são princesas que estão esperando para serem salvas por um rapaz destemido, pois isto está completamente distante da realidade. Elas, de fato, lutam suas próprias lutas, lidam com suas próprias contradições morais e tomam decisões difíceis, como acontece, evidentemente, na realidade – em outras palavras, elas possuem protagonismo, como no mundo real.

Sendo assim, as animações possuem uma determinada essência, um padrão artístico de movimentos sutis, que viabilizam experiências sensoriais do telespectador, desde um olhar que instiga e transmite emoções a um simples gesto ou inclinação do corpo que reproduz um movimento genuíno e natural do corpo humano. Alguns exemplos são capazes de retratar o que ocorre durante a forma de fazer arte de Miyazaki. O primeiro deles envolve uma discussão sobre o uso da inteligência artificial para a criação de algo tido como ‘novo’. Durante uma apresentação, especialistas em inteligência artificial apresentaram ao diretor uma criatura animada, que por conta da inteligência artificial, conseguiria utilizar a cabeça para mover-se como uma perna, enquanto o resto do corpo se arrastava pelo chão. O diretor, contudo, desaprovou veemente tal uso da inteligência artificial, porque não só seria ofensivo a um determinado grupo de pessoas (que o próprio utiliza um de seus amigos que possui dificuldades de locomoção), e esse seria um movimento que não retrata a realidade, e a que tudo indica, faltaria a sutileza da forma com a qual Miyazaki produz arte. Outro exemplo seria o uso de inteligência artificial quanto a uma criatura que muito se assemelhava a uma bola de pelos, e o mero detalhe da movimentação dos pelos contra a resistência do vento o incomodou profundamente. Isso porque segundo o autor, a forma com a qual essa animação se dava, era muito mais do ponto de vista de uma máquina, logo, poderíamos concluir que esta seria uma estética de movimentos feitos por máquinas, não pessoas, logo, o ponto de vista ali poderia estar desumanizado.

Ao levarmos em conta tudo que foi mencionado até aqui sobre o método que envolve observação antes da criação, para que assim as animações sejam o mais humanizadas possível, temos um forte elemento que ativa conceitos sensoriais dos telespectadores. Não faria sentido, por exemplo, esperarmos que a inteligência artificial, de movimentos exuberantes, seja capaz de proporcionar um convite à contemplação. Mesmo numa sociedade cada vez mais automatizada, os momentos de contemplação não surgem de tal forma, logo, o que o diretor propõe demonstra profundo sentido em seu enfrentamento ao uso da inteligência artificial. Afinal, por mais que muitos até cheguem a fantasiar sobre tal possibilidade, há uma clara limitação quanto aos computadores, máquinas e afins, que certamente seria a impossibilidade de contemplar e reproduzir humanidade.

É importante ressaltar que essa lógica de humanidade e sutileza dos movimentos não está restrita apenas aos protagonistas da trama, e como veremos adiante, ela é crucial para a construção da representação do momento de contemplação nas animações. Um ponto importante a ser levado em consideração é perceptível durante a criação de uma das animações, *Vidas ao vento* (風立ちぬ KAZE TACHINU, 2013), em que Miyazaki demanda detalhes de movimentação real até mesmo em relação a personagens aos quais nem ao menos os telespectadores são introduzidos. Tal cuidado é perceptível durante uma reunião com parte da equipe que desenhava os personagens. Miyazaki afirma que “as multidões não são um punhado de gente miserável e sem rosto, elas são, na verdade, o que compõe a sociedade” (MIYAZAKI, 2003). Logo, é possível afirmar que a humanidade e a movimentação realista de elementos cênicos, tal como personagens, ao contribuírem para a ativação sensorial, podem ser categorizados como essenciais para a capacidade de reproduzir a metáfora do momento de contemplação, em especial na apresentação do mundo que é apresentado nas telas, e assim funcionando como uma forma de ‘convite à contemplação’, aproximando quem está assistindo ao que está sendo assistido.

Uma confusão comum no ocidente, em especial dos entusiastas das animações produzidas no Japão, é a de denominar toda animação japonesa de ‘animê’. Miyazaki costuma deixar explícita a repulsa que sente em relação à indústria do animê. Acima de tudo, o diretor é um crítico de aspectos comerciais que rondam a forma com a qual o animê vem sendo feito. Outras características culturais do Japão, como a presença do *Zen*, que está presente nas animações de Miyazaki, também serão abordadas nessa seção.

Em *Animê: Animação Japonesa e o Japão Contemporâneo* (Sasaki, 2023), é perceptível que Miyazaki não é entusiasta do próprio termo animê, pois segundo o diretor, ele representa uma visão estreita do mundo de animação, que seria limitada à animação em celuloide, não levando em conta outras formas possíveis de se fazer animação, além de se mostrar um árduo crítico da agenda pouco generosa de produção de animê, que acaba reduzindo a quantidade de detalhes e limitando a capacidade de coreografar os movimentos entre um desenho e outro na construção da animação. Temos aqui então um importante ponto que dialoga com uma das críticas desse trabalho ao meio de vida neoliberal. Na ânsia pelo acúmulo de capital e por satisfazer acionistas comumente gananciosos, empresas de diversos ramos demitem funcionários e impõem aos restantes uma carga maior de trabalho, fazendo com que os prazos e as demandas exijam maior sacrifício daqueles que trabalham e produzem. No ramo das animações não é diferente, e no mundo do animê, há ainda uma demanda maior para uma quantidade imensa de episódios e produções rápidas e muitas vezes de processo árduo e ingrato.

Essa é, de fato, uma das críticas de Miyazaki quanto à indústria do animê – o que nos evidencia uma tentativa, mesmo tímida, de fazer contraponto à indústria de animações em geral. Isso é perceptível em como as animações produzidas por esse diretor não são sempre cheias de ação (muitas vezes, ação pela ação), lutas e poucos momentos para que o mundo que está sendo apresentado ao telespectador possa ser, por assim dizer, contemplado. Nas *takes* que compõem o *cópus* desse projeto, temos presença considerável de valores (do diretor e outros anteriormente mencionados) que parecem cada vez mais distantes em animês popularizados no ocidente. Evidentemente, isso não deve ser confundido com falta de êxito das animações de Miyazaki no mundo ocidental, e um exemplo claro disso é o fato de o diretor ter recentemente recebido um Globo de Ouro em 2024, pela animação *O menino e a Garça* (2023).

Sasaki (2023) aponta que a mídia, de forma geral, utiliza do termo animê como forma de representar toda a animação feita no Japão. Na verdade, o animê é praticamente um gênero específico, e uma das formas específicas de se fazer animação. Seria, então, raso dizer que todas as animações japonesas são da indústria do animê. Yamamura Koji, um artista que produz animações independentes, diferencia o uso de animê e animação, pois para ele, animê seria uma parte de uma categoria maior de animação, que se tornou um termo para se referir a todos os modos de animação japonesa. Teríamos ainda que animê possui algumas características que podem se misturar, como o fato de que se baseia em mangá, determinados maneirismos de voz, uso extensivo

de animação seletiva ou limitada, uso de câmera para fazer movimentos enquanto desenham, padrões específicos de *design* de personagens, e enredos complexos, sendo em formato de episódios, como uma série. No caso de Miyazaki, não há animações que sigam essa mistura de características mencionadas, ainda que algumas delas possam estar presentes em suas obras. Certamente, uma primeira diferença a ser notada é a ausência de animações feitas em formato de série com episódios. As animações do diretor são comumente como filmes (que inclusive chegam aos cinemas por boa parte do ocidente).

Em um artigo que pode ser encontrado na plataforma Polygon, Miyazaki afirma que “o mundo do animê faz negócios com temas como partida em direção ao horizonte ou o amor, enquanto finge não estar consciente de sua realidade comercial” (Miyazaki, 2020). É necessário, contudo, levar em consideração que mesmo nas animações de Miyazaki, há pontos contraditórios, por exemplo, mudanças de aparência física da personagem de Nausicaa no mangá, que podem ser entendidas como sexualização de uma personagem feminina, o que, nos filmes, não é exatamente comum, apesar de o diretor entender como apelativos alguns traços de personalidade que se repetem (contudo, dificilmente podem ser entendidos como sexualização de uma personagem, sendo na verdade, características comumente vistas em protagonistas masculinos nas indústrias de animação como coragem e resiliência ao se deparar com desafios diversos).

Como mencionado anteriormente neste capítulo, os valores do *Zen* estão presentes nas animações de Miyazaki. Oliveira (2023) aborda o *Zen* e a estética presente nas animações do cineasta, fazendo a devida ressalva de que não é possível dizer que a estética do *Zen* seria como conceito absoluto. Sendo assim, a autora propõe uma abordagem de modelagem temporária (Oliveira, 2023, p. 3). Nessa obra, é perceptível que Miyazaki não possui preocupação em transmitir uma determinada mensagem, como ocorre em animações da Disney, por exemplo, nas quais quase sempre há mensagens relativamente claras ou uma moral da trama.

Dentre as animações explicitadas quanto aos valores budistas e a estética do *Zen* presentes nelas, Oliveira menciona que em “Meu vizinho Totoro”, uma das animações cuja *take* compõe parte do *corpus* dessa pesquisa, as protagonistas interagem com a natureza através do espírito da floresta. E através dessa relação, aprendem a lidar com problemas apresentados na trama, tais como a doença de sua mãe, e mudança brusca de ambiente, aprendendo a desfrutar do ‘agora’ (valorização do agora, estar presente, como no *Ma*). Em “O Serviço de Entregas da Kiki”, teríamos que a jovem menina Kiki, que possui poderes, perde estes e isso faz parte de seu amadurecimento

(tal como a vida, os poderes também são impermanentes, conforme o valor budista de impermanência). Em “Princesa Mononoke”, há diversos momentos em que a relação com a natureza é explorada, tal como a punição pela transgressão dela, e o não-binarismo, numa trama em que há o conflito de interesses (ainda que alguns possam ser julgados como espúrios, como enriquecimento pessoal) entre partes (que também podem ser de caráter humanista, como ajudar pessoas a garantirem sustento). Em “A Viagem de Chihiro”, acompanhamos o amadurecimento da personagem principal, que ocorre também sob o conceito de focar-se no “agora” (valorização do momento, como estar presente de corpo e alma).

Sendo assim, é plausível mencionar que as animações de Miyazaki carregam consigo algo próximo de uma estética *Zen*, além de valores culturais que são cruciais para uma compreensão mais profunda de suas obras, e uma vez que o corpus dessa dissertação é composto por *takes* que carregam muitos destes valores, eles são levados em consideração para o momento de análise.

2.2 Teoria da metáfora conceptual

Como anteriormente mencionado, existe um caminho universal na formação das metáforas. Nos exemplos citados, temos um domínio mais abstrato sendo representado por um de menor grau de abstração (tempo representado como movimento no espaço). Evidentemente, a construção metafórica não pode ser explicada basicamente como uma interação de espaço e tempo, dada a complexidade da relação entre seus elementos. Para que seja possível iniciar um aprofundamento maior daquilo que pauta uma parte de sua construção, e aqui será levado em consideração, inicialmente, um caráter universal. É notório, como evidenciado em *Metaphors We Live By* (LAKOFF; JOHNSON, 2003), que a construção metafórica ocorre, de fato, do maior ao menor grau de abstração. Se temos em mente o exemplo do relógio analógico, como anteriormente mencionado, não é difícil de notar tal evidência de um fato que já está consolidado no campo em questão. Uma vez que o conceito de tempo é tido como um de elevado grau de abstração, o que fazemos para que seja possível sua compreensão é utilizarmos um outro domínio mais palpável, de menor grau de abstração - o espaço. Sendo assim, entendemos que o movimento no espaço percorrido é característico de uma representação da passagem do tempo, logo, aqui teríamos um

conceito que é absolutamente crucial para a compreensão do fenômeno do momento de contemplação em sua representação nas diversas animações do Studio Ghibli. Evidentemente, a relação tempo e espaço em si não é o único exemplo em que temos a lógica até aqui descrita, na relação entre conceitos de maior e menor grau de abstração. Um dos exemplos mencionados pelos autores, é o de argumentação tido como conflito, luta ou guerra. Não é incomum, em especial nas redes sociais, onde há, por inúmeras razões que não serão aprofundadas aqui, uma disputa argumentacional cujo objetivo é a anulação do outro e a prevalência de uma determinada forma de pensar em contraste com seus antagonismos. É muito provável que alguém já tenha lido ou ouvido de alguém algo relacionado a ter destruído o argumento do outro, ou que ‘acabou’ com a outra pessoa, que a ‘detonou’ durante a argumentação, e outras expressões que remetem ao conflito físico, tal como ataque, defesa, e outros comuns até mesmo de conflito bélico. A própria ideia de que há um vencedor e um perdedor durante um debate já incita a natureza do pensamento de argumento como guerra ou conflito. Dentro dessa representação, a ideia de argumento possui grau de abstração muito maior quando comparado ao de conflito físico. Nesse sentido, temos a mesma relação que rege tempo e espaço, ainda que estejamos tratando aqui de conceitos que são completamente distintos.

É de extrema relevância mencionar que no nível do domínio, a projeção metafórica ocorre na relação domínio fonte-alvo, de maneira que, um domínio alvo de maior grau de abstração é compreendido em termo de outro, fonte, que é de menor grau de abstração. Isso ocorre de forma mais perceptível ao falarmos de tempo como espaço (como no exemplo de passagem do tempo como movimento dos ponteiros do relógio), em que espaço é o domínio fonte, e o alvo seria o tempo. Sendo assim, o domínio fonte é geralmente composto por conceitos concretos e experiências físicas, de maior grau de tangibilidade, enquanto o alvo é constituído por conceitos de maior grau de abstração e subjetividade, sendo mais compreensíveis quando projetados através das estruturas do domínio fonte. Como veremos adiante, os domínios podem ser estruturados por esquemas imagéticos, que são representações básicas e universais como trajetória, força e contenção, de forma a guiar a maneira como projetamos as características de um domínio sobre o outro.

Estando posto tudo o que foi preparado até aqui, é perceptível que o uso da metáfora vai, de fato, como antes mencionado, muito além daquilo que se entende como uso poético da língua. Sendo assim, os autores afirmam que nosso sistema linguístico é de natureza metafórica (LAKOFF;

JOHNSON, 2003, p.04). Uma vez que o sistema linguístico não é paralelo ao pensamento, e na verdade, ocorreria de forma integrada ao pensamento. Assim sendo, é possível definir que o pensamento e o sistema conceptual seriam também de base metafórica, e, portanto, a forma com a qual percebemos categorizamos os fenômenos do mundo também seguem tal base. Como é de conhecimento comum no meio do ensino de idiomas, há uma série de expressões idiomáticas cujo significado fica comprometido ao fazermos tradução literal, e algumas, por exemplo, carecem até mesmo de signos similares completamente. Isso ocorre porque nossas concepções de mundo são distintas, uma vez que fatores culturais também são parte do nosso sistema conceptual, e logicamente, ao considerarmos o entendimento de que o sistema linguístico não é paralelo ao pensamento, teríamos então que a concepção afeta também a forma com a qual são conceituados linguisticamente os fenômenos experienciados por determinadas comunidades linguísticas. Levemos então em consideração as expressões idiomáticas abaixo:

→ ‘Kick the bucket’ (em tradução literal, chutar o balde): no caso apresentado aqui, temos uma expressão em inglês que, apesar de existir em português na mesma estrutura, possui significado completamente distinto. Enquanto na língua portuguesa a expressão leva sentido de desistência de algo por conta da impaciência ou exaustão, na língua inglesa, por sua vez, trata-se do ato de vir a falecer. É notório como aqui há uma concepção de mundo completamente distinta, uma vez que uma mesma metáfora conceptual ativa frames completamente distintos.

→ ‘When pigs fly’ (em tradução literal, quando porcos voarem): aqui temos uma expressão que utiliza um animal mamífero que estaria completamente distante da ideia de possibilidade de voar, o que obviamente remete a impossibilidade de algo. Portanto, trata-se de uma expressão que indica o impossível. Curiosamente, em português, teríamos expressão similar, como ‘nem que a vaca tussa’, onde utilizamos também, como representação, um mamífero específico. Poderíamos dizer que há traços de similaridade na construção das metáforas, ainda que consideravelmente distintas nas escolhas, que poderiam ser explicadas por experiências sensoriais distintas, ainda que careçam de maior investigação (que não seria exatamente o foco aqui).

Não são somente as expressões que nos retratam a ideia de que a língua está integrada ao sistema conceptual, pois uma vez que temos a ideia da importância das experiências sensoriais na construção de determinadas metáforas. Não é tão difícil encontrar em determinadas comunidades

linguísticas, diversos códigos, até mesmo de um vocábulo apenas, que simboliza uma ideia de comparação. Contudo, para que utilizemos um exemplo bastante concreto, teríamos a ideia de ‘saudades’, que fora da comunidade falante nativa do português, comumente sua compreensão se torna desafiadora, tanto quanto a própria explicação do conceito. Ainda que saibamos o que é saudades, quando nos deparamos com a necessidade de explicar o conceito, nos deparamos com um enorme obstáculo, dado o grau de abstração dessa ideia. Não é incomum, quando nos deparamos com textos em tradução do português para outra língua, o termo ‘saudades’ sendo substituído por ‘sentir falta de’, contudo, ao nos depararmos com tal expressão, não é incomum que sintamos que não possui o mesmo impacto.

Dado o que foi apresentado até aqui sobre construções metafóricas quanto sua influência através do sistema sensorial, e uma vez que para o objeto de estudo, temos que para o momento de contemplação, esses seriam pontos cruciais, além do fato de que este seria comumente uma construção de tempo e espaço, fazendo com que seja necessário então que entendamos alguns conceitos de tempo, tal como nossa relação com o mesmo. Ao levarmos em consideração que o sistema conceptual é de carácter metafórico, e que este é vinculado às experiências sensoriais, não é impossível imaginar que nossa relação com o tempo é também concebida e influenciada por nossos filtros culturais. Se por aqui temos a ideia de que ‘tempo é dinheiro’, e dado que vivemos em um mundo cada vez mais neoliberal, o tempo parece funcionar como uma força que empurra o indivíduo a todo momento a alguma direção, e não é incomum que uma pessoa do século XXI, em especial os mais jovens, estejam sempre sob estresse ou naquilo que se refere a ritmo acelerado.

Evidentemente, para exemplificar um outro extremo, os monges que são capazes de reduzir seus batimentos cardíacos por minuto durante o ato de meditação certamente possuem uma relação distinta com o tempo. Os povos que utilizavam a posição do sol para medir a passagem do tempo, assim como os que o ainda o fazem de tal forma, tão pouco provável devem se relacionar com a ideia de passagem de tempo como fazemos em uma sociedade dita globalizada.

Como definido em *Metaphors We Live By* (LAKOFF; JOHNSON, 2003), teríamos que o tempo em nossa cultura seria uma *commodity* muito valiosa, e um recurso valioso que serviria para alcançássemos nossos objetivos. Ainda segundo os autores, essa lógica está ligada ao fato de como concebemos o trabalho, como por exemplo, o pagamento por hora, semana, mês, ou até ano trabalhado. A priori, pode parecer uma lógica um tanto banal, até mesmo pelo fato de que é algo que já está disseminado e é parte irremovível da vida de muitos cidadãos do dito mundo ocidental.

É notório, porém, como ao mesmo tempo em que as pessoas concebem que tempo seria dinheiro, e isso as motivaria a concentrar esforços em determinadas atividades em prejuízo de outras, comumente de lazer, o fenômeno do endividamento de massas e a longo prazo está tão consolidado neste momento. Por alguma razão, a lógica que rege nossa relação com o tempo não concebe, por exemplo, a ideia de que um empréstimo significaria arcar com juros altos, e que estes custam dinheiro, logo, tempo. Se tempo seria um recurso limitado, e temos em nosso sistema conceptual que tempo é dinheiro, é ao menos incoerente pensar que temos, por exemplo, médicos bem remunerados que estão endividados.

Em contrapartida, não é incomum o bombardeio de propagandas que avisam que um determinado estoque de um produto está em baixa, e isso requer pressa, ou seja, que temos um tempo limitado para a aquisição de determinado objeto, que seria, em tese, tão limitado quanto nosso conceito de tempo. Na nossa cultura seria um grande desafio explicar, por exemplo, que teríamos um tempo limitado para a aquisição de algo cujo preço seria tempo de vida. Sendo assim, é plausível afirmar que nossa relação com o tempo é, no melhor cenário, contraditória, e que nos parece haver uma certa romantização da pressa. Em contraste a tudo isso, e como veremos mais adiante em sua contextualização cultural, o *Ma* nos apresenta uma outra representação de tempo, que aparentemente cria uma espécie de sincronia entre o tempo da narrativa e o tempo que aqui será concebido como ‘real’. Esse fato é, especificamente, parte crucial do objeto de estudo, uma vez que ele demonstrará que na representação do *Ma* durante as animações do Studio Ghibli, teríamos um tempo exato, em circunstâncias de movimento específicas que nos remetem a um momento de reflexão.

Por fim, é importante contemplar a existência das metáforas primárias. Em *Esquemas imagéticos e metáforas primárias* (Ferrari, 2002), os esquemas imagéticos são definidos como padrões básicos que surgem da interação entre o corpo humano e o ambiente. Esses esquemas funcionam como estruturas mentais que organizam nossa compreensão e permitem que conceitos abstratos sejam compreendidos de forma mais experiencial e concreta como ocorre nesse nível ao nos depararmos com TEMPO É MOVIMENTO. A autora ainda detalha como as metáforas primárias se baseiam nos esquemas imagéticos para formar metáforas de maior grau de complexidade, em que a mente humana utiliza experiências sensoriais e espaciais para formar significados mais abstratos, como MOVIMENTO ADIANTE É PROGRESSO. É importante ressaltar que os esquemas e as metáforas são parte de um processo cognitivo capaz de influenciar a forma como pensamos e conceituamos

os fenômenos do mundo. É plausível afirmar, então, que as metáforas primárias são fundamentais para a cognição, pois proporcionam a relação da experiência corporal e a linguagem, que é de maior grau de abstração, como ocorre em tempo representado por espaço percorrido.

2.3 Metáfora monomodal

Ainda que em *Metaphors We Live By* (LAKOFF; JOHNSON, 2003) a importância das experiências sensoriais seja retratada, o foco da obra, como explicitado, é de caráter verbal, e uma vez que o corpus produzido constitui linguagem não-verbal, é necessário compreender a representação do momento de contemplação a partir de teorias que contemplem experiências sensoriais além da linguagem verbal.

É também necessário ressaltar que nos exemplos citados dentro da perspectiva de metáfora conceptual, temos características de metáfora monomodal. Como o nome indica, metáforas monomodais são trabalhadas unicamente na lógica de um domínio ao outro. Neste ponto, temos que estas são caracterizadas como exclusivamente verbais. Ao nos depararmos com o pensamento de que ‘tempo é espaço’, estaríamos tratando de uma construção metafórica monomodal, que por assim dizer, seria também verbal. Aqui temos uma clara relação de domínio-fonte e domínio-alvo.

No que diz respeito a metáforas monomodais, a de maior interesse para o corpus é a pictórica, isso porque a relação dos domínios-alvo e fonte são exclusivamente renderizados de forma visual. Uma vez que comumente as cenas são também caracterizadas pela ausência de diálogo entre personagens, é possível afirmar que o aspecto visual das mesmas é crucial para a conceptualização de takes de momentos de contemplação durante as animações que compõem o corpus.

Quando tratamos de metáforas, há três questionamentos que devem ser feitos. O primeiro é quanto aos domínios em questão (no caso apresentado anteriormente, temos com clareza os domínios tempo e espaço). O segundo é como seria a relação entre domínios, ou seja, qual seria o domínio-fonte, e qual seria o alvo. O terceiro questionamento seria quanto ao traço ou conjunto (estruturado) de traços que pode ou deve ser mapeado da fonte para o alvo (Forceville 1996: 108, adaptado da teoria da interação de Black em 1979). Nas metáforas verbais, responder às duas

primeiras perguntas é geralmente consideravelmente facilitado pela combinação de linearidade e regras sintáticas da linguagem, que ajudam a distinguir entre sujeitos gramaticais e predicados metafóricos.

Tendo isso em mente, um dos pontos que discernem as metáforas pictóricas das verbais, é o fato de que em pictóricas estáticas, por exemplo, a linearidade estaria ausente, sendo necessário identificar os domínios-fonte e alvo através de outros aspectos. Um exemplo simples é que quando dizemos que o tempo está passando rapidamente, estamos associando tempo ao movimento no espaço, ainda que estejamos falando apenas de uma impressão da noção de tempo que tempos. Numa cena, contudo, em que temos o efeito de câmera lenta, é necessário identificar nos elementos cênicos e personagens a relação de tempo representado através do espaço, não havendo aqui elementos gramaticais. Logo então, temos também que uma outra distinção seria a rotulação dos domínios-alvo e fonte, que determinam a interpretação do alvo e da fonte. Apesar de pictóricas, contudo, é inevitável a verbalização das entidades presentes numa imagem, e assim sendo, até mesmo para que as análises possam ser feitas, uma vez que estas carecem (mesmo no modelo escolhido para este trabalho) de conceituação, que no meio acadêmico precisa ser feito de forma verbal.

Uma vez dada a definição de metáfora pictórica, tal como suas particularidades, é preciso considerar os tipos dessa metáfora específica, uma vez que conhecer o tipo de metáfora pictórica faz parte do processo que possibilita as análises através do modelo gráfico anteriormente mencionado.

O primeiro tipo de metáfora pictórica a ser abordado é a contextual, que pode ser definida quando um objeto pode ser metaforizado devido ao contexto visual em que é colocado. Um exemplo de metáfora contextual pode ser encontrado na figura 02 abaixo.

Propaganda holandesa contendo pote de creme de cabelo aberto com a tampa retirada ainda visível no topo, em fundo branco, em embalagem transparente com a logomarca “Dove”, e abaixo o tipo de produto (*Hair silk*). Uma colher prateada é visível no momento da extração do produto, dando a entender como se estivesse retirando um produto alimentício de consistência cremosa. O slogan é, em tradução livre, “Seu cabelo também merece um mimo”.

Figura 2 - Peça publicitária da Dove



Fonte: [Research Gate](#). Acesso em: 29 nov. 2022.

A colher inserida no produto indica a ideia de uma sobremesa cremosa (referência comumente encontrada em embalagens de iogurte do tipo grego, por exemplo), ocorrendo uma inevitável associação do produto cosmético com a sobremesa em questão, ativando uma experiência sensorial de paladar através de algo visual – a ideia de um produto cosmético de embalagem visualmente apelativa. Teríamos, logo então, que o apelo visual do produto cosmético em questão seria a de um iogurte, por exemplo, e assim, a ideia de que creme de cabelo é produto cremoso comestível, onde a fonte seria o cosmético para cabelo, e o alvo, uma sobremesa cremosa. É necessário fazer a ressalva de que trata-se de uma releitura, pois para os tempos da época desta peça publicitária, que ocorreu em 2008, ainda que a fonte fosse a mesma (produto de cabelo *Hair Silk*), o alvo seria sorvete.

O segundo tipo de metáfora pictórica a ser trabalhado é a híbrida, em que dois objetos distintos são mesclados fisicamente, produzindo uma ideia da compreensão da totalidade para que haja a percepção das partes. A figura 03 abaixo é um exemplo de metáfora híbrida.

Anúncio publicitário da rede de supermercados holandesa Albert Heijn, que mostra a metáfora “Tamancos são tênis de corrida”, com a manchete “Há uma razão pela qual nosso espinafre é ultracongelado tão rápido”, a cópia do corpo especificando o melhor congelamento rápido preserva as vitaminas.

Figura 3 - Peça publicitária da Albert Heijn



Fonte: Albert Heijn. Acesso em: 30 nov. 2022.

Os tamancos se referem metonimicamente ao fazendeiro que colhe o espinafre; os tênis de corrida se referem metonimicamente a um atleta correndo e, assim, sinalizam o traço mapeável de “velocidade e eficácia”. É possível perceber que os fenômenos representados visualmente ocupam o mesmo espaço, de forma que seria fisicamente inviável, o é característica notória de uma metáfora híbrida.

O terceiro subtipo de metáfora pictórica a ser apresentada aqui é a híbrida, que envolve um fenômeno experimentado como objeto ou *gestalt* unificado que seria representado em sua totalidade de maneira tal que se assemelha a outro objeto ou *gestalt*, mesmo sem pistas contextuais (Van Rompay, 2005). Para ilustrar tal metáfora, temos o exemplo da figura 04.

A máquina de café Senseo da Philips sugere, através da forma curva do reservatório e de um platô no qual as xícaras devem ser colocadas, um servo ou mordomo que serve café com cortesia.

Figura 4 - Máquina curvada de café



Fonte: [Mercado Livre](#). Acesso em: 03 dez. 2022.

Apesar de as imagens e exemplos sugeridos serem caracterizados como estáticos, estes não estão restritos a tal condição, pois podem ocorrer também em imagens em movimento – que seriam objeto de interesse deste trabalho por conta da composição do *cópus* produzido. Evidentemente, temos que imagens em movimento permitem consideravelmente mais maneiras de conceptualizar (Forceville 1999), pois através da dinâmica da câmera, a semelhança entre o alvo e a fonte pode ser criada através de movimentos, ângulos ou tamanhos de enquadramentos idênticos. Uma vez que as imagens em movimento se desdobram no tempo, um alvo e uma fonte não precisam ser representados ou sugeridos, como nas imagens estáticas, simultaneamente – um alvo e uma fonte podem ser representados com segundos, minutos ou horas de intervalo. Uma vez que um domínio pode ser ativado também através de músicas de fundo, reprodução de efeitos sonoros, temos características multimodais nas imagens em movimento que compõem o *cópus*, sendo possível uma análise do momento de contemplação nas animações do Studio Ghibli.

2.4 Metáfora multimodal

Foi perceptível que em uma metáfora monomodal, temos a relação de domínios fonte e alvo. A teoria da metáfora multimodal (Forceville, 2006), contudo, nos leva a perceber que é necessário que levemos em consideração os sistemas de signos, a percepção sensorial e os veículos que fazem a ponte entre os dois. Até o momento, tratamos de imagens estáticas, que são analisadas de um único ângulo, nas quais as experiências sensoriais são de caráter visual (pictórico), contudo, uma vez que o *cópus* é composto por cenas (ou *takes*) de animações que se iniciam nos anos 80, seria imprudente descartar o efeito do som, por exemplo, quanto sua importância para a reprodução do momento de contemplação. Pensemos na experiência diária de uma pessoa que comumente utiliza como meio de locomoção o transporte ferroviário: seria, no mínimo, absurdo imaginar que a experiência de viajar por uma hora, observando a paisagem, enquanto o trem está vazio, sendo perceptível apenas o som do movimento dos vagões sobre os trilhos, seria a mesma de viajar no mesmo trem, enquanto centenas de pessoas falam, músicos autônomos cantam, e vendedores ambulantes anunciam seus produtos. Analisar o *cópus* sem que levemos em consideração a relevância do som para a reprodução metafórica seria como entender que estamos diante das mesmas experiências, pelo mero fato de em ambas estarmos tratando de uma viagem de trem. Sendo assim, é possível afirmar que uma característica exclusiva da metáfora multimodal é quando os domínios-alvo e fonte são tratados em diferentes sistemas de sinais, modos sensoriais ou ambos (Forceville, 2008).

Para que uma metáfora seja caracterizada como multimodal é necessário que (1) dado o contexto em que ocorrem, os dois fenômenos pertencem a categorias diferentes; (2) Os dois fenômenos possam ser classificados como alvo e fonte, respectivamente, e capturados em um formato *A É B* (como exemplificado anteriormente, “tempo é movimento no espaço”), que força ou convida um destinatário a mapear um ou mais recursos, conotações ou traços (Gibson 1979: cap. 8) da fonte ao alvo; (3) Como mencionado no parágrafo anterior, os dois fenômenos (isto é, alvo e fonte) sejam tratados em diferentes sistemas de sinais, modos sensoriais ou ambos. Para exemplificar, temos um fato ocorrido durante a copa do mundo de futebol que ocorreu na Rússia,

em 2018, quando o ex-jogador de futebol Diego Armando Maradona, na condição de torcedor argentino, estava na direção de um único raio de sol que passou por uma abertura na cobertura do estádio em que estava. Junto à imagem, no link que está disponível à figura 05, há a chamada da matéria, “El hombre que fue un centro gravitacional de energía colectiva”, em tradução livre, “O homem que foi um centro gravitacional de energia coletiva”.

Figura 5 - Maradona e o Raio de Sol na Rússia



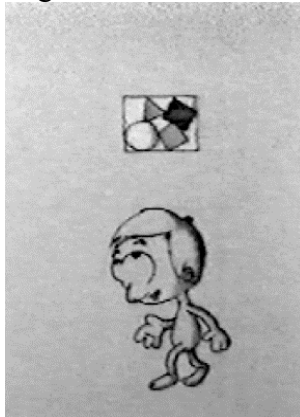
Fonte: [La Nación](#). Acesso em: 06 dez. 2022.

Comumente tratado pela torcida argentina como um escolhido de Deus, o ex-jogador abriu os braços no momento em que a foto foi tirada, enquanto diversos fãs tentavam tocá-lo, sendo similar às passagens bíblicas em que Jesus caminhava entre as massas. Teríamos, logo então, por conta do raio de sol e das inúmeras pinturas de entidades do catolicismo, incluindo Jesus, estando iluminadas pelo sol, a ideia de que Maradona é uma entidade religiosa. A associação é possível não só por conta da legenda, mas também por outros episódios do contexto futebolístico que envolvem Maradona como entidade divina, tal como o famoso gol de mão contra os ingleses, que por conta da enorme tensão por conta da Guerra das Malvinas, foi de rivalidade potencializada. Naquele episódio passaram a denominar o gol de mão feito por Maradona acabou sendo validado, e ficou conhecido mundialmente como “*la mano de Dios*”, tratando o episódio então como uma espécie

de intervenção divina que visou fazer justiça através de um jogador de futebol. Evidentemente, como sugere o título da matéria, é possível a associação “Maradona é ser sobrenatural”, uma vez que o mesmo é dado como centro gravitacional de energia, como descrito pela matéria.

É necessário explicitar ainda o conceito de metáfora corporificada, que inclui as metáforas estruturais, ontológicas e orientacionais de Lakoff e Johnson (1980). Utilizando um exemplo de filme de animação examinado em Jeulink (2006), *O, de quatro minutos e meio* (Khurana, Índia, 1994), de maneira surpreendente e comovente, apresenta várias metáforas corporificadas em termos amplamente não-verbais, corroborando as metáforas conceptuais identificadas em Lakoff e Johnson (1980). Tomemos em conta a figura 06 ao final da página: a imagem apresenta um bebê se tornando um homem velho, conhecendo muitas pessoas e adicionando todas as novas ideias e experiências obtidas nessas reuniões na forma de pictogramas em um balão sobre sua cabeça, de forma que estas, durante a animação, interagem com os personagens, ainda que, como de comum conhecimento, as ideias representadas em animações e quadrinhos ao invés de balões comumente estão ausentes de interação física com o resto da animação.

Figura 6 - Bebê envelhecendo



Fonte: [Climb Media](#). Acesso em: 07 dez. 2022.

Na animação, os tipos variáveis de pictogramas sugerem o desenvolvimento da criança, até que o balão se torne, literalmente, um peso sob o qual ele quase cai, já com idade mais avançada. Temos aqui, logo então, que o filme não apenas contemplaria “vida é uma jornada”, mas também conhecimento é para cima, desenvolvimento é para cima, e acúmulo de experiências é um fardo, tal como “conhecimento é um fardo”, uma vez que a lógica oposta é também tida em inglês, no ditado popular “ignorance is bliss”, em tradução livre, “ignorância é estado de êxtase”, que seria mais claramente perceptível ao final da trama, quando o quadrado que armazena as experiências

(ou o conhecimento) se esvazia, e quando preenchido por apenas um item, o homem, já idoso, sai pulando pelo cenário, em trajeto mais ao fundo da imagem em perspectiva. Teríamos o movimento e os gritos de felicidade como elementos que proporcionam experiências sensoriais, e que nos permitiriam a percepção de que “ignorância é estado de êxtase”

As metáforas multimodais também podem ocorrer em três dimensões. McNeill (1992: cap. 6 et passim), Cienki (1998) e Müller (2004: cap. 3) abordam metáforas corporificadas nas quais a fonte é transportada por um gesto. McNeill identifica como “metafórico” um dos principais tipos de gestos e chama a atenção para a especificidade cultural dos gestos metafóricos (1992: 151; ver também McNeill 2005). Em determinado momento, Cienki descobre que os gestos dos alunos discutindo “honestidade” revelam metáforas conceituais como o “passado está atrás”, e o “futuro está adiante”, tal como “para cima é bom” (como explicitado no capítulo de metáfora conceptual), e “desconhecido é para cima”. Dito isso, as conclusões estão de acordo com a afirmação importante apresentada neste capítulo de que “o gesto e outros meios de expressão não verbais podem servir como fontes independentes de evidência da realidade psicológica das metáforas conceituais” (Cienki, 1998: 190). Uma importante ressalva é que, quando falamos de gestos, a partir das perspectivas das animações, estes não são dados apenas por personagens humanos (como será perceptível durante a análise de takes que possuem maior quantidade de elementos cênicos do fantástico).

Sendo assim, a animação é um tipo de representação particularmente adequado para pesquisar metáforas corporificadas do tipo multimodal, e diferente de como ocorre em um filme, por exemplo, com atores reais, literalmente tudo o que é visível e audível na animação é artificialmente construído, e desta forma, esse gênero oferece excelentes oportunidades para testar se as metáforas conceituais demonstram sua personificação no nível do som e da imagem, assim como no nível da linguagem.

Ainda sobre multimodalidade como abordado em *A multimodalidade no processo metafórico: uma análise da construção das metáforas multimodais* (SPERANDIO, N. E., 2015) temos o importante fato apontado pela autora que nos explicita o fato de que o mundo ocidental possuiu por muitos anos uma preferência monomodal, como abordado logo na introdução de seu artigo:

A cultura ocidental, por muitos anos, teve preferência pela monomodalidade. Até mesmo disciplinas teóricas e críticas, em geral, tornaram-se monomodais, isto é, uma linguagem para falar da língua (linguística), outra para falar da arte (como História da Arte), uma para falar da música (Musicologia), e assim por diante. Nesse contexto, a linguagem falada

ou escrita, foi concebida como sendo capaz de sozinha abarcar todo o processo de comunicação, ou seja, de abranger a imensa gama de possibilidades de produção de significados de um texto. Por séculos a escrita teve papel central na comunicação humana. (SPERANDIO, 2015, p. 03)

Ao levarmos em conta tais afirmações, para que seja possível compreender as cenas que compõem o corpus aqui, é necessário que seja feita uma abordagem de como são comumente construídas as metáforas multimodais. Também é possível, evidentemente, entender a razão pela qual não seria possível compreender tal representação apenas através da teoria da metáfora conceptual, uma vez que, como será evidenciado na análise, as cenas são fortemente caracterizadas pela ausência de fala, e muitas vezes há apenas uma reprodução de som contínuo, nas quais existe a possibilidade de haver música de fundo ou não, fazendo com que posteriormente seja necessário analisar diferentes amostras de cenas coletadas de animações distintas, ou das mesmas, porém, em momentos distintos da trama.

Uma vez dado tal entendimento, é possível retomar o conceito desenvolvido de metáfora multimodal por Forceville (1996), que segundo o autor, esta seria caracterizada por construções relativas a múltiplas experiências sensoriais relacionadas à visão. Pode-se dizer que são metáforas construídas a partir de distintas experiências sensoriais. É possível, por exemplo, que esta seja construída a partir de uma imagem, mesmo em movimento, o que seria de interesse deste trabalho, dada a composição do corpus. Sendo assim, as metáforas iriam além da comunicação verbal. A priori, como anteriormente mencionado, é comum que muitos tenham, mesmo nos dias atuais, o uso da metáfora como um recurso meramente estilístico, tido como rebuscado e pertencente apenas à literatura das elites. Ao tomarmos o fato de que o autor utiliza peças publicitárias para abordar metáforas multimodais, é absolutamente perceptível não só que não é um recurso exclusivo das elites, como também uma construção que vai além do uso exclusivamente verbal. Não é incomum, por exemplo, que ao nos depararmos com a logo de uma determinada marca, já a reconhecemos e a associamos a determinados conceitos internalizados, sem que seja necessário dizer uma só palavra. Tomemos como exemplo a logo da marca esportiva 'Nike', na figura 07, em branco sobre fundo preto.

Figura 7 - Logomarca da Nike



Fonte: [Nike](#). Acesso em: 07 dez. 2022.

Não há absolutamente nada escrito nesta logo que remete à palavra ‘Nike’, contudo, ao nos depararmos com a mesma, automaticamente fazemos tal associação, da marca e seus determinados conceitos que estão no imaginário social. Teríamos, logo então, uma metáfora não-verbal. É de conhecimento comum, e há muito presente no ditado popular, que “uma imagem vale mais que mil palavras”. Ainda que aparente ser uma afirmação banal, trata-se de uma forma com a qual lidamos popularmente com metáforas não-verbais.

A razão da breve abordagem do uso de metáforas multimodais aqui, para que falemos de uma animação, mais especificamente, a metáfora do *Ma* representada visualmente, e em muitos casos sem uso da linguagem verbal nas cenas, é porque justamente tais cenas tratam-se de construções metafóricas que utilizam múltiplos elementos visuais, e, em determinados pontos, sonoros. É perceptível no artigo anteriormente citado que Sperandio (2015) menciona em determinado ponto, um crucial entendimento de Kress e Van Leeuwen (2001):

Para Kress e Van Leeuwen (1996), diferentes modos semióticos – visual, verbal, gestual, etc. – possuem potencialidade e limitações. Assim, a representação visual pode ser mais apta, em determinadas situações, do que a representação verbal. O mundo representado nas telas das novas mídias é um mundo construído de forma diferente daquele que é representado nas páginas impressas de uma mídia impressa de trinta ou quarenta anos atrás. Os autores advogam que as sociedades humanas utilizam uma variedade de modos de representação, sendo que cada modo possui, inerentemente, diferentes potenciais representacionais na produção de significado, cada modo possui um valor social específico em determinados contextos e diferentes modos não são mantidos discretamente ou como um recurso comunicacional autônomo. (SPERANDIO, 2015, p. 08)

Aqui temos um ponto que não só demonstra a profunda importância das escolhas de cada elemento na reprodução cinematográfica, em especial no caso do “momento de contemplação” como também a evidência do caráter multimodal no que concerne à comunicação, cujos elementos serão tratados aqui posteriormente quanto ao caráter audiovisual.

É necessário, contudo, fazer uma ressalva que deve ser destacada neste trabalho, para que não se crie a ideia de que ‘multimodalidade’ é uma criação recente. O que está presente, na verdade,

é uma variação oriunda dos novos (nesse caso, do final do século passado) de novas mídias. Se tomarmos o tempo dito histórico como parâmetro, é possível conceber que, por exemplo, a produção de animações japonesas é algo relativamente recente, em especial da forma como faz Miyazaki. Em seu artigo, Sperandio (2015) faz a ressalva da seguinte forma:

Finalizamos esta seção com a ressalva de que a comunicação sempre foi multimodal, e o que presenciamos, apesar de não ser novo, é uma mudança significativa, pois há a instância de um novo código de texto em que imagem, verbal, sonoro, cor, por exemplo, transmitem a informação desejada. Kress e Van Leeuwen (1996) postulam que a linguagem, falada ou escrita, sempre existiu como um dos modos envolvidos na produção de textos, falados ou escritos. (SPERANDIO, 2015, p. 08)

Em tal ressalva, ainda, temos aqui um caminho pelo qual o objetivo deste trabalho há de ser alcançado – analisar a forma com a qual a conceptualização das *takes* que representam momentos de contemplação é construída nas animações do Studio Ghibli sob uma perspectiva semântico-cognitiva, de forma a termos como a informação desejada em questão é transmitida, e da forma como está abordado até aqui, é possível afirmar que tal construção pode ser caracterizada como multimodal, como será detalhado mais adiante. É possível confirmar tal ressalva na seguinte afirmação:

Os autores afirmam que o texto falado não é apenas verbal, mas também visual, porque envolve a expressão facial, o gesto, a postura, e outras formas de representação. Da mesma forma que um texto escrito envolve mais do que a linguagem, ele é escrito sobre algum material (papel, madeira, metal, pedra), com alguma coisa, com o tipo de fonte, influenciado pelo estético, psicológico, pragmático e outras considerações, com layout imposto sobre a substância material, sendo sobre a página ou tela de um computador. (SPERANDIO, 2015, p. 08)

Através de uma de suas abordagens, Forceville (2009) expõe os modos de forma a estarem relacionados aos sentidos, contudo, é relevante ressaltar aqui que não é a resultante que comumente se espera quando nos relacionamos ao modo tradicional de compreensão dos sentidos, que estariam restritos a cinco. Na verdade, aqui estamos falando de nove categorias (modos) que derivam dos sentidos. A abordagem feita por Sperandio (2015) em seu artigo anteriormente mencionado contemplam tais modos da seguinte forma:

A aceitação dessa abordagem relacionaria os modos um a um aos cinco sentidos, fazendo com que tivéssemos a seguinte lista: 1) o modo pictórico ou visual, 2) o modo sonoro, 3) o modo olfativo, 4) o modo gustativo e 5) o modo tátil. Porém, o autor advoga que seria uma categorização bruta, já que por exemplo, o modo sonoro agruparia a língua falada, música e outros sons não verbais. Diante disso, ele compõe uma lista com nove tipos de modo: 1) signo pictórico, 2) signo escrito, 3) signo falado, 4) gestos, 5) sons, 6) música, 7) cheiro, 8) gosto e 9) toque. (SPERANDIO, 2015, p. 20)

Assim sendo, podemos concluir que metáforas monomodais abrangem as construções que são de relação única de domínio-fonte e domínio-alvo, construídas através de um único modo (que como abordado anteriormente, possuem caráter comumente verbal). Para exemplificar, temos a relação de tempo e espaço, como citado durante a abordagem da metáfora conceptual abordada por Lakoff e Johnson (2003).

É perceptível então que as metáforas multimodais abrangem as construções feitas através do uso de múltiplos modos. Como abordado anteriormente, estas podem ser comumente vistas em charges e peças publicitárias. Como exemplo, vejamos uma análise de Sperandio (2015), na figura (número) que nos dá ideia de uma construção que tem elementos características do verbal, visual e cor.

Nessa metáfora, encontramos os seguintes modos: o domínio-fonte, leite, representado pela imagem de uma vaca sendo ordenhada; e o domínio-alvo, coca-cola, pelo verbal (os dizeres “beba CocaCola e Coca-cola - inscrito nas latas do produto), o visual (as latas de Coca-Cola) e a cor (o vermelho, cor típica das embalagens desse produto). Assim, essa metáfora multimodal é construída pela articulação desses diferentes modos que se fazem presentes na construção de seus domínios. Ao Recorrer a essa metáfora, o anunciante nos transmite a ideia de seu produto, nesse caso, a Coca-cola, possuir as propriedades do leite, ou seja, ser uma bebida nutritiva, essencial para nossa saúde. (SPERANDIO, 2015, p. 20)

Imagem de uma vaca com a frase “beba Coca-Cola” estampada no corpo, que leva as cores e a tipografia da marca. Na parte inferior, ao invés de leite, temos latas de Coca-Cola que aparentam extrair o refrigerante do animal.

Figura 8 - Propaganda da marca Coca-cola que associa a bebida ao leite da vaca



Fonte: Tópicos em Biologia e Educação. Acesso: 13 jul. 2022.

2.5 Abordagem multinível

Um outro desdobramento da metáfora conceptual é trabalhado na teoria da metáfora multinível, que será elemento crucial em todas as análises das cenas adiante que concernem a representação do momento de contemplação através das animações do Studio Ghibli.

Primeiramente, devemos entender que tal teoria surge como um desdobramento que é, de fato, uma crítica à metáfora conceptual quanto a forma com a qual foi trabalhada anteriormente, ou seja, trata-se de uma análise de maior profundidade. Sendo assim, o que Kövecses (2020) aborda é de suma importância, uma vez que será aberto aqui um longo caminho na direção da importância do contexto como parte relevante da produção de sentido da metáfora, culminando também nos níveis da mesma – o que será absolutamente necessário para que as análises possam ser feitas da forma mais precisa possível.

Tendo em vista que um elemento central para Kövecses (2020) é o contexto, o que vemos em sua obra vai além da crítica, como anteriormente mencionado, e temos, como o título sugere, uma extensão do conceito de metáfora conceptual – uma versão, como abordada pelo autor, ‘contextualista da metáfora conceptual’ (KÖVECSES, 2020, p.94). Para maior compreensão daquilo que é abordado pelo autor, temos a seguinte linha de raciocínio produzida pelo próprio:

Uma versão contextualista da teoria da metáfora conceptual requer a caracterização de ao menos três importantes pontos que estão concentrados em torno de três questões: (1) O que são os elementos (metafóricos) de produção de sentido?; (2) Quais são os fatores contextuais mais comuns que possuem alguma função em uso e na criação de metáforas?; (3) Qual é o mecanismo cognitivo através do qual os fatos contextuais produzem metáforas no discurso natural? (Kövecses, 2020, p.94, tradução nossa¹)

Sendo assim, antes da abordagem que diz respeito aos níveis em si, é crucial que sejam abordados os três pontos mencionados pelo autor, uma vez que os mesmos são a base de compreensão dos níveis, que serão contemplados posteriormente. A forma com a qual os aborda é individualmente e em tópicos específicos, e sendo assim, aqui será feito da mesma forma, para que

¹A contextualist version of conceptual metaphor theory requires the characterization of at least three large issues that center around the following three questions: (1) What are the elements of (metaphorical) meaning making?; (2) What are the most common contextual factors that play a role in the use and creation of metaphors?; and (3) What is the cognitive mechanism through which contextual factors actually produce metaphors in natural discourse? In the remainder of the chapter, I draw heavily on my 2015 book *Where Metaphors Come From*.

a organização dos mesmos não seja fator dissidente da compreensão dos conceitos a serem tratados, assim como por conta de questões de coesão.

Ao tratar de elementos de produção de sentido, o autor assume como protótipo de produção de sentido os que ele denomina como falante/conceitualizador 1 e ouvinte/conceitualizador estejam co-presentes e compartilhem de grande parte da informação que concerne a situação em questão (KÖVESCES, 2020, p.94), fazendo a devida ressalva de que nem todas as situações de comunicação ocorrem desta forma, ainda que quando não sejam assim, estas tenham um grau menor de compreensão de ambos participantes. Aqui, todavia, é importante reiterar a importância da relevância do contexto (o que, como abordado anteriormente, é de suma importância para a compreensão do fenômeno do *Ma* em si). O autor aborda com maior profundidade esse ponto da seguinte forma:

Em outras palavras, em geral, a produção de sentido depende da noção de contexto relevante, que por sua vez concerne que a informação que os participantes compreendem como relevante. A questão de contexto relevante é comumente formulada a partir do ouvinte/conceitualizador 2 (ver, por exemplo, Sperber e Wilson 1986/1995). Contudo, a partir da perspectiva da produção de metáforas, a questão para o falante/conceitualizador 1 seria: Como posso fazer uso do contexto presente para criar a metáfora apropriada de forma que meu ouvinte consiga compreendê-la e interpretá-la corretamente? Porém, Sperber e Wilson também oferecem a noção de ambiente cognitivo comum, que aparenta ser compatível com a ideia desenvolvida de contexto aqui. (Kövecses, 2020, p.94, tradução nossa²)

Aqui temos que durante a elaboração metafórica, teríamos a necessidade de um contexto que funcionaria como um “*common ground*” (termo comumente utilizado para fazer referência a um lugar comum entre o falante e o ouvinte) e, portanto, só seria possível existir tal comunicação se ambos compartilharem do mesmo *ground*.

Uma vez abordados os elementos de produção de sentido, nos deparamos com a necessidade de compreensão dos fatores contextuais, ponto crucial em que o autor provoca o leitor com o questionamento quanto a metáfora ser conceptual ou, como definido pelo próprio, contextual.

Para maior compreensão, levando o que foi abordado sobre contexto, temos então que as experiências sensoriais seriam forte fator de criação do que foi denominado como *ground* comum.

²In other words, meaning making in general depends on the notion of “relevant context,” which means the information that the participants find especially relevant for a meaningful exchange. The question of the relevant context is usually formulated from the hearer/conceptualizer 2’s perspective (see, e.g., Sperber and Wilson 1986/1995). However, from the production side of metaphors the question for the speaker/conceptualizer 1 becomes: How can I make use of the present context to create the appropriate metaphor that a listener can understand and interpret correctly? But Sperber and Wilson also offer the notion of “mutual cognitive environment,” which seems to be compatible with the idea of context as developed here.

Uma vez estando em um mesmo *ground*, temos que as metáforas geradas não seriam prováveis de criar ruídos na comunicação. Tomemos como exemplo o que foi mencionado no capítulo que concerne a abordagem inicial de metáfora conceptual, na qual foi explicitado que em diferentes contextos. Como explicado, o conceito de ‘saudades’ é fortemente compreendido por aqueles que são falantes nativos da língua portuguesa e a vivenciam. Muitas vezes compreendem o que é saudades, mas definitivamente, quando tenta-se traduzir para o inglês, por exemplo, é comum que alguém venha a se deparar com uma situação em que tenha que usar algum termo de valor semântico até similar, mas que carece do mesmo impacto, pois evidentemente, há uma clara diferença entre “*I miss you*” (sinto sua falta) e “estou com saudades”. Logo, aqui neste ponto, temos o contexto distinto, o que faz com que exista um ruído na comunicação, ou no entendimento de um determinado termo.

Ao abordar os tipos de contexto, Kövesces (2020) propõe quatro categorias que são organizadas e denominadas como Contexto Situacional (1), que é composto por uma variedade de situações contextuais, comumente entendidas, mas não limitadas a ambiente físico, situação social e aspectos culturais (vide como explicado sobre o termo ‘saudades’); Contexto discursivo (2), que envolve conhecimento dos principais elementos do discurso, contexto linguístico (que o autor denomina inicialmente de ‘*surrounding discourse*’ mas posteriormente o explicita como contexto linguístico, e também menciona as formas dominantes de discurso sobre um determinado assunto; Contexto Conceitual-Cognitivo (3), que inclui o sistema conceptual metafórico, ideologia, conhecimento de eventos passados (novamente vale ressaltar o impacto das experiências sensoriais na produção metafórica), e interesses; Contexto corporal (4), por sua vez, envolve fatores físicos (o autor menciona doença, por exemplo, como um fator influenciador na produção metafórica, o que ocorre, por exemplo, com Auta de Souza (1901), que aborda em suas obras o tema morte, utilizando de metáforas que explicam tal fenômeno, dando a entender a ligação com sua enfermidade de elevado índice de letalidade na época. Evidentemente, os tipos de contexto influenciam fortemente a forma com a qual as metáforas são construídas, uma vez que estes estão ligados a experiências sensoriais (será abordado adiante, no capítulo sobre fatores culturais, que trata do diretor das animações cujas cenas compõem o objeto de estudo aqui, a relevância de tais experiências para a criação da metáfora do momento de contemplação, tal como sua compreensão).

No que tange mecanismos cognitivos, há uma passagem da mesma obra anteriormente mencionada em que o autor em que o autor explicita o funcionamento da seguinte forma:

Em qualquer dado contexto, o falante inconscientemente escolhe uma operação cognitiva, construal específica (potencialmente bancada por outros) dentre muitas que estão disponíveis. Estes incluem esquematização, alinhamento com o ground, ajuste de escala, atenção dinâmica e estática, escolha de ponto de vista, construal objetivo ou subjetivo, conceptualização metafórica ou metonímica, integração conceptual, e outros (baseado em LANGACKER 2008; ver também KÖVECSES, 2006). Frequentemente, muitas destas constituem escolhas alternativas para o construal de uma situação. As operações alternativas comumente incluem abstração, esquematização, atenção, perspectiva (subjetividade-objetividade), metonímia, metáfora e integração conceptual. (Kövecses, 2020, p.102, tradução nossa³)

Tendo em vista a relevância de mecanismos cognitivos na escolha para a produção metafórica, temos que, no discurso natural, ainda que o processo ocorra em frações de segundo, trata-se de um processo de considerável complexidade. É necessário ressaltar, contudo, que os termos trabalhados por Langacker (2008), como ‘construal’, não possuem necessidade de especificação aqui para a análise do *Ma* quanto ao seu processo de construção do ponto de vista de seus aspectos universais ou multimodais.

Uma vez sabido que o mecanismo cognitivo através do qual os fatores contextuais podem produzir metáforas em discurso natural, temos um próximo ponto, em que para a análise, seria extremamente necessário: os níveis que são abordados por Kövecses (2020), que são determinados e hierarquizados pelo autor da seguinte forma: Esquema imagético (1); Domínio (2); Frame (3); Espaço mental (4).

Evidentemente, todos estes níveis devem ser levados em consideração quando tratamos de metáforas como a do *Ma* em suas diversas representações visuais. E assim sendo, as definições abaixo são para melhor compreensão daquilo que será analisado quanto aos níveis anteriormente citados:

→ **Esquema Imagético:** Os esquemas imagéticos costumam ser definidos como versões esquemáticas de imagens, concebidas como representações de experiências corporais, tanto sensoriais quanto perceptuais, da interação do homem com o mundo (Veloza, 2013). Levemos em conta o exemplo citado abaixo, para maior contemplação do nível mais imagético:

Dado que os seres humanos andam eretos, têm cabeça acima do tronco e os pés como base, precisam reclinar e olhar para baixo quando os objetos caem e olhar para cima

³ In any given context, the speaker unconsciously chooses a particular cognitive, or construal, operation (potentially supported by others) out of the many that are available to him/her. These include schematization, figure-ground alignment, scalar adjustment, dynamic and static attention, viewpoint selection, conceptual integration, and others (based on Langacker 2008; see also Kövecses 2006). Often, several of these constitute alternative choices for the construal of a situation. The alternative operations commonly include abstraction, schematization, attention, perspective (subjectivity-objectivity), metonymy, metaphor, and conceptual integration.

quando os objetos sobem. Essa experiência perceptual ancorada no corpo, associada à gravidade, ensaja o esquema imagético CIMA-BAIXO. (Ferrari, 2011, p. 86)

É comumente possível observar a representação neste nível, pois se trata, como mencionado antes, de uma experiência corporal espacial. No exemplo citado, podemos inferir que “para cima é bom”, no sentido de experiência positiva, enquanto “para baixo é ruim”, no sentido de experiência negativa. Evidentemente, como tratado no capítulo de metáfora conceptual, há analogias que são universais, tais como tempo sendo representado pelo espaço, de maneira que, como veremos ainda nas análises, a ausência de movimentação brusca pode indicar um momento de reflexão. Se pensarmos que em um momento de meditação, uma pessoa se encontra comumente estática, e temos a impressão de passagem lenta do tempo enquanto a observamos, teríamos então um claro exemplo de que movimento é a passagem do tempo.

→ **Domínio:** As áreas de conhecimento em questão. No caso da análise feita através do gráfico anterior, trata-se da relação entre dois “campos compreendidos a partir da experiência sensorial”. Sendo assim, podemos fazer uma relação entre eles, que, como explicitado anteriormente, nos apresenta um caminho universal em que o mais abstrato está representado por aquele de menor grau de abstração. Se na metáfora conceptual temos a projeção entre domínios fonte e alvo, temos então, a fim de exemplificar, a passagem do tempo através do movimento. De acordo com Leal (2020), os domínios são conceitos amplos e abrangentes que organizam nossos conhecimentos sobre o mundo ao redor, permitindo-nos classificar e compreender as informações que coletamos. Esses domínios incluem conceitos como tempo e espaço, que evidentemente, e não por mera coincidência, caracterizam fortemente aspectos do momento de contemplação. A autora ainda argumenta que os domínios são formados a partir de nossas experiências corporais (que, como se sabe, são sensoriais) e são fortemente influenciados pelas culturas e contextos sociais em que estamos inseridos. Além disso, a autora ainda destaca que os domínios são dinâmicos e podem mudar ao longo do tempo como resultado de novas experiências e aprendizagens, como previsto na teoria da metáfora multinível, abordada por Kovesces (2005, p. 127). É importante ressaltar que os domínios são cruciais para a compreensão de como as pessoas percebem e interpretam o mundo, e por consequência, cruciais para a compreensão do processo de produção das metáforas.

→ **Frame:** a ideia de *frame* pode ser definida como conjunto de conceitos que estão alocados na memória de longo prazo, que possui por sua vez função de esquematização através de experiências sensoriais. Lakoff e Johnson (2002) contemplam os frames como conceitos internos

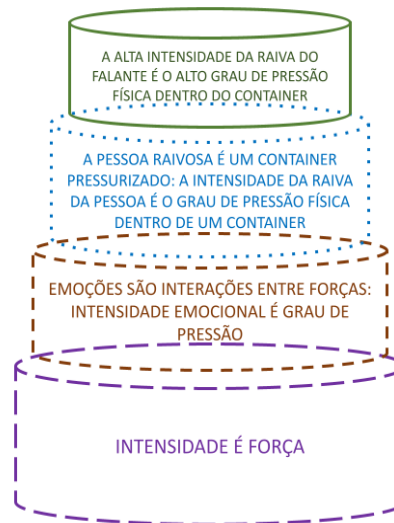
e implícitos que organizam nossa percepção e compreensão do mundo. Por exemplo, quando pensamos em uma situação de compra e venda, temos exatamente um modelo (*frame*) que diz respeito a como organizamos a percepção e entendimento de tal experiência. Os *frames* cabem, desta forma, na definição de “conceitos que compõem nossa compreensão do mundo, como estruturas implícitas que organizam, dão sentido e conotações a outros conceitos que já experimentamos” (Kövecses, 2002, p. 15). É necessário ressaltar, todavia, que os *frames* são conceitos que incluem não só informações explícitas sobre algo, como também nossas crenças e valores internos, tal como desejos, expectativas e outros aspectos implícitos que influenciam nossa percepção e compreensão do mundo. Vale enfatizar ainda o elevado grau de subjetividade quanto a análise do *Ma* do ponto de vista escolhido neste trabalho, uma vez que a percepção, mesmo quando contemplada por algum grau coletivo, apresenta divergências uma vez que o conceito do *Ma* não está tão disseminado nas sociedades ocidentais, e tampouco fazem parte do cotidiano ocidental). Uma vez que os frames são formados a partir de nossas experiências e são fortemente influenciados por nossas culturas e contextos sociais, é plausível inferir a importância do nível do frame, tal como seu grau de subjetividade, quando analisamos a construção da metáfora do momento de contemplação.

→ **Espaços mentais:** contém representações parciais de entidades e relações em um cenário percebido, imaginado ou lembrado. Para simplificar, aqui podemos considerar, no caso da metáfora abordada nesta pesquisa, a interação de elementos cênicos específicos de um determinado momento de uma produção cinematográfica, que trabalha no âmbito da percepção visual.

Para maior compreensão de tais níveis, o autor explica que a expressão metafórica ‘explodir de raiva’ admite a conceptualização metafórica de que a raiva do falante seria como alto grau de pressão física dentro de uma pessoa, que seria um *container* (o falante). Sendo assim, podemos configurar isto como o uso convencional da metáfora: a alta intensidade da raiva do falante é o alto grau de pressão física dentro do *container*. Essa é uma metáfora conceptual específica do nível do espaço mental, que atribui à pessoa com raiva um valor particular, e é construída a partir de um aspecto específico da raiva – sua intensidade. Essa metáfora específica é baseada na ideia de outra metáfora, de que a pessoa raivosa seria um container pressurizado, e um dos seus mapeamentos: a intensidade da raiva de uma pessoa seria o grau de pressão dentro dela. Isso, por sua vez, é uma elaboração metafórica esquemática de que emoções seriam forças; em particular, no que diz respeito ao entendimento de que intensidade emocional é grau de pressão. (Kövecses, 2020, p.118)

Através do gráfico abaixo (figura número 09, ver também a seção de Metodologia), é possível compreender que, nos níveis anteriormente mencionados, a metáfora em questão se dá da seguinte maneira:

Figura 9 - Representação gráfica INTENSIDADE É FORÇA



Fonte: Bernardo, 2020.

Temos no nível do esquema imagético (em roxo de tracejados mais longos) que “intensidade é força”; logo acima, o domínio (em marrom, de tracejados menores), em que “emoções são interações entre forças: intensidade emocional é grau de pressão”; acima do domínio, em azul pontilhado, temos o nível do *frame*, em que “A pessoa raivosa é um container pressurizado: a intensidade da raiva da pessoa é o grau de pressão física dentro de um *container*”; E por fim, na parte em verde e contorno completo, temos o nível do espaço mental, no qual “A alta intensidade da raiva do falante é o alto grau de pressão física do *container*”.

3 A CONCEPTUALIZAÇÃO DO MOMENTO DE CONTEMPLAÇÃO EM ANIMAÇÕES DE MIYAZAKI: ANÁLISE E DESCRIÇÃO DE MANIFESTAÇÕES DA METÁFORA CONCEPTUAL EM NÍVEIS

As *takes* selecionadas para a análise foram divididas em categorias de acordo com seus respectivos elementos em predominância nos cenários, de forma a serem organizadas por (i) aquelas em que predominam elementos da natureza; (ii) veículo em movimento; e, finalmente, (iii) elementos do que é denominado como ‘fantástico’. Uma vez que cada grupo possui suas respectivas particularidades cinematográficas, as análises também apresentarão, ainda que utilizando o mesmo modelo descritivo e conjunto de teorias, elementos multimodais e estruturas conceptuais distintas a depender da cena reproduzida, embora seja perceptível uma reprodução universal da relação entre tempo e movimento no espaço.

A etapa de análise será estruturada em subseções, referentes a cada um dos três grupos. Por exemplo, ao tratarmos de cenas que possuem elementos da natureza como foco principal, todas elas estarão presentes na seção “3.1 Predominância de elementos da natureza”, e assim sucessivamente para todos os outros. Aqui, será utilizado o modelo descritivo apresentado na Metodologia, que concerne à análise dos níveis trabalhados aqui, sendo eles, de acordo com o modelo apresentado por Bernardo (2020): (i) ESQUEMAS IMAGÉTICOS, que ocupam a base da estrutura gráfica; (ii) DOMÍNIOS, que se encontram logo acima dos esquemas imagéticos; (iii) *FRAMES*, representados acima dos domínios; e, por fim, (iv) ESPAÇOS MENTAIS, que se encontram no topo do modelo de representação gráfica, uma vez que temos a ideia de que todos estão “dentro de uma mesma estrutura”. As análises partirão da apresentação das *takes* selecionadas por grupo referente aos elementos cênicos de maior relevância.

3.1 Predominância de elementos da natureza

Para o grupo em questão, temos elementos cênicos que são predominantemente da natureza, tais como nuvens, vegetação, rochas, efeitos climáticos diversos, como chuva, sol e vendavais.

Na Figura 10, temos uma *take* em que a personagem Kiki está deitada e observa o movimento das nuvens. Ao fundo, há um radialista anunciando a previsão do tempo para o dia, enquanto o movimento do vento faz com que a grama e as flores no chão se mexam na mesma intensidade. A personagem se levanta levemente, e a câmera passa a focar no rosto dela, sem haver progressão da trama.

Figura 10 - Kiki em repouso



Fonte: [Netflix](#)1:43:31. Acesso em: 15/12/2022.

Antes da abordagem da *take* em questão, é importante saber que a trama se desenvolve em torno de Kiki, que é uma jovem bruxa de 13 anos que, seguindo a tradição, precisa passar um ano sozinha em outra cidade para completar seu treinamento. Ela se muda para uma cidade litorânea e abre um serviço de entregas voando em sua vassoura. Ao longo da história, Kiki enfrenta desafios para se adaptar à nova vida e superar suas inseguranças, descobrindo sua verdadeira força e independência, mesmo diante da perda de seus poderes. A animação é do ano de 1989, e carrega o estilo artístico Ghibli de desenho no papel. A *take* foi selecionada por ser um exemplo que permite explicitar como ocorre o momento de contemplação em ocasiões em que há maior grau de saliência de elementos da natureza, e sua distância cronológica quanto às outras *takes* selecionadas para análise, que são de 1995 e 1997.

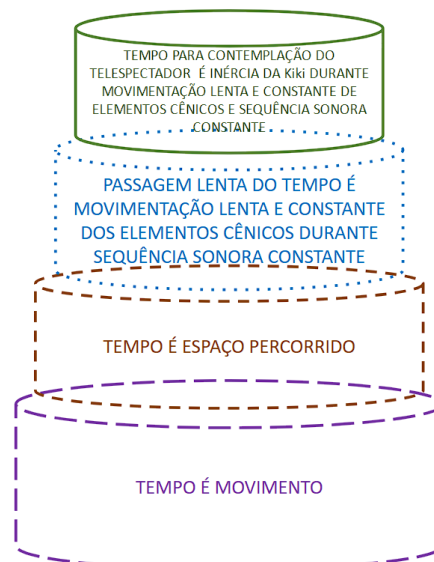
Nesta *take*, temos, inicialmente, um enquadramento que não inclui a personagem, e em seguida, movimento de câmera da esquerda à direita, até nos depararmos com a personagem Kiki, principal da animação que leva o nome dela. Há uma série de elementos cênicos que são visíveis no último enquadramento, que estão em movimento devido à força do vento, como é o caso da grama e demais tipos de vegetação. As roupas da personagem estão em movimento pela mesma razão, tal como o laço na cabeça. O mesmo ocorre com as nuvens, e temos momentos de completa

ausência de movimento da personagem. Ao fundo, é possível ouvir um radialista que está narrando a previsão do tempo, com voz de tom uniforme e relativamente distante.

A personagem parece estar em momento de contemplação, ignorando, por um momento, a aparição de uma abelha, que parece quebrar a sensação de calma da tomada. A animação como um todo ocorre em 24 *frames* por segundo, muito abaixo das produções de padrão de 60 *frames* das televisões médias atuais, o que nos dá impressão de movimentação mais lenta. Durante toda esta *take*, não há elipses ou cortes, levando à impressão de que o tempo da tomada é o tempo do telespectador.

No nível do esquema imagético, temos TRAJETÓRIA, ESQUERDA-DIREITA, PERTO-LONGE, e sendo assim, TEMPO É MOVIMENTO; no do domínio, nos deparamos com o conceito metafórico TEMPO É ESPAÇO PERCORRIDO; no nível dos *frames*, a metáfora é ainda mais específica e menos esquemática, PASSAGEM LENTA DO TEMPO É MOVIMENTAÇÃO LENTA E CONSTANTE DOS ELEMENTOS CÊNICOS E SEQUÊNCIA SONORA CONSTANTE; por fim, no nível dos espaços mentais, temos TEMPO DE CONTEMPLAÇÃO DO TELESPECTADOR É INÉRCIA DA KIKI DURANTE MOVIMENTAÇÃO LENTA E CONSTANTE DE ELEMENTOS CÊNICOS E SEQUÊNCIA SONORA CONSTANTE DO RÁDIO. Na Figura 11, baseada no modelo gráfico de Bernardo (2020), apresentamos a conceptualização do fenômeno de contemplação na *take* descrita.

Figura 11 - Conceptualização da cena de Serviços de entrega da Kiki



Fonte: adaptado de Bernardo (2020).

Na Figura 11, o nível de esquema imagético, o nível mais esquemático, é constituído pelos esquemas TRAJETÓRIA ESQUERDA-DIREITA, PERTO-LONGE, que é caracterizado pelo movimento de câmera, que se inicia à esquerda da personagem, e se movimenta à direita até que ela esteja visível, ao centro da câmera, em uma distância maior em primeiro plano, e em seguida, com *zoom-in* no rosto, sendo toda a movimentação de câmera explicitada a partir da perspectiva do telespectador, que é o conceptualizador. Este nível está representado por traços roxos mais longos, na base do gráfico, como TEMPO É MOVIMENTO, uma vez que o movimento da câmera, elementos cênicos e a breve movimentação da personagem nos indicam que o tempo está passando, enquanto há também a fala do radialista. No nível do domínio, representado por tracejado menor, marrom, ainda bastante esquemático, processa-se a metáfora TEMPO É ESPAÇO PERCORRIDO, pois a passagem do tempo é indicada pela movimentação da vegetação e a noção de espaço percorrido dada pela movimentação da câmera, que ocorre de forma uniforme até que a personagem esteja visível mais ao centro da tela. Em pontilhado azul, observa-se o nível do *frame*, mais específico que o nível do domínio e mais esquemático que o nível do espaço mental. Nesse nível, é evocada a metáfora PASSAGEM LENTA DO TEMPO É MOVIMENTAÇÃO LENTA E CONSTANTE DOS ELEMENTOS CÊNICOS E SEQUÊNCIA SONORA CONSTANTE, perceptível pela movimentação da grama, na *take* de 24 *frames* por segundo, enquanto a personagem da trama tem menor movimentação, e o radialista anuncia a previsão do tempo, nos dando a ideia de passagem mais lenta do tempo da trama, praticamente em sincronia com o tempo do telespectador. Por fim, no nível mais específico, o do espaço mental, representado por linha contínua e verde, a metáfora TEMPO PARA CONTEMPLAÇÃO É INÉRCIA DA PERSONAGEM DURANTE MOVIMENTAÇÃO LENTA E CONSTANTE DE ELEMENTOS CÊNICOS E SEQUÊNCIA SONORA CONSTANTE é processada online. Isso ocorre por conta de uma impressão de sincronização do tempo do telespectador com o tempo da trama, como se houvesse nos elementos que compõem um momento de contemplação, como menor ou nenhuma movimentação de personagens diante da movimentação de elementos cênicos e sequência sonora constante produzida pelos anúncios de tom de voz uniforme do radialista, de maneira a não distrair abruptamente a personagem ou o telespectador. Como uma imagem em *GIF*, a *take* leva alguns poucos segundos (entre 2 e 3) nesta mesma imagem, como se estivesse parada, como se estivesse esperando a observação do telespectador (que é o conceptualizador).

3.2 Predominância de veículo em movimento

Antes de abordar a *take*, é preciso mencionar que a animação da qual foi selecionada é *Sussurros do coração*, de 1995, que ocorre em torno de Shizuku, uma jovem estudante apaixonada por livros. Quando a personagem percebe que todos os livros que lê na biblioteca foram emprestados anteriormente por um garoto chamado Seiji, ela se sente intrigada e determinada a conhecê-lo. À medida que os dois se aproximam, Seiji revela seu sonho de se tornar um *luthier*, inspirando Shizuku a buscar sua própria paixão e o desejo de ser escritora.

O que caracteriza uma *take* de veículo em movimento é o fato de as personagens se encontrarem dentro de veículos, de massa ou não, que estejam em movimento e com pouca ou nenhuma movimentação em comparação à movimentação de elementos cênicos. Na *take* em questão, temos a personagem principal, Shizuku, com quase nenhuma movimentação durante uma viagem de trem. A mudança dos quadros nos dá a impressão de trajetória direita-esquerda, fundamentando-se no esquema imagético DIREITA-ESQUERDA. Apesar de se manter em movimento uniforme a partir de determinado momento, e da repetição do som que a passagem do trem faz nos trilhos, é perceptível que a paisagem ao fundo muda, ou seja, teríamos então mudança durante movimento repetido. Ainda, é perceptível na figura a personagem distraída, e como mencionado anteriormente, com pouca movimentação, em especial quando em comparação ao fundo, em que o cenário vai mudando de acordo com a movimentação do trem, até que chega o momento em que fica em velocidade uniforme, e temos impressão de passagem constante do tempo, e repetição.

Figura 12 - Shizuku em viagem de trem



Fonte: [Netflix](#), 1:43:31. Acesso em: 15 dez. 2022.

É plausível, então, afirmar que o movimento do trem seria como o tempo histórico, contudo, ainda que ocorra de maneira uniforme, os detalhes ao fundo, que podem ser contemplados (o tempo

cíclico) são distintos, o que nos gera a sensação de interseções do tempo cíclico no tempo histórico. Em outras palavras, ainda que a trajetória seja constante e na mesma direção, os detalhes ao fundo apontam para ciclos distintos, que, como a visão das paisagens através da janela, começam e terminam de forma constante enquanto ocorre a viagem do trem (tempo histórico). A escolha da *take* se deu por acontecer em movimento de veículo, retratando o momento de contemplação durante inércia da personagem no trem, ocorrendo de forma distinta das outras duas *takes* selecionadas para análise no trabalho. Por ser de 1995, ela está relativamente distante da outra animação, e mais próxima da de outro grupo, a seguir, de elementos do fantástico, feita em 1997, nos dando então a possibilidade de perceber que *takes* de mesma década, com apenas dois anos de distância, as nuances da produção da metáfora de momento de contemplação.

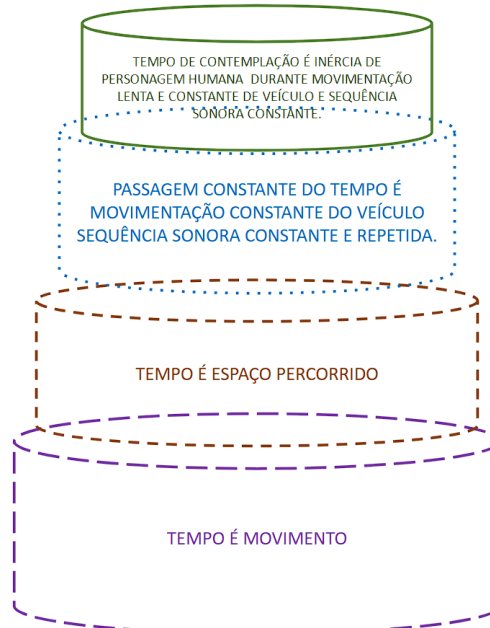
A *take* fundamenta-se no esquema imagético PERTO-LONGE, pois a paisagem, ao fundo, estaria distante, enquanto a personagem, perto. Durante o *zoom* no rosto dela, é mais perceptível o que há ao fundo, através das janelas do trem. Assim, podemos dizer que a *take* se fundamenta nos esquemas imagéticos ESQUERDA-DIREITA, PERTO-LONGE.

Uma vez que se trata de uma viagem, temos no domínio comum de outras *takes*, mesmo que de grupos distintos, a metáfora TEMPO É ESPAÇO PERCORRIDO, através da evidência de que o trem se movimenta. O movimento da paisagem nos deixa compreender que há um espaço distinto sendo percorrido, mesmo de forma uniforme. Quanto ao nível dos *frames*, é perceptível a recorrência da relação tempo e espaço constantes. Sendo assim, nesse nível, temos também que PASSAGEM CONSTANTE DO TEMPO É MOVIMENTO E SEQUÊNCIA SONORA CONSTANTES DO VEÍCULO. Por fim, com maior grau de especificidade, nos deparamos com a conceptualização a partir do telespectador, que, como recorrente, é convidado a contemplar o que está diante dos seus olhos durante o andamento da *take* em questão. Dessa forma, teríamos então no nível dos espaços mentais que TEMPO DE CONTEMPLAÇÃO DO TELESPECTADOR É INÉRCIA DA SHIZUKU DURANTE CONSTANTE MOVIMENTAÇÃO E SEQUÊNCIA SONORA DO TREM.

Ao contrastarmos a conceptualização do momento de contemplação de *takes* de maior predominância de elementos da natureza e veículo em movimento, há elementos em comum, em especial quanto aos níveis do domínio e *frames*, permitindo inferir que há, de fato, algum padrão no que diz respeito a forma com a qual a conceptualização do momento de contemplação ocorre, mesmo diante de elementos cênicos e circunstâncias distintas, especialmente no nível mais

esquemático e no nível de maior grau de especificidade. Na figura 13, apresenta-se o diagrama de metáforas em nível que fundamentam a *take*.

Figura 13 - Representação cônica de abordagem multimodal de take de veículo em movimento em *Sussurros do Coração*.



Fonte: adaptado de Bernado (2020).

Na base do diagrama, encontram-se os esquemas imagéticos TRAJETÓRIA ou ORIGEM-PERCURSO-META, DIREITA-ESQUERDA e PERTO-LONGE. A focalização da cena se fundamenta, de modo mais proeminente, no esquema PERCURSO DIREITA-ESQUERDA, em razão do jogo de câmera, causando a impressão de espaço percorrido no decorrer da *take*, conceptualizando então no esquema imagético a metáfora primária TEMPO É MOVIMENTO, como ocorre na *take* anterior (e na posterior, como pode ser visto na figura 14). Dessa forma, devido ao jogo de câmera e ao movimento do cenário, no nível do domínio, constrói-se a metáfora TEMPO É ESPAÇO PERCORRIDO, que é especificada, no nível do *frame*, em PASSAGEM CONSTANTE DO TEMPO É MOVIMENTO E SEQUÊNCIA SONORA CONSTANTES DO VEÍCULO. Observa-se que a *take* opõe a inércia da personagem ao movimento linear retilíneo constante do trem, que fundamentam a ideia de tempo decorrido, um tempo de contemplação da personagem que se mescla ao tempo presente do telespectador, assim, no nível mais específico, TEMPO DE CONTEMPLAÇÃO DO TELESPECTADOR É INÉRCIA DA SHIZUKU DURANTE CONSTANTE MOVIMENTAÇÃO E SEQUÊNCIA SONORA DO TREM.

Verifica-se que a cena se baseia nas noções de tempo histórico e tempo cíclico. Enquanto o tempo histórico é representado pelo trajeto usual do trem, sobre trilhos em movimento uniforme,

a ideia de tempo cíclico é evidenciada pela paisagem, que muda de acordo com o movimento do trem, ou seja, como os ciclos que mudam, mas de todo modo, tocam a linha do tempo histórico. O tempo de contemplação, portanto, é conceptualizado como vivenciar o presente, representado na *take* pela ausência de movimentação ou movimentação sutil da personagem principal em contraste com o deslocamento do cenário e o som constante e repetido do veículo. As noções de constância, repetição e movimentação sutil são percebidas pelo telespectador como tempo de contemplação da personagem, que se mescla ao seu próprio tempo de processamento da cena.

3.3 Predominância de elementos do fantástico

A história se passa em um Japão feudal fictício e acompanha Ashitaka, um príncipe que é amaldiçoado após matar um deus javali corrompido. Ele parte em uma jornada para encontrar a cura e acaba envolvido em um conflito entre a Floresta dos Espíritos, onde vive a feroz San (conhecida como Princesa Mononoke), e a Cidade do Ferro, liderada pela Lady Eboshi. O filme aborda temas como a coexistência entre humanos e natureza e a luta pela preservação ambiental. A escolha aqui feita é pelo fato de a *take* ter maior foco na entidade que representa a floresta, sendo um ser do fantástico, estando apenas a 2 anos de distância da animação de 1995, cuja *take* selecionada foi analisada como parte do grupo de veículo em movimento, e 9 anos de distância da *take* de elementos da natureza, demonstrando que é possível a conceptualização das *takes*, mesmo diante de tempos distintos.

Para este grupo, temos a presença de entidades místicas ou de cunho sobrenatural, que foram aqui denominadas de ‘elementos do fantástico’. Essa escolha foi feita de forma a compreender se, mesmo em contexto de fantasia (poderes mágicos, entidades sobrenaturais, entre outros), a metáfora de momento de contemplação é conceptualizada a partir de padrão similar quando em comparação aos outros grupos escolhidos.

Na figura 14 é possível notar a presença do Espírito da Floresta, entidade do fantástico que, na trama, representa diferentes características da natureza incorporadas a um ser que se assemelha a um alce. Em determinado momento, como anteriormente mencionado, quando em harmonia com a natureza, o alce é capaz de generosamente trazer vida de volta ao personagem principal, o que

mostra o valor de viver em comunhão com o natural, da cultura japonesa, enquanto mais adiante na trama, quando o espírito é assassinado, ele assume uma outra forma, de um ser gigante, consumido por vingança.

Figura 14 - Espírito da Floresta



Fonte: Youtube (acesso em 17/12/2022).

Como é perceptível na figura 15, temos no nível do esquema imagético TRAJETÓRIA, ESQUERDA-DIREITA, PERTO-LONGE, CICLO, ITERAÇÃO. Isso nos dá ideia de passagem do tempo, como seria no tempo histórico, linear, enquanto o movimento repetido dos passos em mesma intensidade e distância remetem ao tempo cíclico, como trabalhado no capítulo de questões da cultura japonesa, quando abordado os tempos históricos e cíclicos, logo, a conceptualização ocorre como TEMPO É MOVIMENTO.

Temos um enquadramento inicial em que é possível perceber o Espírito da Floresta, em que inicialmente há um *zoom-in*, seguido de quadros em que é possível uma visão lateral, agora mais distante, em que a entidade faz um percurso linear da esquerda à direita, onde também é perceptível que a cada passo, a vegetação por onde o espírito pisa rapidamente nasce e morre (tempo cíclico), enquanto o trajeto linear é mantido de maneira uniforme, sendo interrompido apenas quando se depara com o personagem principal, Ashitaka. Evidentemente, os domínios fonte e alvo envolvidos são tempo e espaço, nos dando então no nível do domínio a ideia de que TEMPO É ESPAÇO PERCORRIDO, pois a movimentação do Espírito da Floresta e a vegetação indicam velocidade síncrona ao tempo do telespectador, o conceptualizador da *take*.

É preciso dizer também que a ideia de tempo representado por espaço percorrido é também fundamentada pela ideia de TRAJETÓRIA, que ocorre com o passar do tempo, de maneira uniforme, quando pensamos no tempo histórico e na trajetória do Espírito da Floresta, enquanto ocorre o tempo cíclico, quando relacionamos a forma como os ciclos começam e terminam, os ciclos fazem

parte da trajetória, tal como o tempo cíclico toca o tempo histórico, da forma como é proposta por Kato (2007). No que tange o nível do *frame*, teríamos então uma maior especificidade, sendo então mais perceptível que TEMPO CÍCLICO É MOVIMENTAÇÃO REITERADA DE PASSOS DE ENTIDADE DO FANTÁSTICO E EVENTOS CÍCLICOS. Isso ocorre porque durante a *take*, é possível relacionar os passos do Espírito da Floresta, entidade em questão, com o tempo cíclico, por razões anteriormente mencionadas, como vida e morte representadas através da vegetação que cresce e morre conforme a entidade se movimenta.

Enquanto isso, temos o andamento do tempo histórico, pois há o desenrolar da trama e o caminho percorrido pelo espírito até chegar ao personagem principal. É notável que, em determinado momento, as folhas em frente ao personagem caem, e o próprio se levanta, através de alguma manifestação que só foi possível pela participação do ser místico (ou divindade) da floresta. Durante a queda das folhas, o personagem principal, Ashitaka, recobra a consciência, quando seria possível inferir que o mesmo estava morto, dando ao conceptualizador, a ideia de vida a partir da morte (tempo cíclico). Por fim, teríamos no nível dos espaços mentais, que TEMPO DE CONTEMPLAÇÃO DO TELESPECTADOR É O TEMPO DA CAMINHADA DE ENTIDADE DO FANTÁSTICO E EVENTOS DE VIDA E MORTE DE ELEMENTOS DA NATUREZA, nos possibilitando conceber que a observação dos tempos históricos e cíclicos, quando conceptualizadas através de um terceiro (telespectador) seria um momento de contemplação, sendo necessária a devida ressalva de que toda a construção da *take*, através de seus elementos cênicos, ausência de música e som repetido dos passos do ser místico, ocorre em ritmo uniforme, ou seja, em conformidade com a noção concebida de tempo histórico, por exemplo, tocado também em ritmo similar, como representado por Kato (2007).

Figura 15 - Representação cônica de abordagem multimodal de take de elementos do fantástico em Princesa Mononoke



Fonte: adaptado de Bernado (2020).

É possível observar no nível representado mais abaixo, de linhas longas tracejadas em roxo, do esquema imagético trajetória, ESQUERDA-DIREITA, PERTO-LONGE, CICLO, ITERAÇÃO, que está fundamentado pelo movimento da câmera, que nos dá perspectiva de aproximação do Espírito da Floresta. Com a noção de passagem do tempo dada através da movimentação da vegetação e do personagem de origem mística, temos no nível dos domínios, acima, de tracejado menor e em marrom, que TEMPO É ESPAÇO PERCORRIDO. É perceptível no nível dos *frames* de linha pontilhada azul, que TEMPO CÍCLICO É MOVIMENTAÇÃO REITERADA DE PASSOS DA ENTIDADE DO FANTÁSTICO E EVENTOS CÍCLICOS, que pode ser explicado pela movimentação reiterada dos passos da entidade do fantástico que ocorrem de forma lenta e uniforme, representando o tempo histórico, enquanto o tempo cíclico seria representado pela vegetação que nasce e morre de conforme o momento em que as patas da entidade tocam o solo. Por fim, teríamos no nível dos espaços mentais, que TEMPO DE CONTEMPLAÇÃO DO TELESPECTADOR É O TEMPO DA CAMINHADA DE ENTIDADE DO FANTÁSTICO E EVENTOS DE VIDA E MORTE DE ELEMENTOS DA NATUREZA, no nível que está visualmente mais ao topo, em linhas verdes contínuas. Este, em específico, pode ser fundamentado pelo fato de que a movimentação da entidade do fantástico ocorre sem grandes cortes, gerando a impressão de sincronia entre o tempo do telespectador, que é o conceptualizador, e os tempos cíclico, de vida e morte da vegetação, e histórico, da movimentação uniforme da entidade.

CONCLUSÃO

As análises indicam que há recorrências de estruturas cognitivas na construção da metáfora do momento de contemplação quanto às suas manifestações nas cenas (ou tomadas) coletadas. A conceptualização do momento de contemplação engloba distintas representações de tempo e espaço, através de um escopo cultural japonês, que entende as *takes* como uma pausa na trama para que algo novo seja introduzido, atravessadas, portanto, também pelo fenômeno do *Ma*.

Mesmo com distintas escolhas de cenas, observa-se que, ainda que tenhamos diferentes cenários, e histórias que não possuem fortes relações entre elas (exceto pelo fato de que foram produzidas pelo mesmo diretor e estúdio de animações japonesas), o padrão universal metafórico TEMPO É ESPAÇO está presente em todas, por isso, comumente, no nível do domínio, observa-se a metáfora TEMPO É MOVIMENTO NO ESPAÇO ou que tempo é representado pelo espaço percorrido, de maneira que um conceito mais abstrato está sendo compreendido por outro de menor grau de abstração. Ainda assim, foi preciso considerar a relação dos japoneses com o tempo e a natureza para que fosse possível contemplar o corpus produzido, pois é consideravelmente distinta, como explicitado na fundamentação, quando comparada à relação *mainstream* ocidental com o tempo e a natureza. Torna-se evidente, portanto, que a produção do momento de contemplação nas animações do Studio Ghibli é intencional, jamais casual, e busca aproximar o telespectador do mundo que o está sendo apresentado, e isso se explica pelo fato de o diretor ser, de fato, um observador dos fenômenos da vida cotidiana.

Quanto aos objetivos de pesquisa, é possível dizer que foram alcançados de forma parcial, fazendo com que seja necessária maior investigação futura quanto a alguns pontos, como o impacto do som na conceptualização, uma vez que há ainda carência de estudos que visam o aprofundamento dessa questão em específico. Começando pelos objetivos gerais, é possível afirmar que há, de fato, um caminho padrão na forma como o momento de contemplação é conceptualizado pela perspectiva do telespectador, sendo possível tanto sua análise como processo metafórico quanto estruturas conceituais que fundamentam o processo. Foi possível também encontrar estruturas recorrentes, tais como representação do tempo através do espaço, ou mesmo maior movimentação de elementos cênicos em contraste à inércia, ou pouca movimentação de personagens, formando um padrão na conceptualização metafórica das *takes*, sendo praticamente

sempre perceptível que há, como mencionado, maior grau de movimentação ou saliência dos elementos cênicos. Também foi possível notar características que apontam para a universalidade do tempo representado a partir do espaço, contudo, quando diante da relação que o povo japonês possui com o tempo, foi preciso reestruturar a pesquisa para que aspectos culturais que atravessam o momento de contemplação a partir de *takes* do Studio Ghibli fossem levados em consideração como parte da conceptualização dessa metáfora, levando à compreensão de que mesmo um conceito tido como universal apresenta variações culturais.

Como explicitado, foi possível perceber e identificar recorrências e padronização da conceptualização da metáfora do momento de contemplação em *takes* de animações do Studio Ghibli, como o tempo representado por espaço percorrido, e tempo cíclico dado como repetição cíclica (ainda que de características distintas) que toca o tempo histórico, gerando momento de contemplação do telespectador. Não foi possível, contudo, o aprofundamento do impacto que a repetição sonora realmente possui em cada *take*, apenas apontando a repetição e seu papel como estrutura conceptualizadora. Uma vez que a análise foi possível, é plausível dizer que a Teoria da Metáfora Conceptual Estendida se aplica ao estudo, e apesar de ser adequada à descrição das estruturas conceptuais subjacentes à manifestação dos fenômenos da cultura japonesa nas animações, contudo, como anteriormente mencionado, ela foi insuficiente quanto ao real impacto da repetição sonora no processo de conceptualização. Foi possível compreender estruturas recorrentes em cada nível de conceptualização, estando a ideia de trajetória comumente presente no nível do esquema imagético, ou mesmo a relação perto-longe, ou longe-perto, tempo e espaço no nível do domínio, repetição e os tempos histórico e cíclico nos níveis de maior grau de especificidade, nos casos dos *frames* e espaços mentais. Por fim, a observação quanto à relação dos aspectos corpóreos ou culturais apontam para maior presença de aspectos culturais, que só foram passíveis de análise após a reestruturação do trabalho, diante do *feedback* ocorrido no momento de qualificação.

A pesquisa demandou muitos momentos de planejamento e ocorreu com trajetória acidentada, pois em diversos pontos havia insuficiência em explicitar desde conceitos de universalidade da metáfora, que era a ideia central da pesquisa em seu estágio inicial, melhor compreensão de metáforas multimodais e como elas estariam presentes na pesquisa, seguidas da necessidade de utilizar a abordagem multimodal como ferramenta de maior viabilidade para a compreensão da metáfora do momento de contemplação, tal como a importância de características

da cultura japonesa que inicialmente não estavam devidamente incluídas no trabalho, e, de forma honesta, sendo necessário dizer que, de fato, ainda há muito a ser aprofundado quanto ao objeto de estudo deste trabalho, em especial quanto à complexidade do *Ma*, conceito que atravessa as *takes* em questão.

Como abordado por Miyazaki, o que distingue as animações do Studio Ghibli das demais presentes de forma mais recente é a possibilidade de verossimilhança, uma vez que observado o mundo real, há a possibilidade de reproduzi-lo da forma mais fiel possível, mesmo em cenas que possuem elementos do fantástico, em que personagens que não são humanos fazem parte da construção deste fenômeno. Tal fato é particularmente relevante para que tenhamos maior evidência de que o momento de contemplação, como metáfora, é construído a partir da reprodução de experiências sensoriais, que, por tamanha precisão devido à observação do real, torna possível a experiência de que um telespectador possa se sentir parte do que está diante de seus olhos. Isso ocorre por conta da cativante arte, que nos apresenta personagens como mimese humana, e o paralelo que o momento de contemplação construído durante as cenas nos fornece, uma vez que é dada a impressão de que o tempo fictício do filme está passando na mesma velocidade que o tempo que temos como o do mundo real, ou seja, aquele que está fora das telas e sob o qual pautamos nossas vidas.

Ainda que seja uma metáfora que concerne às características universais de tempo e espaço, o *cópus* nos contempla com construções multimodais, que utilizam efeitos audiovisuais para a reprodução do fenômeno do momento de contemplação, fazendo com que a análise seja possível, como demonstrado na seção de análise deste trabalho, contribuindo para abranger ou buscar compreender a abrangência da Teoria da Metáfora Conceptual Estendida. O que não foi possível fazer, contudo, seria discutir a metáfora multimodal que incluía efeitos sonoros, uma vez que não há aparato para trabalhar metáforas sonoras, já que a teoria é aplicada para dados verbais, ainda não auxiliando no estudo de questões pertinentes aos vídeos e fenômenos complexos da cultura japonesa, como o *Ma*.

Como forma de testar a abordagem multinível, é possível dizer que as análises contribuem para demonstrar como fenômenos mais distantes do imaginário popular ocidental cabem dentro daquilo que está proposto por ela. Isso pode ser afirmado pelo fato de que as análises demonstram que as *takes* podem ser descritas e categorizadas quanto aos diversos níveis da metáfora.

Finalmente, é necessário ressaltar que, ao longo do desenvolvimento, este trabalho visou proporcionar através da análise de cenas atravessadas por diversos fenômenos da cultura japonesa, uma pequena contribuição social ao mundo do entretenimento, buscando evidenciar a importância da observação do real que antecede a produção cinematográfica, não por desfeita daquilo que está presente hoje nas novas animações, mas pela importância de que seja possível entregar às próximas e atuais gerações a ideia de pertencimento fora do *merchandising* das produções rápidas, que, por opção, não possuem como compromisso o pensamento crítico e a reprodução do real que proporcione algum sentimento de pertencimento como seres humanos ao que nos está sendo apresentado. Assim, do ponto de vista social, a pausa para a contemplação, quem sabe, ainda que de forma restrita, nos permita sair, mesmo que brevemente, de uma sociedade do consumo desenfreado em que, durante nossas rotinas, comumente contemplamos um outro tipo de vazio, distante do que é trabalhado através do momento de contemplação – um vazio que nos consome, e que, quando nos apresenta algo novo, não transcende meros fins lucrativos – o vazio do lucro pelo lucro, ou, para utilizar uma expressão metafórica, um vazio da alma.

REFERÊNCIAS

BAEK, Joonyeop. **Visual metaphorical conceptualization of the syrian refugees crisis in political cartoons**. Seul: Hankuk University of Foreign Studies, 2016.

BERNARDO, Sandra. Vinho é calor: interação conceitual e metáforas em níveis na conceptualização do meme. **Revista do Gelne**, v. 24, n. 2, 2022.

BRUCE, Kavin. **How movies work**. Berkeley: University of California Press, 1996.

CAERMELINO, Ana. Literatura e Cinema: Especificidades das Linguagens em Agosto - Romance x Minissérie. **Diálogos Pertinentes** – Revista Científica de Letras, Franca, SP, v. 4, n. 4, p. 103-120, jan./dez. 2008.

FERRARI, Lilian Cristine. **Introdução à linguística cognitiva**. São Paulo: Contexto, 2011.

FORCEVILLE, Charles. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: agendas for research. *In*: FORCEVILLE, Charles; URIOS-APARISI, Eduardo (ed.). **Multimodal metaphor**. New York: Mouton de Gruyter, 2009. p. 19-42.

FORCEVILLE, C.; JEULINK, M. **The flesh and blood of embodied understanding: the source-path-goal schema in animation film**. Amsterdam: University of Amsterdam, 2011.

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

KÖVECSES, Zoltán. **Metaphor - A practical introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2002.

KÖVECSES, Zoltán. **Metaphor: where metaphors come from**. Oxford: Oxford University Press, 2015.

LANGACKER, Ronald W. **Cognitive grammar: a basic introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metaphors we live by**. Chicago: Chicago Press, 1980.

LAKOFF, George. **The neural theory of metaphor**. Oxford: Oxford University Press, 2008.

MIURA, Shogo. **A comparative analysis of a Japanese film and its American remake**. Japantown: Universidade de San Jose, 2008.

MIYAZAKI, Hayao. Hayao Miyazaki Interview. [Entrevista concedida a] Roger Joseph Ebert. RogerEbert.com, 12 jul. 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 23 abr. 2022.

OKANO, Michiko. Ma: a estética do entre. **Revista São Paulo**, São Paulo, 2013.

OKANO, Michiko. **Ma**: entre-espço da arte e comunicação no Japão. São Paulo: Annablume, 2012.

OLIVEIRA, Janete da Silva. **O Zen e a estética fílmica de Hayao Miyazaki**. Ensaio publicado no site da Fundação Japão em São Paulo, na IV Série especial de Ensaaios, dez. 2023.

OLIVEIRA, PINNA, LUZ. **Takahata e Miyazaki: os mestres do Studio Ghibli**. (1h51min.). Mesa-redonda em comemoração aos 30 anos do lançamento duplo de “Meu Vizinho Totoro” e “Túmulo dos Vagalumes” (1988) e também em homenagem a Isao Takahata falecido em 05/04/2018 aos 82 anos. Disponível em: <https://youtu.be/uB5SpakTb48>. Acesso em: dez. 2023.

SASAKI, Elisa Massae. **Animê**: animação japonesa e Japão contemporâneo. Artigo publicado no site da Fundação Japão em São Paulo, na III Série Especial de Ensaaios, março, 2023.

SPERANDIO, N. E. A multimodalidade no processo metafórico: uma análise da construção das metáforas multimodais. **Antares**: Letras e Humanidades, v. 7, n. 14, p. 3–28, dez. 2015. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/3826>. Acesso em: 14 dez. 2022.