

PERCEPÇÃO SENSORIAL NOS CENÁRIOS DE “O CASTELO ANIMADO” DE HAYAO MIYAZAKI

SENSORY PERCEPTION IN THE SCENARIOS OF “HOWL’S MOVING CASTLE” BY HAYAO MIYAZAKI

PERCEPCIÓN SENSORIAL EN LOS ESCENARIOS DE “EL CASTILLO AMBULANTE” DE HAYAO MIYAZAKI

Ravi Cecil de Medeiros Arnaud ¹

annacmarnaud@gmail.com

Marcela Dimenstein²

mmarcelad@gmail.com

Andrei de Ferrer e Arruda Cavalcanti ³

andreideferrer@gmail.com

RESUMO

O artigo examina a relação entre cinema de animação e arquitetura por meio da análise de “O Castelo Animado”, dirigido por Hayao Miyazaki. O cinema desempenha papel crucial na transmissão de mensagens políticas, culturais ou sociais, utilizando técnicas como iluminação, centralização de câmera e sonoridade para influenciar a percepção do espectador. Logo, o estudo visa entender como recursos técnicos são empregados no filme para comunicar sentimentos através da arquitetura e cenografia. Nessa perspectiva, são analisadas 6 cenas, cada uma associada a uma emoção, ambientadas em espaços distintos.

Palavras-chave: Cenografia. Animação. Percepção sensorial.

¹ Arquiteto e Urbanista formado pelo UNIESP.

² Arquiteta e Urbanista, Profª. Adjunta do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da UFPB.

³ Arquiteto e Urbanista, Profº. Adjunto do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da UFRSA.

ABSTRACT

The article examines the relationship between animated cinema and architecture through the analysis of “Howl’s Moving Castle” directed by Hayao Miyazaki. Cinema plays a crucial role in transmitting political, cultural or social messages, using techniques such as lighting, camera centering and sound to influence the viewer's perception. Therefore, the study aims to understand how technical resources are used in the film to communicate feelings through architecture and scenography. Thus, 6 scenes are analyzed, each associated with an emotion and set in different spaces.

Key words: Scenography. Animation. Sensory perception.

RESUMEN

El artículo examina la relación entre el cine de animación y la arquitectura a través del análisis de “El castillo ambulante”, dirigido por Hayao Miyazaki. El cine desempeña un papel crucial en la transmisión de mensajes políticos, culturales o sociales, utilizando técnicas como iluminación, centralización de cámara y sonoridad para influir en la percepción del espectador. Por lo tanto, el estudio tiene como objetivo entender cómo se emplean los recursos técnicos en la película para comunicar sentimientos a través de la arquitectura y la escenografía. Así, se analizan 6 escenas, cada una asociada a una emoción y ambientadas en espacios diferentes.

Palabras clave: Escenografía. Animación. Percepción sensorial.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo explorar a relação entre cinema de animação e arquitetura através da análise da obra “O Castelo Animado” (*Hauru no Ugoku Shiro*), estreado no Japão em 2004 e, no Brasil, em 2005.

O cinema e o audiovisual, enquanto formas de expressão artística, desempenham um importante papel em transmitir mensagens, sejam elas de cunho político, cultural, social ou de outros tipos (FERON, 2020). Dentro dessa construção, diversos recursos técnicos são empregados para direcionar o espectador a sentir e interpretar de forma consciente ou inconsciente o que os criadores da obra pretendem transmitir. Entre esses recursos, podemos citar a criação de espaços narrativos que se constroem mediante manipulação da iluminação, centralização da câmera, cores e tons presentes nas cenas, além da sonoridade.

A partir disso, podemos entender os produtos audiovisuais e sua relação com o objeto de interesse do arquiteto. Segundo Lopes (2022, p. 16), “a arquitetura é constantemente associada apenas à construção de edifícios, mas na verdade é todo e qualquer espaço construído que se faz possível mover, tocar ou manipular”. Portanto, os elementos arquitetônicos podem ser utilizados para criar atmosferas, expressar emoções ou transmitir informações sobre a história e personagens dentro do audiovisual. A Arquitetura Fílmica – como é denominada no ambiente cinematográfico – tem a capacidade de ligar o espaço, o tempo e o homem, bem como expressar períodos do presente, passado ou futuro (SANTOS, 2005).

Fábio Allon dos Santos (2004) afirma que o profissional de arquitetura, assim como um diretor de cinema, deve possuir a habilidade de captar a luz e o movimento, utilizando esses elementos para gerar de forma coreográfica ritmos, gestos, imagens, tomadas e fantasia em seus projetos. Sendo assim, a arquitetura fílmica se refere à maneira como os filmes são organizados visual e narrativamente, em termos de elementos como composição, ângulos e iluminação, que são semelhantes à maneira como um arquiteto planeja os projetos de edificações.

Pode existir uma proximidade ainda mais evidente quando se trata de uma animação. Steenman (2019) ressalta que a arquitetura e a animação sempre foram

relacionadas à criatividade. O autor afirma que o modo de produção de ambos os profissionais, arquitetos e ilustradores de cenários, está ligado pela mesma forma de desenvolvimento de trabalho: o desenho. Este tem a função de projetar espaços em suas diversas perspectivas, bem como de levar em conta a diferença funcional entre os espaços reais e fílmicos, especificamente no fato de que espaços reais são construídos para fruição nos mais diversos usos e ocupações. Os espaços fílmicos existem como elemento de uma narrativa, ou seja, como modo de comunicação.

Apesar das potencialidades dessa relação, ela ainda é pouco discutida academicamente, tendo seus estudos focados majoritariamente nos aspectos técnicos do desenvolvimento de cenários, não focando no papel comunicativo nem nas emoções transmitidas por eles.

Dessa forma, neste artigo buscaremos compreender como os recursos técnicos da cenografia e da arquitetura fílmica são utilizados no filme “O Castelo Animado” para comunicar sentimentos aos telespectadores. Para tanto, especificamente, iremos analisar os elementos arquitetônicos, urbanos e da paisagem nos principais cenários apresentados no filme e identificar as características da arquitetura relacionadas ao gênero fantasia dentro das animações gráficas.

Nos tópicos seguintes, abordaremos a fundamentação teórica a respeito dos elementos cinematográficos trabalhados e do gênero fantasia. Logo após, apresentaremos o passo a passo metodológico para realização dessa análise. Depois, seguimos com os resultados e as considerações finais.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Cinema, gênero fantasia e arquitetura

O cinema possui a habilidade de transmitir mensagens e sentimentos a sua audiência, de forma a comunicar o que deseja através da trama e da diegese, que pode ser compreendida como o mundo interno da história que está sendo contada. Costa (2017, p. 03) afirma que “o filme tem a capacidade de poder induzir e manipular emoções nos espectadores influenciando o seu estado psicológico”. Para manifestar as emoções que busca gerar em seu público, é necessário que a equipe cinematográfica

tenha pleno controle dos elementos técnicos que compõem as fases de produção fílmica, atuando de forma consciente em todos eles.

O autor discorre sobre o termo *mise-en-scène*, utilizado por profissionais e estudantes do cinema. Esse conceito está diretamente relacionado com o ato de influenciar os sentimentos dos espectadores em função da história, sendo definido como um conjunto de elementos que atuam na composição cinematográfica e estão à disposição do realizador para comunicar sua narrativa fílmica. Entre os diversos atributos vinculados a ele, destacam-se: a iluminação, o uso de cores, a sonoplastia, o cenário, o posicionamento de elementos e personagens na cena, o enquadramento e o movimento de câmara.

Dentre as ferramentas de composição fílmica, temos **a direção de luz e sombra** como forte manipuladora do ambiente fílmico e da percepção do espaço. Bordwell e Thompson (2013) afirmam que a iluminação causa grande impacto na imagem e que, no cinema, ela serve para mais do que apenas permitir que o espectador enxergue a ação. Desse modo, é capaz de orientar a atenção dos espectadores, bem como criar composição e contrastes nos espaços cênicos e captar a ideia de texturas. É possível relacionar os pontos de claridade, como os que geram mais impacto, captando o olhar de forma prioritária no plano, enquanto as sombras podem ser utilizadas para gerar suspense ou ocultar detalhes.

Conforme Joly (1994, p. 116), “a cor e a iluminação têm sobre o espectador um efeito psicofisiológico”. A percepção sensorial das cenas e a emoção gerada por elas também podem variar a partir das cores empregadas. Eva Heller (2021) alega que as cores podem produzir diversos efeitos e emoções em seus observadores, o que será determinado a partir do seu contexto e do acorde cromático em que está inserida. Pereira (2021), por sua vez, caracteriza o **uso das cores** dentro do cinema como um elemento capaz de dar sentido à narrativa, transmitindo informações e auxiliando na compreensão da obra.

Para tratar de audiovisual, torna-se indispensável discorrer sobre a **sonoridade**, que se expressa nos filmes através de um conjunto de elementos auditivos que pertencem à narrativa cinematográfica. Carreiro (2021, p. 86) afirma que “profissionais e pesquisadores da área usam essa mesma expressão para se referir ao conjunto

completo de sons do filme, que vai muito além da música”. Ao discorrer sobre esse conjunto sonoro, Carreiro (2021) caracteriza-o por apresentar três elementos distintos, sendo estes: a voz, durante os diálogos cênicos; os ruídos, que são os efeitos sonoros; e a música.

Em relação às três categorias de sons citadas pertencentes à trilha sonora fílmica, apenas duas fazem parte do mundo fictício em que ocorre a narrativa: as vozes e os ruídos. Os ruídos são os sons emitidos pelos elementos presentes na cena, sejam estes visíveis ao espectador ou não visíveis. A música, à parte dos outros sons, é extradiegética, ou seja, os personagens da narrativa não podem ouvi-la, mas a audiência pode. Ela tem a capacidade de moldar a ambiência e as emoções do momento em que está inserida, possuindo assim importante papel para o desenvolvimento da narrativa.

Para a análise do espaço cinematográfico, tanto Rohmer (2005) quanto Heath (1976) destacam a importância da cenografia e sua função narrativa. Rohmer (2005) diferencia “ferramentas” e “ornamentos” dentro do cenário fílmico: as ferramentas são objetos com os quais os personagens interagem diretamente, enquanto os ornamentos, embora não manipulados, têm um papel simbólico e contribuem para a construção da atmosfera e das tensões dramáticas. Dessa forma, o espaço arquitetônico, mesmo passivo, exerce uma função narrativa, influenciando a ação e a experiência do espectador.

Heath (1976), por sua vez, propõe o conceito de espaço narrativo, que vai além da simples interação dos personagens com o cenário físico. Ele compreende o espaço cinematográfico como algo dinâmico, criado pela própria ação em cena. O espaço é constantemente modificado pela maneira como os eventos se desenrolam, construindo uma lógica interna que orienta a narrativa e organiza a percepção do espectador sobre os diferentes ambientes fílmicos. Assim, o espaço no cinema não é apenas um pano de fundo, mas também parte ativa da narrativa, moldando a compreensão do enredo.

De acordo com Bordwell e Thompson (2013), o **enquadramento** possui o importante papel de definir ativamente o ponto de vista a ser observado na tela pelo espectador. Os autores definem enquadramento como a dimensão da imagem, resultando do recorte do espaço fílmico de maneira objetiva. Ao discorrer sobre as formas de atuação desse elemento, Joly (1994) afirma que ele tem forte capacidade de

afetar a cena através do controle: do tamanho e forma do quadro; de como o quadro define o espaço dentro e fora do campo; de como impõe a distância, o ângulo e a altura do ponto de vista da imagem; e da maneira como pode se deslocar.

Santos (2005, p. 36) também destaca a função do enquadramento enquanto “mediador da realidade e organizador dos objetos nele contidos”. O autor alega que dentro do quadro podem surgir diversas divergências relativas a direção gráfica, escala, volume, massa ou profundidade. Portanto, é possível afirmar que o enquadramento não atua por si só. Ele acompanha diversos elementos que agem em conjunto dentro deste, como o **movimento de câmera**, que altera as relações dos elementos incluídos ou não no enquadramento. No que diz respeito ao tema, Carreiro (2021) afirma que o trabalho de câmera e imagem tenta reproduzir o modo como funciona a percepção humana.

Quando se aproxima do mundo da arquitetura, Santos (2005) aponta que essas questões criam um paralelo com o universo do projeto de arquitetura. “Plano, construção, roteiro, montagem – arquitetos e diretores de cinema procedem por rotas paralelas para criar seus trabalhos” (SANTOS, 2005, p. 188). Dentro da composição cinematográfica, a arquitetura atua se utilizando destes ao constituir a narrativa. O autor também afirma:

A intersecção entre ambos foi-se intensificando ao passo em que os trabalhos com a arquitetura fílmica foram se afinando com os recursos técnicos da cinematografia, como o manejo de luz, sombra, movimento, escala e enquadramento, entre outros, deixando de ter papel apenas técnico e ampliando seu leque de envolvimento em todo o processo (SANTOS, 2005, p. 187).

Sendo assim, ao realizar estudos e análises a respeito da arquitetura fílmica e da cenografia, é necessário levar em consideração os componentes expostos, que atuam sob estas e transformam suas percepções perante o telespectador. Ao se tratar de uma obra de animação, em que todos os aspectos da diegese são criados dentro de uma visão unitária, autoral, sem a necessidade de apoiar-se em objetos, dinâmicas e limitação da realidade, todos os aspectos descritos são potencializados. Telotte (2010) aborda o conceito de “espaço animado”, enfatizando que o animador, enquanto desenvolvedor e artista, trabalha em cima de um espaço em branco (a tela) e produz um novo ambiente, tendo total autonomia sobre o resultado observado.

A mídia da animação, portanto, se apresenta como campo fértil para expressões no gênero fantasia. Nogueira (2010) explica que filmes desse gênero são aqueles em que a relação de causa e efeito se afasta da realidade e das leis que regem o cotidiano. Portanto, por não utilizarem imagens da existência tangível como base, a animação e a fantasia estimulam o trabalho criativo, remetendo a uma realidade abstrata e distante. Nogueira (2010, p. 87) coloca que nessas classificações “existe sempre uma sensação de irrealidade, de magia e de fantasia, em maior ou menor grau”. Apesar disso, o autor reforça a capacidade destes de transmitir o realismo em suas obras e de desenvolver uma narrativa de intensa seriedade e gravidade.

Referência na produção de animações de fantasia, o Studio Ghibli foi fundado em 1985 no Japão. Suas obras incluem temáticas históricas, religiosas, econômicas, políticas e de valores sociais que refletem, por diversas vezes, os impactos vivenciados pela população japonesa no período pós Segunda Guerra Mundial, depois do bombardeio nuclear das cidades de Hiroshima e Nagasaki em 1945. Napier (2005) destaca a produção fílmica que apresenta cenários apocalípticos nas obras criadas, bem como a constante crítica à sociedade urbana e industrial.

“O Castelo Animado”, obra aqui analisada, foi criada por Hayao Miyazaki, um dos cofundadores do Studio Ghibli. Ela se encaixa no gênero fantasia, trazendo diversos elementos do mundo fantástico como a existência de magia, personificação de objetos inanimados, portais que interligam espaço e tempo e habilidades que vão além do que é considerado possível.

2.2 Materiais e Métodos

Este estudo refere-se a uma aproximação exploratória entre a arquitetura e o cinema realizada como parte das atividades desenvolvidas durante o último ano de graduação no curso de Arquitetura e Urbanismo. O desenvolvimento de habilidades investigativas é imprescindível para os novos profissionais que vão atuar em novos contextos interdisciplinares, trazendo novas interpretações culturais e simbólicas para os estudos da percepção do público sobre espaços arquitetônicos.

Começamos nossa pesquisa com leituras de autores que tratam da relação entre cinema e arquitetura. Santos (2005), Costa (2017) e Bordwell e Thompson (2013)

forneceram a base para a nossa abordagem a respeito da importância da arquitetura e cenografia no cinema e de como os elementos do cinema podem ser transmissores de emoções. Após a realização desta etapa, seguiu-se para o entendimento do gênero fantasia a partir da leitura de Lopes (2022), Nogueira (2010), Napier (2005) e Costa (2017).

Nessa literatura, Lopes (2022) desenvolve uma metodologia que analisa o espaço arquitetônico nos filmes do gênero fantasia com base na identificação de quatro elementos visuais, sendo estes: 1) Presença de um elemento de imponência, sendo esse um componente marcante para o autor espectador, e que demonstre grandiosidade; 2) Personificação de objetos ou habilidades que distorcem do considerado possível para seres vivos; 3) Existência de portais, que conectam dois mundos, realidades distintas ou espaços; e 4) Contraste, que realça a diferença entre culturas ou dimensões.

Adotamos essas categorias para analisar a obra “O Castelo Animado” (2004), filme de animação dirigido pelo japonês Hayao Miyazaki, baseado no livro de mesmo nome de 1986, da autora britânica Diana Wynne Jones. O filme foi escolhido como objeto de estudo por se enquadrar no gênero e por permitir a análise dos recursos técnicos de cenografia e arquitetura que geram sentimentos específicos nos telespectadores.

Trata-se de uma história de fantasia na qual Sophie, de 18 anos, é amaldiçoada por uma bruxa que a faz envelhecer, tornando-a uma senhora de 90 anos. A protagonista, conseqüentemente, vai em busca de desfazer o feitiço e se depara com o castelo ambulante do mago Howl, onde acaba residindo e trabalhando pelo resto da trama. A narrativa incorpora diversos elementos do mundo fantástico, incluindo a presença de magia, a personificação de objetos inanimados, portais que conectam diferentes espaços e tempos e habilidades extraordinárias que desafiam os limites do possível.

2.3 Etapas de análise

Para realizar a análise cinematográfica, organizamos os dados visuais e interpretativos em uma tabela, elaborada com base nos referenciais bibliográficos e na observação detalhada do filme. Primeiramente, selecionamos os elementos

cinematográficos a serem examinados conforme os autores David Bordwell e Kristin Thompson em *A Arte do Cinema: Uma Introdução* (2013), especificamente: a coloração, a iluminação, a sonoridade e o enquadramento.

Em seguida, selecionamos as cenas do filme a serem analisadas, priorizando aquelas em que haja certa proeminência da representação de espaços arquitetônicos, urbanos e paisagísticos. De modo a contextualizar algumas das análises, realizamos uma pesquisa sobre o estúdio Ghibli, responsável pela produção do filme, buscando compreender sua história, ideais e temas recorrentes em seus filmes. Algumas temáticas destacaram-se e auxiliaram na interpretação da narrativa, como: antropomorfismo, zoomorfismo, metamorfose, xintoísmo, taoísmo, influência europeia, perda da inocência, exaltação da natureza e do meio ambiente, mecânica, industrialização, infância, cultivo de valores, cultura japonesa, heroísmo feminino e guerra.

Conforme organizamos a escolha das cenas e os elementos cinematográficos a serem analisados, destacou-se a clareza emotiva que se dá de forma episódica na obra. Sendo a animação fortemente associada à infância, decidiu-se por consultar a obra *Educar crianças: as bases de uma educação socioemocional*, de Renato Maiato Caminha (2014), que aborda as emoções básicas presentes em cada ser humano, sendo elas: alegria, medo, tristeza, nojo, amor e raiva. Paul Ekman (2011, p. 15) observa que “cada emoção gera um padrão único de sensações em nosso corpo”, destacando as distinções entre elas.

Com base nesses sentimentos, foram selecionadas seis cenas, cada uma associada a uma emoção específica, numeradas de 01 a 06, conforme a ordem dos eventos na narrativa. Essas cenas são ambientadas em espaços distintos: rurais, urbanos, internos, externos ou outros. Por fim, desenvolvemos uma tabela de análise padrão (figura 01) que sintetiza as características das cenas em relação aos quatro elementos cinematográficos tomados de Bordwell e Thompson (2013), às temáticas recorrentes na filmografia do Estúdio Ghibli e aos elementos da arquitetura do filme de fantasia categorizados por Lopes (2022) por meio de diagramas de imagens, textos descritivos e valores numéricos formais ou parciais.

Figura 01 – Tabela padrão de análise

CENA Nº: EMOÇÃO

PERSONAGEM	PERSONAGEM	PERSONAGEM	PERSONAGEM
PERSONAGEM	PERSONAGEM	PERSONAGEM	PERSONAGEM
PERSONAGEM	PERSONAGEM	PERSONAGEM	PERSONAGEM

TEMA/TÍTULOS: Descrição das cenas

SONORIDADE: Descrição das cenas

COLORAÇÃO:

ILUMINAÇÃO:

ENQUADRAMENTO:

CONCLUSÃO: Resumo da análise da cena

Quadro 03: Exemplo de Tabela de análise. Fonte: Elaborado pelo autor.

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

3 A ANÁLISE DO FILME “O CASTELO ANIMADO”

Tendo como objetivo compreender como os recursos técnicos da cenografia e da arquitetura filmica são utilizados no filme “O Castelo Animado” para representarem alguns sentimentos aos telespectadores, pudemos dar início à análise das seis cenas selecionadas do filme. Para a análise, considera-se que uma cena equivale a uma sequência de *frames* que estabelecem uma ação contínua, ligando-se em tempo e espaço, sendo definida por Carreiro (2021, p. 44) como os planos “dentro de uma unidade de tempo e espaço; ou seja, uma cena não muda de locação ou de cronologia”. Para o fim de ilustrar e padronizar a análise, foram selecionados 8 *frames* de cada cena que demonstram diferentes enquadramentos.

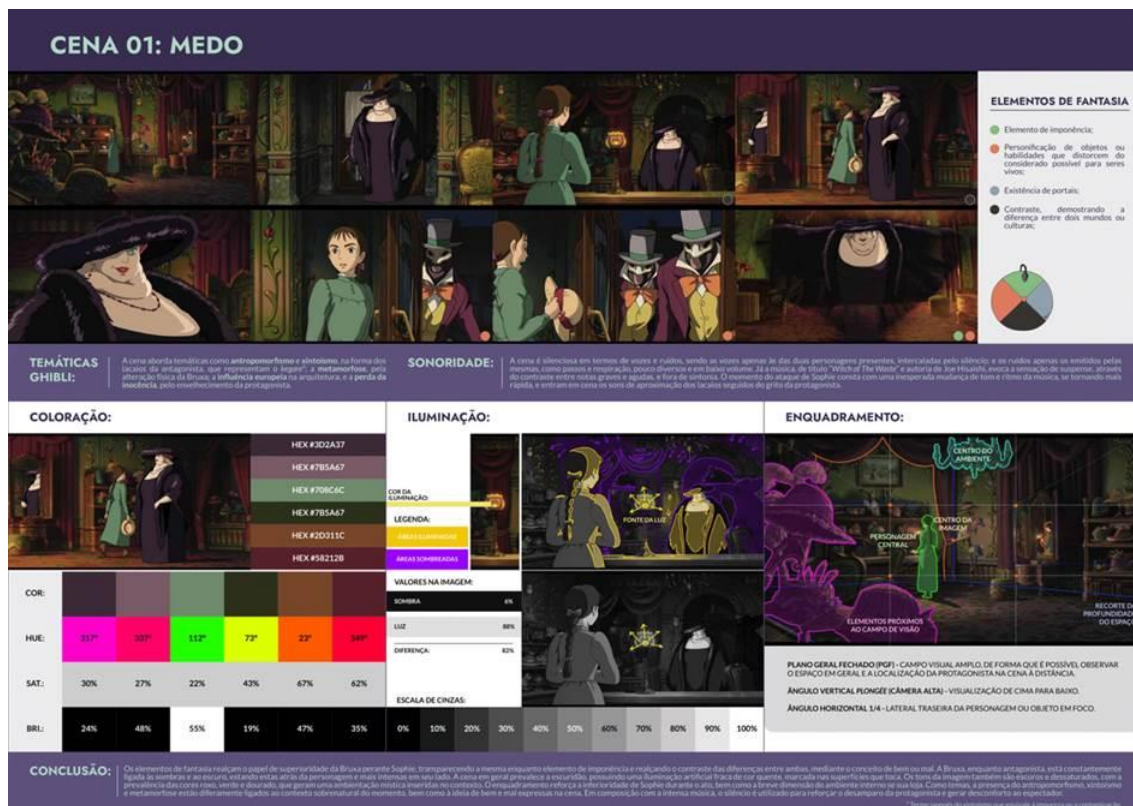
A primeira cena analisada representa o sentimento de medo (figura 02). Passa-se no interior da chapelaria de Sophie, em sua cidade de origem, e ocorre nos minutos iniciais do filme, quando a protagonista confunde a Bruxa das Terras Desoladas com

uma possível cliente. Após confrontá-la, solicita sua saída. Nesse momento, a bruxa lança o feitiço do envelhecimento.

O que se percebe é um espaço apertado e estreito, além de pouco iluminado, destacando a atmosfera da cena. Os elementos de fantasia enfatizam a posição dominante da bruxa em relação a Sophie, colocando-a em uma posição de autoridade e ressaltando o contraste entre elas, com base na dicotomia entre o bem e o mal. A bruxa, enquanto antagonista, é frequentemente associada a sombras e escuridão.

Na cena, a escuridão prevalece, com uma fraca iluminação artificial de cor quente, visível nas superfícies que ela toca. Os tons da imagem também são escuros e dessaturados, com predominância das cores roxa, verde e dourado, criando uma ambientação mística dentro do contexto. O enquadramento reforça a inferioridade de Sophie durante o ato, bem como o tamanho reduzido do espaço interno de sua loja. No que concerne aos temas, antropomorfismo, xintoísmo e metamorfose estão intimamente relacionados ao contexto sobrenatural do momento, bem como à ideia de bem e mal expressa na cena. Em conjunto com a intensa trilha sonora, o silêncio é usado para acentuar a sensação de desamparo da protagonista e gerar desconforto no espectador.

Figura 02: Tabela analítica da cena Medo.



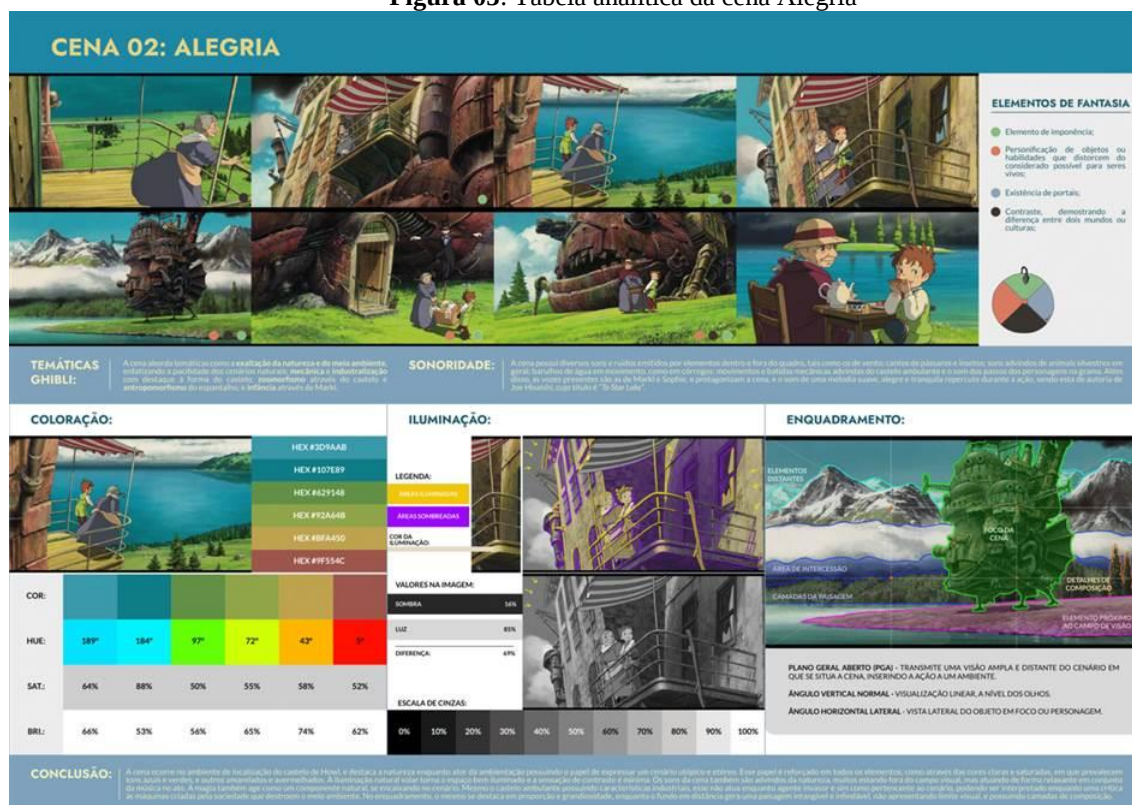
Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

Ao sair em busca de uma solução para o seu problema, Sophie se depara com o Castelo de Howl, uma estrutura habitacional metálica e zoomórfica que percorre a região. Este é o local onde se inicia a segunda cena escolhida para análise, associada ao sentimento de alegria (figura 03). Como forma de compensar pela sua estadia, a protagonista resolve ajudar nas tarefas domésticas e se depara com a bela vista do ambiente natural no exterior. O castelo ambulante caminha por regiões montanhosas verdes e arborizadas, onde a protagonista e outros seres do castelo fazem um piquenique à margem de um lago.

A cena destaca a natureza como elemento central da ambientação, que contribui para um cenário utópico e etéreo. Isso é reforçado em todos os aspectos, desde as cores claras e saturadas, predominando tons de azul e verde, até outros tons amarelados e avermelhados. A iluminação natural do sol proporciona um espaço bem iluminado, com um contraste mínimo. Os sons da cena também vêm da natureza, alguns fora do campo visual, mas complementando a música de forma relaxante. A magia também é

apresentada como um elemento natural, integrando-se perfeitamente ao cenário. Apesar de o castelo ambulante ter características industriais, ele não se comporta como um invasor, mas sim como parte integrante da paisagem, podendo ser visto como uma crítica às máquinas criadas pela sociedade que prejudicam o meio ambiente. No enquadramento, o castelo se destaca em termos de proporção e grandiosidade, enquanto o fundo distante cria uma paisagem intangível e infinita, sem limites visuais, e com camadas de composição.

Figura 03: Tabela analítica da cena Alegria

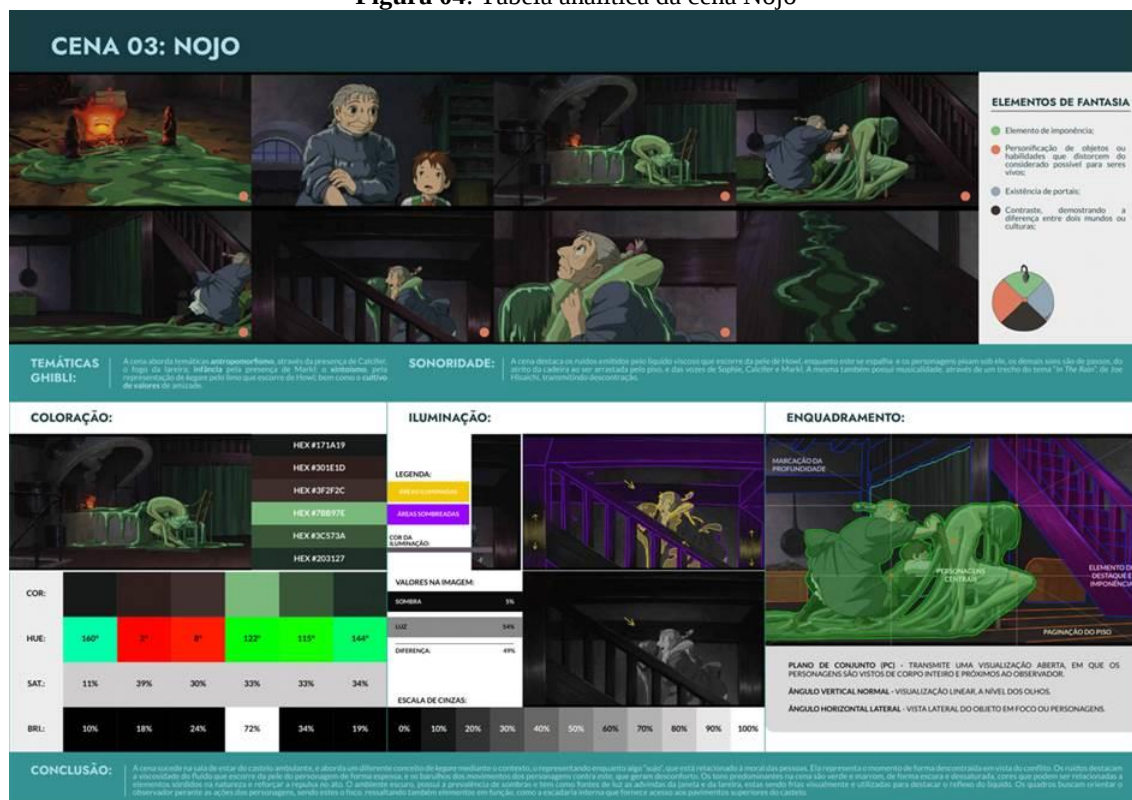


Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

A terceira cena se passa após a faxina realizada pela protagonista, que confunde os produtos do banheiro e provoca um acidente com o cabelo de Howl, o dono do castelo. Ao sair do banho, ele percebe que seu cabelo está de outra cor, o que lhe desperta uma raiva que logo é substituída por uma tristeza melancólica pelo desgosto por sua atual aparência. Esse fato o faz transpirar um líquido verde viscoso, gerando o sentimento de nojo (figura 04).

A cena acontece na sala de estar do castelo ambulante e aborda o conceito de *kegare* mediante o contexto, representando-o enquanto algo “sujo”, que está relacionado à moralidade das pessoas. Ela possui um tom descontraído, apesar do conflito. Os sons ressaltam a viscosidade do fluido espesso que escorre pela pele do personagem, além dos ruídos dos personagens interagindo com ele, causando desconforto. Os tons predominantes na cena são verdes e marrons, de forma escura e dessaturada, associadas a elementos sombrios na natureza que intensificam a sensação de repulsa no ato. O ambiente escuro é dominado por sombras, com fontes de luz vindas da janela e da lareira, que têm um aspecto visual frio e são usadas para destacar o reflexo do líquido. Os enquadramentos direcionam o observador para as ações dos personagens, que são o foco principal, além de enfatizarem elementos-chave, como a escadaria interna que leva aos pavimentos superiores do castelo.

Figura 04: Tabela analítica da cena Nojo



Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

Em meio às diversas reviravoltas causadas pelos confrontos enfrentados pelos personagens ao longo da narrativa, uma reforma acontece no castelo, que então se

desloca para uma paisagem campestre. A quarta cena selecionada se passa nesse novo cenário, nomeado de Jardim Secreto de Howl, e é associada ao amor (figura 05). As emoções da protagonista são expressas em sua forma física, retornando a uma aparência jovial por um curto período.

A cena transmite um forte apelo místico em relação à paisagem, que se destaca como protagonista do ato. Isso ocorre porque o momento exalta a natureza como algo divino, criando a percepção de que ela pode realizar milagres, curar ou purificar, e até mesmo induzir emoções positivas. A paisagem bucólica é constantemente ressaltada por sua beleza e intangibilidade, sugerindo um romantismo profundo. As cores são claras e saturadas, predominantemente verdes e azuis, com flores em tons de rosa e amarelo. A iluminação é natural, proveniente da luz solar, com poucas sombras e um contraste suave. O enquadramento foca em realçar a paisagem, evidenciando sua amplitude e composição visual, tornando secundárias as poucas construções presentes. Os sons são originários da natureza, e a música harmoniosa intensifica a sensação de romantismo.

Figura 05: Tabela analítica da cena Amor

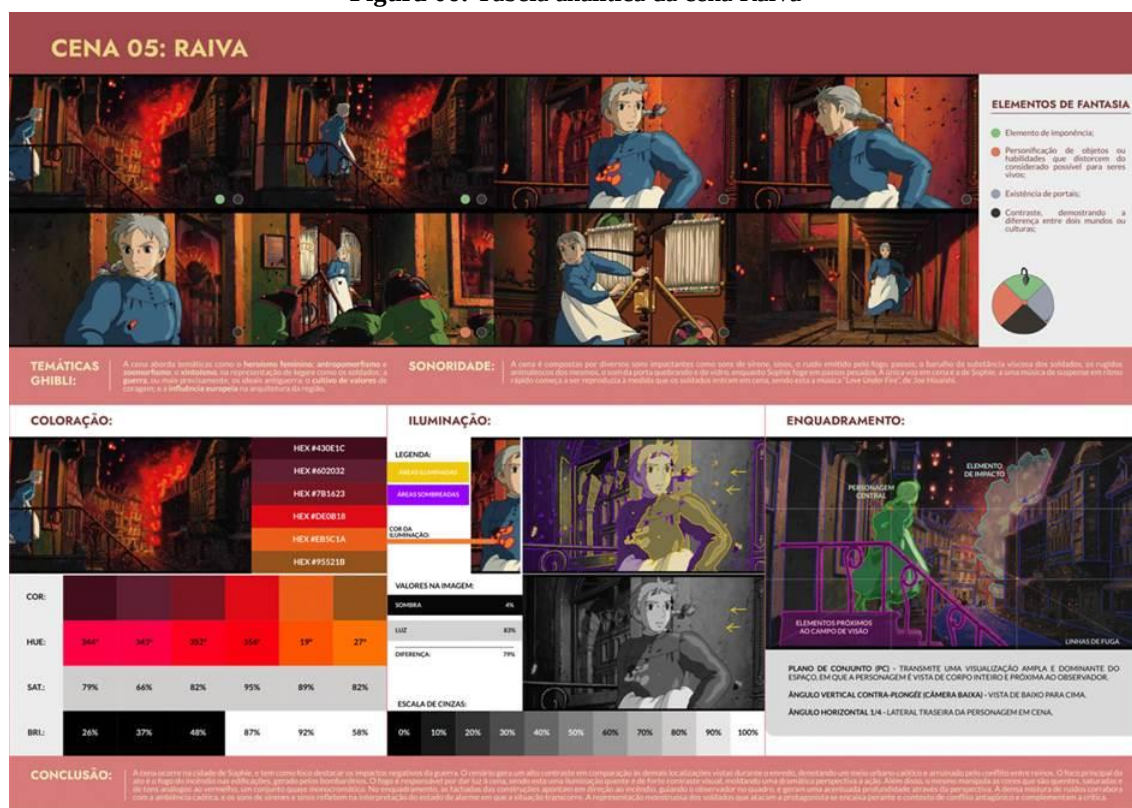


Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

Após o momento de calmaria, surge a quinta cena (figura 06), vinculada à raiva, quando a guerra que aflige o reino alcança a cidade onde os personagens estão. A região se encontra em chamas e a protagonista observa aflita os bombardeios se aproximarem de sua casa. A protagonista expressa um notável descontentamento e uma fúria pelos ataques aos cidadãos.

A cena destaca os impactos negativos da guerra. O cenário apresenta um contraste intenso em relação a outras localizações vistas ao longo da narrativa, revelando um ambiente urbano caótico e devastado pelo conflito entre reinos. O foco principal da cena é o incêndio nas edificações causado por bombardeios. O fogo ilumina a cena com uma luz quente e de alto contraste visual, criando uma perspectiva dramática para a ação. Além disso, ele influencia as cores quentes e saturadas, predominantemente nos tons de vermelho, formando um conjunto quase monocromático. No enquadramento, as fachadas das construções apontam para o incêndio, guiando o observador pela cena e acentuando a profundidade por meio da perspectiva. A mistura densa de ruídos contribui para a atmosfera caótica, enquanto os sons de sirenes e sinos refletem o estado de alarme da situação. A representação monstruosa dos soldados que atacam a protagonista se encaixa no contexto de conflito antagônico e reforça a crítica subjacente.

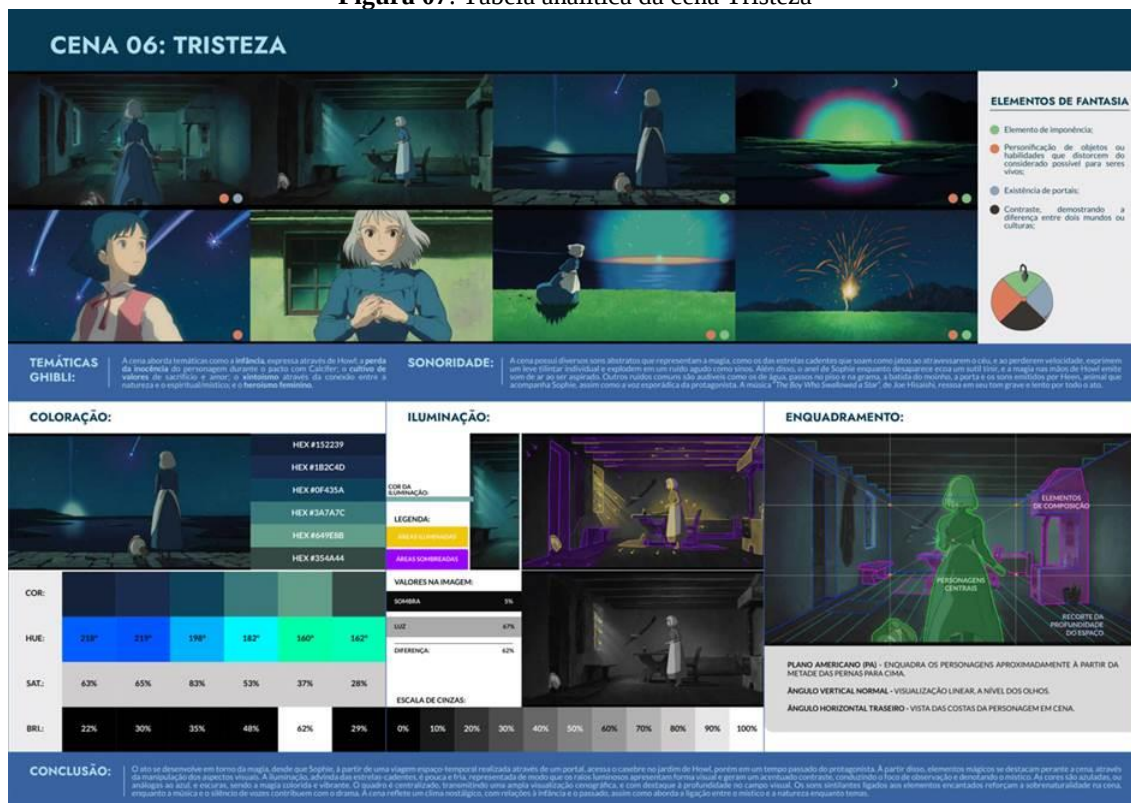
Figura 06: Tabela analítica da cena Raiva



Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

A sexta cena selecionada para análise é vinculada ao sentimento da tristeza (figura 07) e ocorre em um paradoxo temporal em que a protagonista está inserida. Ela gira em torno da magia desde o momento em que Sophie, por meio de uma viagem espaço-temporal através de um portal, chega ao casebre no jardim de Howl, mas em um tempo anterior ao do protagonista. A partir disso, elementos mágicos se destacam na cena, manipulando aspectos visuais. A iluminação, proveniente das estrelas cadentes, é fraca e fria, com raios luminosos visíveis que criam um forte contraste e conferem um ar místico à cena. As cores são predominantemente azuladas ou análogas ao azul, e escuras, enquanto a magia é colorida e vibrante. O enquadramento é centralizado, proporcionando uma visão ampla da cenografia e realçando a profundidade do campo visual. Os sons cintilantes associados aos elementos encantados reforçam a atmosfera sobrenatural, enquanto a combinação de música e silêncio acentua o drama. A cena transmite uma sensação de nostalgia, com referências à infância e ao passado, ao mesmo tempo que explora a conexão entre o místico e a natureza como temas centrais.

Figura 07: Tabela analítica da cena Tristeza



Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desta pesquisa, através de um estudo de caso do filme “O Castelo Animado” (2004), sistematizamos um método de análise do espaço fílmico que mobiliza alguns elementos audiovisuais, contextuais e narrativos, relacionando-os com as emoções representadas em seis cenas. Esse procedimento foi desenvolvido com o intuito de reconhecer padrões e formas de uso das ferramentas exploradas pelo cinema, bem como sua relação com a cenografia e a arquitetura, identificando o papel narrativo do espaço.

Apesar de as cenas serem capazes de expressar sentimentos sem exigir a compreensão dos temas abordados, a arquitetura é responsável, em grande medida, pela construção das atmosferas e é utilizada como recurso narrativo para facilitar a

comunicação de determinados sentimentos. Essa consideração nos leva a uma reflexão mais ampla, na qual se justifica a importância de pesquisas dessa natureza.

Longe de ser um mero exercício de vaidade acadêmica, em que se seleciona um objeto de estudo para satisfazer um interesse pessoal, a análise da construção de sentido no espaço fílmico nos ajuda a entender como profissionais de uma outra disciplina, o cinema, se apropriam do objeto de trabalho da arquitetura, o espaço, para transmitir mensagens que irão impactar um amplo público em escala global, alimentando suas noções de espaço e expectativas de cidade.

Ao determinar os temas abordados em cada cena, é possível entender sua representação, suas ações no quadro e o intuito por trás delas. Por exemplo, elementos mágicos podem ter significados opostos, influenciados pelo conceito taoísta do yin-yang, destacando o contraste entre realidades distintas. Cenas como as de alegria e raiva ilustram esses conceitos em prática, enquanto a cena de nojo se evidencia por ocorrer dentro do castelo de Howl, que possui um papel central na narrativa e pode ser interpretado como uma metáfora da evolução espiritual do personagem. Os demais elementos audiovisuais analisados, como coloração, iluminação e enquadramento, refletem padrões relacionados ao contexto e desempenham um papel crucial na determinação do foco da ação e na orientação da perspectiva do observador.

Cores quentes e vibrantes em tons análogos ao vermelho ambientam a cena de raiva, enquanto tons escuros e frios de pigmentação azulada predominam na cena de tristeza, ambos transmitindo mensagens diretas ao espectador por meio de cores opostas e da manipulação da luz. Outras cenas apresentam paletas mais variadas, como a de medo, que utiliza tons presentes na arquitetura da loja de Sophie para criar uma atmosfera mística.

Os elementos de iluminação e enquadramento têm significados mais diretos, com cenas mais dramáticas. As cenas de medo, raiva e tristeza exibem um forte contraste visual, com cenas escuras, exceto as associadas a emoções positivas, que possuem iluminação natural. As cenas de raiva e medo têm luzes quentes e fontes artificiais, enquanto tristeza e nojo têm luzes frias e naturais, associadas à magia.

O enquadramento define o que será observado em cada cena e em qual perspectiva, denotando amplitude de elementos, como angulação, composição e

profundidade. O uso da câmera pode transmitir a percepção de inferioridade ou superioridade e está ligado à emoção do contexto. A sonoridade nas cenas realça a atmosfera, abrange elementos diversos e destaca a conjunção da cena.

Portanto, este artigo buscou demonstrar a existência de padrões concernentes aos sentimentos expostos e como estes se relacionam com a arquitetura fílmica. Foram constatados, diante da pluralidade dos aspectos colocados, os aspectos multidisciplinares das áreas de análise e a correlação destes ao que buscam representar em cena, atuando em conjunto dentro do contexto fílmico ao expressar emoções.

É válido ressaltar que o projeto aborda tanto aspectos objetivos, que podem ser aplicados a outros filmes não associados a este, quanto subjetivos, que podem variar dependendo da origem da obra. Sendo assim, a aplicabilidade dos procedimentos aqui utilizados é parcial ao contexto cultural no que se refere às temáticas demonstradas, porém efetivas em amplitude nos demais aspectos percorridos. Ademais, foi atestado que a arquitetura e a cenografia são empregadas na representação de todos os elementos investigados, comprovando o papel ativo destas na comunicação da narrativa.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema**: uma introdução. São Paulo: Edusp, 2013.

CAMINHA, Renato. **Educar crianças**: as bases de uma educação socioemocional. Novo Hamburgo: Sinopys, 2014.

CARREIRO, Rodrigo. **A Linguagem do Cinema**: uma introdução. Recife: UFPE, 2021.

COSTA, Carlos. **Cinema, Realização e Emoção**: o rosto do espectador como elemento descodificador da narrativa cinematográfica. 2017. Tese (Doutorado em Belas Artes) – FBAUP, Porto, 2017.

EKMAN, Paul. **A linguagem das emoções**. São Paulo: Lua de Papel, 2011.

FERON, Tuani. **Cinema, Educação e Letramento Audiovisual**: proposição de práticas pedagógicas para professores-telespectadores. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, URI, Frederico Westphalen, 2020.

HEATH, Stephen. Narrative Space. **Screen**, v. 17, n. 3, p. 68-112, 1976. Disponível em: <https://culturetechnologypolitics.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/11/stephen-heath-narrative-space.pdf>. Acesso em: 09 out. 2024.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Olhares, 2021.

JOLY, Martine. **Introdução a análise da imagem**. São Paulo: Papirus, 1994.

LOPES, Cayane. **A Criação do Mundo Fantástico em Filmes de Fantasia**: uma análise sobre a construção fílmica da saga Harry Potter. 2022. Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) – UNIESP Centro Universitário, João Pessoa, 2022.

NAPIER, Susan. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle**: experiencing contemporary Japanese animation. 2. ed. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2005.

NOGUEIRA, Luís. Géneros Cinematográficos. In: **Manuais de Cinema II. Livros LabCom**. Covilhã, 2010. Disponível em: https://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf. Acesso em: 19 abr. 2023.

PEREIRA, Suyane. **Construção Do Pós-morte A Partir Das Cores**: uma análise do filme A Noiva Cadáver, de Tim Burton. 2021. Monografia (Curso de Comunicação Social – Jornalismo) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

ROHMER, Eric. **L'organizzazione dello spazio nel "Faust" di Murnau**. 3. ed. Venezia: Marsilio, 2005.

SANTOS, Fábio. A arquitetura como agente fílmico. **Portal Vitruvius**. 2004. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>. Acesso em: 3 abr. 2023.

SANTOS, Fábio. **Arquiteturas Fílmicas**. 2005. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

STEENMAN, Terrance. **Architecture and Animation with "Howl's Moving Castle"**: every movie has a lesson, 2019. Disponível em: <https://everymoviehasalesson.com/blog/2019/12/guest-essay-architecture-and-animation> Acesso em: 03 abr. 2023.

TELOTTE, J. P. **Animating Space**: From Mickey to Wall-e. The University Press of Kentucky, 2010.

Original recebido em: 12 de janeiro de 2025

Aceito para publicação em: 12 de agosto de 2025

Ravi Cecil de Medeiros Arnaud

Arquiteto e Urbanista graduada pelo Centro Universitário UNIESP em 2023. Atualmente atua como arquiteto no escritório Bia Campelo Paisagismo.

Marcela Dimenstein

Arquiteta e Urbanista graduada pela UFPB em 2011, Mestre pelo PPGAU/UFPB em 2014 e Doutora pelo PPGAU/UFRN em 2021. Atualmente é professora adjunta do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Paraíba.

Andrei de Ferrer e Arruda Cavalcanti

Arquiteto e Urbanista graduado pela UFPB em 2011, Mestre e Doutor pelo PPGAU/UFPB em 2015 e 2024. Atualmente é professor adjunto do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Rural do Semiárido.



Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional