

# CADERNO DE RESUMOS

## I COLÓQUIO IKIGAI

DE CINEMA, ARTE E CULTURA DO JAPÃO



*An (Sabor da Vida), Naomi Kawase, 2015*

**Curitiba, 2023**

**Organização:**

Grupo Ikigai de Estudos em Cinema, Arte e Cultura do Japão (Unespar/FAP) –  
Centro Ásia de Estudos Culturais

**Comissão organizadora:**

Alessa da Silva Souza  
Ariane Miwa Miake  
Beatriz Avila Vasconcelos  
Demian Garcia  
Jacqueline Morissugui Cardoso  
Júlia Sakemi  
Juliana Luiza Choma  
Lina Saheki  
Rodrigo Tomita  
Thereza Cristina de Oliveira e Silva  
Tomaz Yamada Andriguetto

**Comitê editorial:**

Demian Garcia  
Thereza Cristina de Oliveira e Silva

**Apoios:**

## O Grupo

**O Grupo Ikigai de cinema, arte e cultura do Japão** é um grupo sediado na Universidade Estadual do Paraná (Unespar) e coordenado pelos professores Demian Garcia (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) e Beatriz Avila Vasconcelos (Bacharelado em Cinema e Audiovisual e Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo).

Partindo da matriz cinematográfica, mas não se reduzindo a ela, o propósito do Grupo Ikigai é reunir pesquisadores(as) e pessoas interessadas nas diferentes manifestações artísticas do Japão, entendendo que a apreciação do cinema japonês necessita de uma compreensão de suas relações com a mentalidade, a história, a cultura e a estética japonesas.

Ikigai é um termo e uma filosofia de vida com origem na ilha de Okinawa, no sul do Japão, uma região conhecida pela longevidade e alto índice de felicidade de seus habitantes. Pode ser traduzido mais literalmente por “razão pela qual se levanta todos os dias da cama”, ou, de modo mais amplo, “razão de viver”. Trata-se de um estilo de vida que nos leva à nossa razão de ser, ao propósito de nossa existência, na medida em que integramos o que somos com o que fazemos. Inspirados neste conceito, foi concebido o grupo Ikigai, com o desejo de criar um espaço em que pessoas apaixonadas pelo cinema, pela arte e pela cultura do Japão possam se reunir e encontrar alegria na partilha de conhecimentos e experiências, para, neste encontro de alteridade, poderem aproximarem-se mais de si mesmas e reconhecerem seu próprio propósito de vida.

As atividades do Grupo Ikigai consistem em encontros periódicos com a finalidade de abordar estudos, pesquisas e obras artísticas e cinematográficas, buscando acercar-se destes objetos em seus aspectos estéticos, históricos e culturais. Assim, os encontros do grupo podem estar focados na leitura de um texto teórico, na apresentação de uma pesquisa ou na apreciação de uma obra artística/filme, sempre com a finalidade de proporcionar uma aproximação à cultura e à arte japonesas que nos interpele como brasileiros, proporcionando, nesta experiência de encontro com uma outra cultura, uma compreensão de nós mesmos, de nosso propósito de vida e de nossa humanidade. Entre as atividades do grupo Ikigai está prevista também a realização de um colóquio anual, com a finalidade de conhecer e conversar sobre pesquisas desenvolvidas sobre o cinema, a arte e a cultura do Japão. O grupo é aberto a toda a comunidade interessada.

### Contatos:

[ikigai@unespar.edu.br](mailto:ikigai@unespar.edu.br)

## O Colóquio

Em 2023, o Grupo Ikigai promove, em parceria com o Centro Ásia de Estudos Culturais, o I Colóquio Ikigai de Cinema, Arte e Cultura do Japão. O evento pretende ser uma oportunidade de colocar em contato pesquisadores(as) do cinema, da arte e da cultura do Japão, possibilitando interlocuções e oportunidades de troca e aprendizado. O evento é realizado nos dias 10 e 11 de 2023, no Sesc Paço da Liberdade, em Curitiba, sendo aberto a toda a comunidade interessada e faz parte da programação do 11º Seminário Internacional Cinema em Perspectiva.

## Programação

### 10/10/2023 – terça-feira

10h – Visita guiada à Coleção de Arte Asiática do Museu Oscar Niemayer (parceria com Centro Ásia)

\*\*\*\*

14h30 – Abertura do evento: Conexões intrínsecas entre arte, cultura e cinema japoneses (Prof. Demian Garcia – Unespar/UPJV)

15h às 17h – Sessão 1 - Comunicações

17h às 18h – Intervalo

Das 18h às 21h – Exibição do filme “Sabor da Vida” (*An*), de Naomi Kawase, e conversa com a Profa. Dra. Michiko Okano (UNIFESP/USP) - Mediação: Beatriz Avila Vasconcelos

### 11/10/2023 – quarta-feira

10h às 12h – Sessão 2 – Comunicações

\*\*\*\*

14h às 16h – Sessão 3 - Comunicações

16h às 16h30 – intervalo

16h30 às 18h30 – Sessão 4 - Comunicações

18h30 às 19h – Intervalo

19h – Palestra e lançamento de livro: Budismo e Xintoísmo na Cultura Religiosa Japonesa: Sincretismo, Migrações, Ressignificações - Palestrante Prof. Dr. Richard Gonçalves André (UEL) - Mediação – Thereza Cristina de Oliveira e Silva

# SESSÕES DE COMUNICAÇÃO

(10/10, 15h às 17h)

## SESSÃO 1: ENTRE BRASIL E JAPÃO (mediação Beatriz Avila Vasconcelos)

- Arte de Rua no Brasil e no Japão: Vivências do Artista Nipo-Brasileiro Titi Freak, por Robson Hideki Mori (USP)
- A fuga do encaixotamento do corpo da mulher amarela e a realização do curta-metragem “Enquadrada”, por Ariane Miwa Miake (UNESPAR)
- “Glória à Humanidade”: O deicídio nos videogames japoneses, Conrado Massami Hayashida (UNESPAR)

(11/10, 10h às 12h)

## SESSÃO 2: DAS SUBVERSÕES (mediação Thereza Cristina de Oliveira e Silva)

- *Jigoku Dayu*, A cortesã e o tecido do inferno, por Henrique Cabral dos Santos (EMBAP)
- Os tatuados de Edo: Contextualizando marcas corporais, por Caroline Perin (FMU)
- Contracultura em fabulação: o surrealismo na dança ankoku butō de Tatsumi Hijikata e no teatro angura de Shūji Terayama, por Daniel Ribeiro Fernandes Aleixo (USP)

(11/10, 14h às 16h)

## SESSÃO 3: PASSEANDO POR KORE-EDA (mediação Demian Garcia)

- “Andando” de Hirokazu Koreeda: caminhos por uma tradição no cinema japonês, por Giovanni Alencar Comodo (UNESPAR)
- Atravessar paisagens: a busca por *oku* em Maboroshi no Hikari, por Juliana Luiza Choma (UNESPAR)
- Ondas do mar: diálogos entre a estética *mono no aware* e o filme “A Luz da Ilusão”, por Claudia Midori Ideguchi (USP)

(11/10, 16h30 às 18h30)

## SESSÃO 4: TEMPO E REPRESENTAÇÕES (mediação Beatriz Avila Vasconcelos)

- Materializando o Metafísico, por Heloisa Okamoto Pinho (pesquisadora independente)
- Categorias temporais em “Nausicaä do Vale do Vento” (1984), por Thereza Cristina de Oliveira e Silva (UEL)
- A perspectiva xintoísta da justaposição dos tempos e dos lugares na construção da memória coletiva no Japão no filme *Suzume* (2022), por Júlio César Valente Ferreira (UFF - CEFET/RJ) e Rafael Dirques David Regis (UFF)

# RESUMOS

## SESSÃO 1

### ENTRE BRASIL E JAPÃO

(10/10/2023 – TERÇA-FEIRA, das 15h às 17h)



*A queda do ego, Graffiti de Titi Freak (Hamilton Yokota), Rio de Janeiro, 2015*

## Arte de Rua no Brasil e no Japão: Vivências do Artista Nipo-Brasileiro Titi Freak

Robson Hideki Mori<sup>1</sup>

**RESUMO:** A Arte de Rua ou Street Art faz parte do cotidiano da população brasileira nos centros urbanos do país. Segundo a historiadora Elizabeth Prosser, o grafite (grafitti), pichação (pixo), lambe-lambe, stencil e stickers são as técnicas e os meios utilizados para realizar as interferências na paisagem urbana. A abrangência não se limita apenas às técnicas, mas também ao uso. Do pixo que demarca de território ao grafite em bienais internacionais, a arte urbana tem a intenção de criticar e transformar a ordem vigente. Ela já faz parte do dia a dia dos brasileiros, visto que ainda antes de 1964 já se encontravam pichações de protesto nas paredes das grandes cidades e o boom do grafite acontece já nos anos 80 com a chegada de filmes como *Wild Style* (1982), *Style Wars* (1983) e *Beat Street* (1984) que retratavam o estilo nova-iorquino de grafite e hip hop. Mas nos perguntamos: e para os japoneses? Hidetsugu Yamakoshi e Yasumasa Sekine explicam que a história da arte de rua e do grafite no Japão (em Tóquio, particularmente) tem início e expansão entre jovens na década de 90 e popularização em larga escala depois do ano 2000. Apesar do maior contato da população com a arte urbana que passou a ocorrer em demonstrações de pinturas ao vivo e em espaços institucionalizados como galerias de arte, a criminalização ocorreu de forma similar a outros locais do mundo (o Brasil incluso). Todavia, com o tempo, a aceitação deste estilo de arte foi ocorrendo e uma pessoa que representa bem o processo é o artista nipo-brasileiro Hamilton Yokota de Paula Lima, mais conhecido pelo seu nome artístico Titi Freak. A produção dele foi realizada tanto no Brasil como no Japão (e outros países mundo afora). Olhar a trajetória deste artista descendente de japoneses nascido no Brasil com produção em ambos os contextos nacionais nos sugere a possibilidade de reflexão sobre a mesma a partir do referencial japonês Ma. A carreira do artista pode ser interpretada como uma representação dos laços entre Brasil-Japão. Ele contribuiu para a popularização da Arte de Rua em ambos os países, pois atuou de forma ativa nos dois territórios com produções que constantemente entrelaçavam as duas nações seja pela temática ou pelos agentes envolvidos. Titi Freak produziu painéis de grafite tanto no Brasil como Japão; foi convidado e fez

---

<sup>1</sup> Mestre no programa de Pós-graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (USP) e pesquisador associado do Centro de Estudos Asiáticos da Universidade Federal Fluminense (CEA-UFF). Atualmente pesquisa imigração japonesa no Brasil.

curadoria de exposições com artistas japoneses e nipo-brasileiros; participou de projetos institucionalizados a convite da Embaixada do Brasil e Fundação Japão. O artista representa uma ponte entre os dois países. Transitando entre os dois polos, Titi Freak tornou-se a combinação equilibrada de um país aberto e alegre, como o Brasil, e um país organizado e preciso, como o Japão, retomando algumas palavras do próprio artista. Segundo a autora Michiko Okano, o *Ma* não deve ser tratado como um conceito, mas um *modus operandi* vivo no cotidiano dos japoneses. É normalmente compreendido como “espaço entre”, “espaço de intermediação”, “pausa” ou “espaço-tempo”. O *Ma* está presente de várias formas em manifestações culturais japonesas (arquitetura, artes plásticas, jardins, teatros, música, poesia, língua, gestos e outros). Suas semânticas são múltiplas: é do espaço de possibilidade e disponibilidade, é de espaços intervalares, é onde se desconstrói o pensamento dual e aposta na possibilidade de um espaço intermediário que pode ser concomitantemente as duas coisas. Logo, pensaremos a produção de Titi Freak em uma perspectiva que a interpreta como um diálogo entre o Brasil e Japão. Ela está no espaço-entre, nem tanto para um lado como para o outro. Para além disso, sugerimos que as obras realizadas por artistas nipo-brasileiros (seja Titi Freak ou outro) não precisam ser classificadas como “mais brasileiras” ou “mais japonesas”, uma vez que tentar categorizá-las deste modo seria um equívoco. Entender a noção do *Ma* pode ser um caminho para não cair nessa armadilha e valorizar mais a especificidade da produção deste perfil de artistas.

**Palavras-chave:** arte de rua; arte nipo-brasileira; *ma*; Titi Freak.



## **A fuga do encaixotamento do corpo da mulher amarela e a realização do curta-metragem “Enquadrada”**

Ariane Miwa Miake<sup>2</sup>

**RESUMO:** A pesquisa pretende, inicialmente, analisar como o corpo da mulher brasileira asiática foi assimilado sócio-culturalmente durante os processos imigratórios para, ao final, culminar no embasamento teórico do curta-metragem Enquadrada, que busca fazer uso dos elementos audiovisuais para representar como tais moldes sociais são meios de se prolongar estereótipos que aprisionam a sexualidade da mulher amarela no Brasil. Em um primeiro momento, os esforços serão voltados a trazer concepções sobre o corpo amarelo, em especial o corpo amarelo da mulher, e como esta existência é encapsulada por diversos encaixotamentos, enraizados na ideia de “minorias modelo”, conforme os estudos de Amanda Aoki e Gabriela Shimabuko. Se os estereótipos da minorias modelo abarcam ambos os gêneros (pensando em um local binário, já que os estereótipos se consolidam em uma visão ainda de diferenciação de gênero), para as mulheres recaem ainda mais limitações: as mulheres asiáticas, em particular, são frequentemente limitadas a um molde estreito de comportamento 'apropriado' e 'moralmente intocável', limitando sua liberdade e auto expressão. Nesse sentido, passaremos também por conceitos como o estrangeirismo e a objetificação velada, levantando dados sobre as representações irreais e objetificadas das mulheres que carregam o fenótipo amarelo na indústria cinematográfica. Nesse momento da pesquisa, relacionaremos a imagem da mulher asiática com a formação cultural japonesa do pudor, trazendo concepções de Miguel Patrício, pesquisador português que sintetiza bem a procura da pureza ilibada na cultura nipônica em filmes que velam o explícito e atos sexuais. Após compreender o que significa e de onde surge esse ideal, através de estudos da linhagem das imagens sobre esse corpo-existência, a pesquisa caminha para uma segunda fase, com enfoque no desenvolvimento de argumento de curta-metragem que alinhe a base bibliográfica com as técnicas audiovisuais. O intuito final da pesquisa é a tentativa de

---

<sup>2</sup> Bacharela em Direito pela PUCPR e discente do curso de Cinema e Audiovisual, da Universidade Estadual do Paraná. Atua em produção audiovisual e foi três vezes pesquisadora de Iniciação Científica e bolsista da Fundação Araucária, com estudos focados em corpos e existências femininas em obras audiovisuais. É fundadora do projeto de extensão ANIMAÊ (Unespar) e atualmente integra o grupo de estudos IKIGAI – GRUPO DE ESTUDOS EM CINEMA, ARTE E CULTURA DO JAPÃO (Unespar/FAP).

traduzir novas maneiras de representar a mulher asiática, distante dos ideais de boa moça, gerando um embasamento teórico e técnico que proponha um modelo de produção decolonial, que encontre no cinema um vetor de libertação de estereótipos e não um mecanismo opressor. Nesse sentido, teremos como base textos de Glória Anzaldúa, que relembra as escritas das mulheres destinadas pelo mundo branco a não ter voz.

**Palavras-chave:** Asiáticas-brasileiras; Estereótipos; Corpos; Mulher.

## "Glória à Humanidade": O deicídio nos videogames japoneses

Conrado Massami Hayashida<sup>3</sup>

**RESUMO:** A proposta inicial desta pesquisa foi questionar a conversão dos descendentes de imigrantes japoneses, durante suas primeiras gerações, ao cristianismo. Ao invés de analisar o contexto cultural que ocorria no Brasil, a pesquisa se concentra numa forma de arte sobre a qual o Japão é um dos maiores responsáveis em termos de criatividade e indústria, os videogames. Diferente de outras mídias como o cinema e a literatura, uma narrativa comum dentro os jogos japoneses — particularmente nos JRPGs (“Japanese Role-Playing Games”) — envolve o tema do deicídio, a morte direta de deus ou de uma representação divina/religiosa relacionada às origens da humanidade e com influência sobre seu destino. A história das religiões no Japão, partindo do Budismo e Taoísmo oriundos da Índia e China e assimilados ao Xintoísmo nativo, gerou a consciência de uma hierarquia celestial cujos descendentes coabitam a sociedade, de forma humana ou abstrata, assim como a ideia de que a divindade é algo que pode ser conquistado (através do Budismo) ou existe na natureza independentemente dos humanos (através do Xintoísmo). Os senhores feudais (*daimyo*) do período Sengoku tentaram deificar a persona de seus próprios líderes militares, até serem substituídos pelo Imperador na Era Meiji, declarado descendente direto de Amaterasu, deusa do Sol (momento chamado de “Xintoísmo Estatal”, ainda que subvertesse valores do Xintoísmo clássico do xogunato) e de seu status como divindade viva e manifesta. Com o fim da II Guerra Mundial, a declaração de Hirohito sobre a própria corporeidade não carregar uma essência divina (ainda que mantendo sua posição como progênie de divindades xintoístas) e o advento do sistema capitalista, instaurado forçadamente pelos governos ocidentais, culminou na sociedade japonesa se distanciando de organizações religiosas e tendendo ao secularismo. A economia se estruturou através de um pequeno número de corporações responsáveis pela maior parte do capital do país. Como o caráter divino,

---

<sup>3</sup> Mestre em Direção de Documentário pela Universidade Lusófona (Portugal), Universidade de Artes Teatrais e Cinematográficas de Budapeste (Hungria) e LUCA Escola de Artes (Bélgica). Bacharelado em Cinema e Audiovisual pela UNESPAR (Curitiba). Realizou o Trabalho de Conclusão do Bacharelado através de uma pesquisa, direção e roteiro de um filme sobre seus antepassados nipo-brasileiros. Ingressou no Mestrado com um curta-metragem sobre a ambiguidade da condição de ser descendente de japoneses tendo nascido e crescido no Brasil. E-mail: conradomh@gmail.com

explicado pelas influências do Budismo (e do conservadorismo recorrente que permanece atrelado ao Xintoísmo Estatal), não é atribuído à uma única entidade monogâmica e sim à uma manifestação terrena e à influência que ela manifesta, o capitalismo se tornou um deus benevolente para a população japonesa durante o chamado “milagre econômico”. Entidades como a Nintendo, a Sega e a Sony surgiram durante este período. Quando a tecnologia permitiu que os jogos se tornassem mais longos, com múltiplos personagens caracterizados e capazes de desenvolver uma narrativa complexa, com atos e diálogos (os JRPGs), uma história começou a ser contada e que perdura até hoje, independente das produtoras ou diretoras que desenvolvam o jogo: a busca por deus, e o desejo de eliminá-lo. Tendo estabelecido que a ideia de divindade no Japão não é subordinada à uma única entidade onisciente e que manifestações celestiais se fazem presentes na vida mundana, pode-se teorizar que a narrativa destes videogames busca criticar a presença constante de falsos deuses na cultura japonesa. Os *daimyo*, os xoguns, o Imperador, as entidades xintoístas apropriadas pelo nacionalismo estatal, e até o presente, o capitalismo que controla os jovens e utiliza estratégias excludentes daqueles incapazes de fazer parte da máquina corporativa, são os deuses que os heróis de muitos JRPGs buscam destruir. Aqueles que sucumbem ao niilismo — parafraseando Nietzsche, aqueles que não encontram um substituto após se deparar com a morte de deus ou dos símbolos religiosos necessários para justificar a existência — são antagonistas comuns nestes jogos. Muitos buscam a obliteração do mundo, apenas para serem carregados junto de todos os outros humanos para o vácuo da pós-vida. Outros, com o mesmo objetivo, embarcar numa jornada para se tornarem deuses, e assim reiniciar o ciclo de vida do planeta, já que julgam que o atual só gera mais sofrimento individual. E um terceiro caso (popularizado pela franquia de anime “Neon Genesis Evangelion”) faz com que o niilismo responsabilize o sofrimento humano na nossa individualidade e crença de que um dia fomos, ou nos tornaremos, uma única entidade e consciência, e desejam unificar todas os corpos e almas em um único elemento. Caracterizar estas personagens como antagonistas é por vezes potencializado fazendo-os antíteses dos protagonistas, geralmente jovens, otimistas e esperançosos sobre as relações e memórias benéficas que criaram mesmo condenados à individualidade. Esta mensagem se torna especialmente relevante no momento seguinte ao “milagre econômico”, a “bolha” que colocou a juventude japonesa num ciclo constante de dedicação e trabalho alienados dos objetivos fora de

uma possível contratação ou promoção, e o surgimento dos *hikikomori*, indivíduos que se recusam a abandonar o isolamento social. Como exemplos de como essa mensagem se tornou constante e diversificada nas narrativas dos videogames japoneses, obras específicas de caráter mais autoral serão utilizadas (“Final Fantasy”, “Baroque”, “Panzer Dragoon Saga”, “Yume Nikki”, “Persona” e “NieR:Automata”).

**Palavras-chave:** Japão; videogame; deicídio; *hikikomori*

## SESSÃO 2 DAS SUBVERSÕES

(11/10/2023 – QUARTA-FEIRA, das 10h às 12h)



Utagawa Kuniyoshi, 108 Heróis da Margem Popular da Água, 1830 (pintura Ukiyo-e)

## ***Jigoku Dayu*, A cortesã e o tecido do inferno**

Henrique Cabral dos Santos<sup>4</sup>

**RESUMO:** A presente pesquisa explora a fascinante lenda japonesa de *Jigoku Dayu*, A Cortesã Inferno, também conhecida como Otoboshi, mergulhando em uma análise dos aspectos sócio-políticos do final do Período Edo e início da Era Meiji, época em que essa lenda ressurgiu no ideário do Japão. A saga da menina que de órfã se torna iluminada ao aceitar seu destino e seus desígnios. A pesquisa destaca a rica influência do movimento artístico *ukyo-e*, revelando como o revisionismo da lenda se entrelaça com essa expressão artística característica do período. Bem como o papel social das cortesãs de alto padrão na sociedade japonesa da época. Um ponto essencial abordado no artigo é a relação mística entre *Jigoku Dayu* e a figura emblemática do controverso monge Ikkyu Sojun, personagem de grande importância para a história do Zen budismo no Japão. A pesquisa explora como essa relação transcendental acrescenta profundidade à lenda e contribui para a compreensão de seu significado cultural e espiritual. A metodologia aplicada neste estudo envolve a análise minuciosa de obras encontradas em repositórios online de galerias e museus, bem como a investigação do histórico pessoal e particular dos artistas, criadores dessas obras. Essa abordagem permite uma investigação detalhada das representações visuais de *Jigoku Dayu* ao longo do tempo, revelando nuances e variações que enriquecem nossa compreensão da lenda. O Zen Budismo, como um elemento intrínseco à cultura japonesa, desempenha um papel fundamental na contextualização da lenda de *Jigoku Dayu*. A pesquisa explora como os princípios do Zen Budismo permeiam a narrativa e moldam a perspectiva cultural da época. A discussão sobre o conceito de inferno na cultura japonesa é um elemento essencial no artigo. Diferenciando-se das tradições ocidentais, o inferno japonês, é apresentado como um reino mais sombrio, mais triste, sem torturas explícitas, também não é um local de castigo eterno, mas temporário, repleto de significados simbólicos. Em resumo, este artigo investiga a lenda cativante de *Jigoku Dayu*, aprofundando-se nos aspectos sócio-políticos, explorando a

---

<sup>4</sup> Estudante de Museologia da Unespar/Embap, estilista, profissional liberal da área de Moda apaixonado por indumentária antiga.

influência do movimento artístico *ukiyo-e*, analisando a relação mística com Ikkyu Sojun e destacando a metodologia de pesquisa. Além disso, destaca a importância do Zen Budismo na compreensão dessa lenda e explora o conceito único de inferno na cultura japonesa. Através dessa pesquisa, o leitor é convidado a mergulhar nas camadas complexas dessa fascinante narrativa e a compreender suas conexões profundas com o contexto histórico, cultural e espiritual do Japão.

**Palavras-chave:** *edo; ukiyo-e; jigoku; cortesã; inferno*



## Os tatuados de Edo: Contextualizando marcas corporais

Caroline Perin<sup>5</sup>

**RESUMO:** A presente pesquisa propõe uma investigação estética e social da tatuagem japonesa na cidade de Edo, atual Tóquio, durante o período Edo (1603-1868), com particular atenção para o segundo período Edo, situado entre 1750 e 1868. Denominado também como período Tokugawa, nome da família no poder na época, o período Edo é lembrado pelo seu grande florescimento cultural e estético. Com uma sociedade hierarquizada e politicamente rígida, influenciada por filosofias confucionistas que adentraram o Japão em um momento histórico pacificado após uma guerra civil de quase um século e com fronteiras geográficas fechadas para o Ocidente (com exceção de trocas comerciais pontuais com a Holanda, na ilha de Deshima, em Nagasaki), uma nova classe afluyente emergente é o gatilho para que uma cultura popular hedonista aflore. A esta nova realidade, vibrante e enérgica, cunha-se o vocábulo *ukiyo*, conotando um mundo transitório, de pura fruição sensorial, habitualmente denominado mundo flutuante. Muito comuns no período eram as pinturas e xilogravuras chamadas *ukiyo-e* ou imagens do mundo flutuante, catalogando minuciosamente as diversas facetas do dia a dia contemporâneo. A tatuagem em Edo sofre influências desta forma de arte, principalmente após a publicação do best-seller de Kuniyoshi Utawaga (1798-1861), '108 Heróis da Margem Popular da Água', seleção de gravuras xilográficas conhecidas como *Suikoden*, a partir de 1827. Caracterizando os personagens da série com grandes tatuagens pictóricas – que originalmente ou não existiam ou não eram de tal tamanho - a arte de Kuniyoshi revive a paixão dos cidadãos pelas marcas corporais, ausentes em registros desde o ano de 592. Neste contexto, o estudo busca abranger as classes que consumiam tatuagens, investigando indicativos de ranqueamento social - e se a tatuagem foi colocada como pertencente a um grupo marginalizado específico - dentro de sinalizadores de gênero, profissão, hereditariedade, poder político e econômico, explorando ainda a compreensão de suas diferentes estéticas - tatuagem de

---

<sup>5</sup> Caroline Perin é graduanda em Artes Visuais pela FMU São Paulo. Escreveu o artigo 'Os tatuados de Edo: Contextualizando marcas corporais' durante programa de Iniciação Científica em 2022, recebendo bolsa para a realização e com orientação da Professora e Mestra Clarissa Amantea. E-mail: c.perin44@gmail.com

ideogramas, linhas e pontos ou desenhos pictóricos - bem como sua interferência no dia a dia daqueles cidadãos. Trata-se de uma pesquisa referencial bibliográfica, de caráter descritivo conceitual, fundamentada nas publicações de autores como a brasileira professora pós-doutora Madalena Cordaro (1956), o editor Nishiyama Matsunosuke (1912-2012) e a curadora Sarah Thompson (1951), além do pesquisador e tradutor Eric Shahan (sd), em títulos que fornecem um entendimento geral do zeitgeist do período, contexto social e explicitam os comportamentos dos cidadãos e governantes da época, incluindo suas compreensões sobre marcas corporais. O trabalho ambiciona ainda expandir o arcabouço teórico sobre tatuagens japonesas no âmbito da pesquisa científica brasileira e propor uma primeira reflexão em torno da concepção de uma possível conexão histórica entre a absorção e a aclamação popular da tatuagem no século XIX e sua posterior proibição e marginalização no Japão do século XX. Vale observar que neste estudo entende-se 'marcas corporais' como sinônimo de tatuagem, denotando um processo que utiliza agulhas ou navalhas acrescidas de tinta para gravar permanentemente um desenho, escrita ou símbolo na pele. Suspende-se aqui a investigação de outras formas de marcas, como escarificação (cortes profundos em que o objetivo final é um desenho a partir do quelóide), pinturas corporais temporárias e branding (marcação com ferro quente).

**Palavras-chave:** Tatuagem; Kuniyoshi Utagawa; Período Edo

## Contracultura em fabulação: o surrealismo na dança *ankoku butō* de Tatsumi Hijikata e no teatro *angura* de Shūji Terayama

Daniel Ribeiro Fernandes Aleixo<sup>6</sup>

**RESUMO:** A presente pesquisa de mestrado busca expor as atualizações poéticas e estéticas exercidas pelo Surrealismo japonês na dança das trevas (*ankoku butō*) de Tatsumi Hijikata a partir da obra *Rebelião da carne* (*Nikutai no hanran*) e no teatro marginal (*angura*) de Shūji Terayama a partir da obra *Hereges* (*Jashumon*). Considera-se como arcabouço preliminar a historiografia da inserção do pensamento contido no Manifesto Surrealista do artista francês André Breton - aliado a nomes como Louis Aragon e Paul Éluard - no Japão pelo poeta Junzaburō Nishiwaki e pelo artista visual Shūzō Takiguchi, a quem são atribuídas diversas atividades como a criação de revistas experimentais de poesia, intercâmbio de artistas euro-ocidentais, circulação de exposições e criação de grupos performáticos. Apetece investigar de que maneira Hijikata e Terayama, através das obras dadas como objeto de estudo, estabelecem afinações em seus processos criativos consideradas suas respectivas especificidades enquanto linguagem, isto é, dança e teatro. Ao se alimentarem das bases do Surrealismo bretoniano dos anos 1920-1940 antropofagizado pela contracultura japonesa dos anos 1960-1980, ambos os artistas deram as costas ao regime do texto e da partitura para recorrer à restituição da fisicalidade dos corpos em cena tendo em foco a modulação das ordenações sensitivas e oníricas: o *ankoku butō* como contraproposta à rigidez artificial das danças clássicas e à limitação de movimentos ao propor que os dançarinos são armas letais que sonham e postular a máxima de que o corpo não dança, mas é dançado; o *angura* como a negação da dramaturgia e da instituição teatral e o reexame do ofício do ator ao apresentar corpos destreinados e itinerância cênica para mostrar que há drama por toda a parte. Eles exploraram tudo

---

<sup>6</sup> Mestrando pelo programa de pós-graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa pela Universidade de São Paulo (USP). Linha de pesquisa: Culturas em contatos: inserção e decodificação. Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) tendo realizado intercâmbio no programa de Estudos Globais na Universidade de Estudos Estrangeiros de Tóquio (TUFS). Integrante do Grupo de Estudos Arte Ásia (GEAA) e do Grupo Kinyōkai, que agregam acadêmicos e artistas no intuito de unir os estudos no que concerne ao Japão clássico e moderno. É pesquisador pelo Núcleo Experimental de Butō em São Paulo e ator-dançarino de kabuki pela Fujima Ryu Brasil.

que os ordenou sob as influências ocidentais como Artaud, Breton, Genet, Lautreamont, Rimbaud, Sade, junto a sua proximidade com Takiguchi, sem abdicar da sensibilidade e da lucidez na manipulação dos materiais, aliados, certamente, às suas memórias pessoais e de identificação para reinventar, reviver e perpetuar esse devir e os estímulos imagéticos mediados pelos organismos e ambientes onde transitam. Por fim, pretende-se discutir, a partir das abordagens temáticas de Christine Greiner e Michiko Okano, como o proceder fabulatório e a transferência cultural justificam o Surrealismo japonês em ambos os casos e nos proporcionam o entendimento de que as congruências e incongruências entre manifestações artísticas depreendem-se das tensões e acordos que desembocam em seu novo estado de arte, apto a contextos culturais diversos.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

**Palavras-chave:** *butō*, *angura*, Hijikata, Terayama, contracultura.

## SESSÃO 3

### PASSEANDO POR KORE-EDA

(11/10/2023 – QUARTA-FEIRA - das 14h às 16h)



*Maborosi No Hikari, Hirokazu Kore-eda, 1995*

## “Andando” de Hirokazu Koreeda: caminhos por uma tradição no cinema japonês

Giovanni Alencar Comodo<sup>7</sup>

**RESUMO:** Proponho como apresentação uma análise do filme “Andando” (*i* 2008) de Hirokazu Koreeda, e o diálogo proposto pelo cineasta com uma certa tradição do cinema japonês. Tendo como base um artigo de minha autoria sobre o filme, “Andando na luz da vida, da morte e da tradição”, publicado na HATARI! – Revista de Cinema, Volume 3, Número 3, de 2016, procuro identificar alguns aspectos gerais do cinema japonês visto daqui e como Koreeda procura se localizar e responder a um legado de realizadores japoneses anteriores nesta obra em particular, usando da abordagem da Teoria de Cineastas e de um embate direto com o filme. Ficção centrada nos rituais do aniversário de morte do filho primogênito de uma família, “Andando” é um filme permeado por pequenos detalhes e gestos, com um ritmo mais lento conforme revelado pelo seu próprio título: ninguém corre, caminha-se. É a partir da observação dos familiares presentes, em suas pequenas e prosaicas atitudes, que a plateia consegue estabelecer uma relação com as personagens e seus dramas. Koreeda, nascido em 1962 e hoje um dos cineastas japoneses mais renomados internacionalmente, declaradamente reconhece-se como parte de um legado dos filmes de Yasujiro Ozu e seus dramas familiares. Usando de entrevistas do realizador e de outros nomes ligados ao cinema japonês, procuro explorar qual a tradição deste cinema japonês ao qual Koreeda se identifica e como responde de maneira contemporânea a ela em seu filme – vale destacar que autores como Donald Richie já declararam que os filmes de Ozu têm dificuldades de se conectarem com os jovens do Século XXI. Koreeda, portanto, tenta em seu cinema manter viva uma tradição e memória, tal como os personagens da família retratada em “Andando”. É na atenção aos detalhes, segundo o cineasta Nagisa Oshima, que estaria “a única característica real e indissociável” da cultura japonesa. Aparentemente distante em estilo e

---

<sup>7</sup> Mestre em Cinema e Artes do Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (PPG/CINEAV-Unespar), vinculado aos grupos de pesquisa CineCriare - Cinema: criação e reflexão (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq), SAL: Sobre Alimentos e Literaturas (UFMG/CNPq) e Grupo de Pesquisa em Arte, Cultura e Subjetividades (GPACS - Unespar/PPG-CINEAV/CNPq), integrante da equipe de programação do Cineclube do Atalante na Cinemateca de Curitiba desde 2018, crítico de cinema, produtor e curador. E-mail: gacomodo@gmail.com

abordagem de Koreeda, a declaração de Oshima ajuda a iluminar algumas das escolhas observadas pelo cineasta contemporâneo neste filme.

**Palavras-chave:** Cinema; Hirokazu Koreeda; Teoria de Cineastas; Tradição

## Atravessar paisagens: a busca por *oku* em *Maboroshi no Hikari*

Juliana Luiza Choma<sup>8</sup>

**RESUMO:** A paisagem ocidental se origina a partir de uma demarcação. Ela existe apenas a partir do ponto de vista de alguém que, fora dela, a delimita – e admira sua delimitação. Etimologicamente, *Landschaft*, palavra alemã que a designava, se referia a uma porção de terra organizada, criada, pelo ser humano (*Land* = terra, país; *schaft* = criar, produzir). Já no Japão, o pensamento de paisagem surgiu através da China, pelo ideal conciliador do duplo “montanha-água” (*shanshui*). As montanhas, inertes, abrigavam a água, que pacientemente vencida a rocha e esculpia seu caminho. Assim também o homem buscava conciliar sua existência na sociedade a partir de sua função individual. Além disso, através do xintoísmo, a crença nos kami (divindades presentes na natureza) voltava a religiosidade ao ambiente. O homem entendia-se parte do todo, não alguém que o cria e cerca, como seria no ocidente. Tal pensamento reverberou nas artes clássicas japonesas a partir da ausência de perspectiva (ponto de vista único), com a composição que se dava a partir da relação entre objetos; a vista de cima; ou os pontos de vista flutuantes. A presença de espaços aparentemente “vazios”, névoas ou anteparos estimulavam a imaginação (e, portanto, inclusão) do observador da obra. Nos jardins, juntamente com caminhos sinuosos, eram responsáveis por não revelar o todo a quem o vivenciava. A experiência deveria ser realizada aos poucos, dando tempo à contemplação e meditação - modos de conexão com o mundo e consigo – ou ainda como caminho purificador antes de adentrar um local sagrado. Um entre-espaço, “vazio” preñado de *Ma* (entre-espaço da cultura japonesa, estudado por Michiko Okano, 2012). Utilizando como bases os estudos de Okano, Mari Sugai (2016), Shuichi Kato (2012) e Franco Panzini (2013), além de cruzamento com imagens de outras linguagens artísticas, esta pesquisa tem como objetivo identificar a presença de tal pensamento de paisagem no longa-metragem *Maboroshi no Hikari* (A Luz da Ilusão), do diretor Hirokazu Kore-eda, de modo a intensificar as emoções da viúva Yumiko e prepará-la a um novo ciclo. Vivendo seu

---

<sup>8</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná – Campus Curitiba II (FAP), sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Beatriz Avila Vasconcelos, e integrante do Grupo de Pesquisa em Arte, Cultura e Subjetividades (GPACS) da Universidade Estadual do Paraná – Campus Curitiba II (FAP). E-mail: choma.jul@gmail.com.



luto, o corpo de Yumiko se desloca por diferentes espaços, atravessando portais e adentrando cada vez mais em um lugar profundo e sagrado, *oku* (Kato, 2012), para então tentar renascer. Deste modo, interessa a este estudo especialmente o entendimento de que a paisagem na arte não se refere apenas a um valor estético, mas a um modo de nos conectarmos subjetiva ou espiritualmente com o mundo.

**Palavras-chave:** Maboroshi no hikari; paisagem japonesa; *oku*; *Ma*

## Ondas do mar: diálogos entre a estética *mono no aware* e o filme "A Luz da Ilusão"

Claudia Midori Ideguchi<sup>9</sup>

**RESUMO:** A pesquisa “Ondas do mar: diálogos entre a estética *mono no aware* e o filme A Luz da Ilusão” traça paralelos entre o cinema japonês contemporâneo e a estética filosófica clássica. Sendo uma estética comumente atrelada ao estudo da literatura clássica japonesa, tencionamos investigar se é possível utilizá-la também como ferramenta de análise cinematográfica. O foco do estudo é o primeiro filme de ficção do diretor Hirokazu Kore-eda, que traz em seus processos artísticos uma série de elementos cujas interpretações dialogam com o *mono no aware*, discutido amplamente em suas várias definições acadêmicas. A linha principal abordada será a beleza existente na transitoriedade, na memória e na tristeza sutil retratada em A Luz da Ilusão. Elementos do *mono no aware* como a aparência mundana e com sinais do tempo das locações e a clara sensação de finitude, são abordados de forma extensa na análise utilizando a metodologia de um estudo de caso qualitativo. Dentre os acadêmicos, filósofos e pensadores consultados estão Ujitaka Ito, Yoshinori Onishi, Cynthia Freeland e Jean-Marie Guyan, além das brasileiras Christine Greiner e Michiko Okano. Através da interpretação e decodificação de questões vistas em A Luz da Ilusão, nossa pesquisa visa contribuir para o campo dos estudos japoneses assim como trazer luz à uma nova forma de interpretar a estética tradicional japonesa com recortes da arte como expressão e experiência individual. Ao término da análise, concluiu-se que, mais que uma teoria estética observada nos filmes, o *mono no aware* presente no cinema de Kore-eda se trata de uma ampliação no modo de vivenciar e fruir a própria experiência cinematográfica, expandindo o leque de referências do público e suas possibilidades de relação com a obra de arte apresentada.

**Palavras-chave:** *mono no aware*, hirokazu kore-eda, cinema contemporâneo japonês, estética japonesa

---

<sup>9</sup> Mestra em Língua, Literatura e Cultura Japonesa - FFLCH/USP. Membro pesquisadora do grupo "Pensamento Japonês: princípios e desdobramentos" da USP, no núcleo GEOki (Grupo de Estudos Okinawanos). Professora e conteudista no portal JAPONI. E-mail: cacau.ideguchi@gmail.com

**SESSÃO 4**  
**TEMPO E REPRESENTAÇÕES**  
(11/10/2023 – QUARTA-FEIRA, das 16h30 às 18h30)



*Nausicaä do Vale do Vento, Hayao Miyazaki (1984)*

## Materializando o Metafísico

Heloisa Okamoto Pinho<sup>10</sup>

**RESUMO:** O Budismo é uma religião fluida que conseguiu se adaptar de maneira diferente em cada grupo étnico através da Ásia, resultando em uma cultura flexível que permite um sistema social complexo de crenças e fé; portanto, os museus enfrentam um objetivo complexo ao interpretar dentro de um espaço essas possibilidades variadas. O Bodhisattva Avalokitesvara não é diferente, sendo uma das representações mais complexas na fé budista: sua origem remonta à transformação de um masculino em um feminino, o que muitas vezes confere ao Bodhisattva uma representação muitas vezes não-binária; para alguns chineses, a Bodhisattva está associado à fertilidade ou torna-se uma Deusa, enquanto em muitas culturas, o Bodhisattva é percebido como misericordioso; para os tibetanos, o Bodhisattva é a reencarnação de Dalai Lama e a lista de interpretações possíveis em outras culturas continua. Ao longo da Rota da Seda imaginamos que as influências budistas até chegar ao Japão, são meramente através da China e da Coréia de Silla, mas antropologistas e arqueologistas mostram que a descontinuidade e alternância destas rotas trazem outras influências que recaem em até mesmo uma miscigenação de religiões, como a Maria Kannon, nos mostra as influências do cristianismo no budismo através desta Bodhisattva. O principal objetivo desta dissertação é esclarecer e debater as dificuldades, desafios e perspectivas dos museus ocidentais na exibição de artefatos religiosos nas perspectivas budistas e orientais, fugindo de interpretações secularistas. As diferentes interpretações do Bodhisattva ilustrarão as complexidades de construir um diálogo e compreensão comum dentro das exposições de museus ocidentais. Isso inclui debates entre as compreensões orientais e ocidentais de preservação, conservação e educação do patrimônio intangível de uma perspectiva global. Em segunda instância para um reconhecimento mais aprofundado, é possível debater também através das minhas análises: se o Budismo adquire significado dentro das estruturas sociais devido ao conceito do Mujo (ou Anittya), trazendo a ideia de uma mudança constante (como mutação, transformação e adaptação), vivendo uma

---

<sup>10</sup> Mestre em Estudos em Patrimônio Cultural e Museologia pela University of East Anglia (2019). Atua principalmente nos seguintes temas: Budismo, Bodhisattva, Museu, Patrimônio imaterial, Interpretação e Fluidez Cultural. E-mail: okamotoheloisa@gmail.com

interpretação aberta dos sutras, práticas e histórias para obter uma aceitação social maior e facilitada.; também se os diferentes gêneros do Bodhisattva podem trazer debates contemporâneos, como uma ideia de prática antiga, nas representações artísticas não-binárias e até mesmo feminismo oriental; além de a necessidade humana de materializar para uma melhor compreensão do intangível (da fé, mitos, lendas, metafísica e outros) por meio da transfiguração; e por último, mas não menos importante, se o papel educacional dos museus é capaz de (re)adaptar e ilustrar dentro de seus espaços os complexos sistemas sociais e culturais dos países orientais e suas religiões. Ao longo do meu mestrado realizei pesquisas de campo em museus universais como o Victoria and Albert Museum, Fitzwilliam Museum, British Museum e podendo também incluir as peças do Museu Oscar Niemeyer dentro desta análise. Além de sítios arqueológicos na Índia que são parte da Rota da Seda, tais como: Caverna de Khambalida, a Pedra de Ashoka entre outros. Minha metodologia foi através de uma revisão literária que incluíram textos do ICCROM em simpósios sobre o Patrimônio Asiático Budista, Conferências de Nara entre outros. Também através de conversas e debates com especialistas da área dentro dos museus durante meu estágio no Summer Programme pelo Ishibashi Foundation, além de auxílio de especialistas e de meus chefes como: prof. Dr. Simon Kaner (Arqueólogo e Diretor do Sainsbury Institute for Studies of Japanese Arts and Culture e arqueólogo especialista em Rota da Seda), prof. Dr. Neel Kamal Chapagain (Diretor do Centre for Heritage Management at the Ahmedabad University e especialista em Budismo e membro da Intangible Cultural Heritage da UNESCO) e meu supervisor prof. Dr. Daniel Rycroft na University of East Anglia, antropólogo especialista em cultura do Sudeste da Ásia. Desta forma, acredito que este trabalho pode ser complementar com a apresentação do livro sobre Budismo e Xintoísmo no Japão, abrangendo para a exposição de artefatos asiáticos no Museu Oscar Niemeyer e enriquecendo o debate como um todo.

**Palavras-chave:** Museologia; Budismo; Patrimônio Cultural Imaterial

## Categorias temporais em “Nausicaã do Vale do Vento” (1984), de Hayao Miyazaki

Thereza Cristina de Oliveira e Silva<sup>11</sup>

**RESUMO:** “Nausicaã do Vale do Vento” é um filme de animação dirigido por Hayao Miyazaki, produzido por Isao Takahata e lançado em 1984. O enredo se passa mil anos após o fim da civilização industrial, em um mundo progressivamente tóxico, em que a vida humana está ameaçada pela expansão de uma floresta venenosa denominada Mar Podre. A protagonista é a jovem Nausicaã, princesa e líder querida do povo do Vale do Vento. A jovem age de modo destemido ao longo de todo o filme, intercedendo a favor da vida (seja dos humanos, seja dos demais seres que habitam aquele universo) e mostrando disposição para se sacrificar pelo bem comum, caso isso se mostre necessário. O presente trabalho tem como objetivo estudar as possíveis relações entre as questões suscitadas pelo animê e seu contexto de produção, tensionando a ficção miyazakiana com a historiografia do Japão dos anos 1960 a início dos anos 1980. O foco recai especialmente sobre a dimensão temporal da obra, que será abordada desde a teoria de Reinhart Koselleck e suas categorias *espaço de experiência* e *horizonte de expectativa*. Espaço de experiência é definido como o “passado atual”, ou seja, a permanência no presente de um conjunto de memórias e registros de eventos passados; enquanto horizonte de expectativa é o “futuro presente”, referindo-se a um porvir que pode ser manifestado tanto na forma de esperança quanto de temor. Assim, o espaço de experiência abriga, no presente, heranças que articulam modos de viver e compreender, enquanto o horizonte de expectativa é formado por aquilo que ainda não foi experimentado, mas pode ser intuído ou desejado. Quando tomado desde as proposições de Koselleck, “Nausicaã do Vale do Vento” revela entrelaçamentos temporais significativos que são construídos e apresentados aos espectadores por meio audiovisual, sem que se tenha que recorrer necessariamente a verbalizações explicativas. A partir da análise de algumas sequências do filme, o presente trabalho procederá às articulações históricas, visando

---

<sup>11</sup>Bolsista CAPES, mestranda do Programa de Pós-Graduação em História Social, da Universidade Estadual de Londrina, sob a orientação do Prof. Dr. Richard Gonçalves André. Membro do Laboratório de Pesquisa sobre Culturas Orientais (LAPECO) e revisora da Prajna: Revista de Culturas Orientais. E-mail: thereza.oliveiras@gmail.com

especialmente o caso da Doença de Minamata, causada por envenenamento por mercúrio. O caso de Minamata se inicia durante os anos 1950, quando pessoas, animais e mesmo a vegetação ficaram gravemente doentes, com o registro de diversos óbitos, em decorrência do despejo inadequado de resíduos industriais contaminados com mercúrio na baía de Minamata. No final dos anos 1960 um grupo de vítimas entrou com um processo contra a companhia e a venceu em 1973, sendo, portanto, um caso que se estendeu ao longo de décadas, com diversos desdobramentos sociais e políticos. Assim, o presente trabalho visa apresentar reflexões acerca do filme “Nausicaä do Vale do Vento” e para além dele, abordando notadamente suas relações temporais.

**Palavras-chave:** Cinema; história contemporânea; Japão, Hayao Miyazaki; Reinhardt Koselleck

## A perspectiva xintoísta da justaposição dos tempos e dos lugares na construção da memória coletiva no Japão no filme *Suzume* (2022)

Julio Cesar Valente Ferreira e Rafael Dirques David Regis<sup>12</sup>

**RESUMO:** Este trabalho tem como objetivo debater a construção da memória coletiva no Japão contemporâneo a partir de categorias fundamentais do pensamento xintoísta, trabalhadas pelo diretor Makoto Shinkai em seu último filme, *Suzume*, de 2022. Este diálogo já se encontra presente em seus filmes anteriores. No entanto, em *Suzume*, a análise semiótica aponta para a ênfase na transformação dos lugares em não-lugares de operação de um certo tipo de memória, ponto fulcral de entendimento sobre a justaposição dos tempos. Com isso, tempo e espaço se apresentam como duais justapostos, concretos e imaginários, orientados por uma trajetória em torno de um único eixo. Conforme descreve Hitoshi Oshima, para o xintoísmo, o todo se constitui de fenômenos e que eles partem de uma mesma natureza universal cosmológica. Daí, categorias como o tempo e o espaço (aqui lido conceitualmente como lugar, transladado do campo da geografia humana) são fenômenos que se desdobram em formas justapostas, mas sempre orientados pela mesma alma do ser. Em especial, esta justaposição também aparece na obra de Henri Bergson, o qual critica a concepção racional universalista do tempo, separado dos fenômenos físicos e psicológicos, evocando assim uma justaposição com o espaço e as pessoas (as quais se investem da agência de mediação entre estas categoriais). Hiroshi Oshima destaca que o pensamento japonês é suportado pelo xintoísmo, mítico e não racionalista, não concebendo a existência de antagonismos entendidos racionalmente. Da mesma forma, o autor estabelece o conceito de tecnologismo como suporte filosófico do Japão que surge como consequência da acelerada ocidentalização após a II Guerra Mundial. Com isso, a justaposição entre o mítico xintoísta e aquele gerado pelo tecnologismo não se conforma antagonicamente. A questão está no balanceamento destas

---

<sup>12</sup> Julio Cesar Valente Ferreira é docente do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades (PPCULT) da Universidade Federal Fluminense (UFF) e membro do Núcleo de Estudos Culturais Orientais (NECO).

Rafael Dirques David Regis é discente do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades (PPCULT) da Universidade Federal Fluminense (UFF) e membro do Núcleo de Estudos Culturais Orientais (NECO)



ontologias míticas como problema fundamental para o não rompimento do fluxo existencial. A memória se inscreve em um contexto temporal e espacial demarcado, sendo o elã combinatório destas categorias. Recordar é um ato coletivo, o qual se insere a um contexto social e relacional e a um tempo que comporta uma construção. A partir deste eixo conceitual delineado, por exemplo, por Maurice Halbwachs e Joel Candau, vislumbra-se também que este espaço social justaposto é uma categoria de manifestação do dual, dialogando ontologicamente com o tempo, pois ele pode se configurar em um lugar de memória, do tempo real, ou um não-lugar, do tempo além-vida. Em *Suzume*, espaços sociais abandonados e esquecidos onde as pessoas criaram memórias diversas e vivenciaram diversas emoções são pontos de conexão entre o tempo além-vida e o tempo real, onde Suzume e Shouta devem fechar para selar a justaposição dos tempos e evitar fenômenos concretos (como terremotos) que rompam o fluxo da continuidade da própria existência física. No filme, estes locais são um resort abandonado, uma vila abandonada depois de um deslizamento de terra, um parque de diversões abandonado e a cidade de Fukushima – locais de negação de existências, de desistências, de tragédias – locais para serem isolados, esquecidos e apagados. Em *Suzume*, os fenômenos sociais de localidades diferentes e as emoções (fenômenos) associados a estes outrora lugares gestam uma carga negativa pela capacidade da memória coletiva em esquecer progressivamente, em transformar lugares em não-lugares por consequência da ação de deixar, abandonar, esquecer, deixar “restos” (na perspectiva de Giorgio Agamben) de um país que cada vez mais se ancora no mítico tecnologista, em detrimento do mítico xintoísta. Em *Suzume*, somente locais onde pessoas vivenciaram emoções são considerados como lugares e que se transformaram em não-lugares, onde pode haver as conexões entre os tempos, mimetizados em portas físicas, como uma porta de escola em um vilarejo destruído por um deslizamento de terra, uma porta de gôndola de um parque de diversões abandonado de uma cidade turística ou uma simples porta levada pelo tsunami que destruiu Fukushima e largada ao relento. Estes mundos justapostos existem em uma temporalidade única, na qual, no tempo além-vida, o presente e o passado existem simultaneamente refletindo as emoções e a memória do tempo real, existindo em sobreposição existencial, assim como conceituado no xintoísmo. A saga da personagem Suzume em fechar os portais que delimitam o real em relação ao além-vida nos não-lugares representa a tentativa de estabelecer o equilíbrio na justaposição destas formas de manifestação do fenômeno do tempo. Este

balanceamento é que permite que o fluxo da justaposição não se rompa e siga em torno do eixo da continuidade, entendido como futuro. Esse fluxo é o próprio Japão. Esse eixo é que suporta sua existência. Trata-se então de uma representação alegórica da própria construção da contemporaneidade da sociedade japonesa, em seu dilema no construto de uma memória coletiva sem temporalidade, mas sendo um fenômeno que vislumbra o passado com os olhos do presente.

**Palavras-chave:** Suzume; tempo; lugar; xintoísmo; Makoto Shinkai