Revista Multidisciplinar de Estudos NERDS GEEK

v.6, n.10

Yasmin Calado Brito Alves Koury

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: yasmin.koury@ufpe.br.

Natal Anacleto Chicca Junior

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: natal.chicca@ufpe.br.

Submissão: 21/07/2024
Revisão: 13/10/2024
Aprovado: 31/10/2024
Publicação: 03/12/2024

TEM ALGUÉM AÍ? MEMÓRIAS, VIVÊNCIAS E RUÍNAS NOS FILMES DE SHINKAI MAKOTO

Resumo: O presente trabalho tem por finalidade refletir sobre a maneira como ruínas, vivências e memórias estão entrelaçadas e representadas nas obras do diretor japonês Shinkai Makoto. A partir de uma breve análise dos filmes de animação Kimi no na wa (2016), Tenki no ko (2019) e Suzume no tojimari (2022), conhecidos como trilogia do desastre, é possível perceber que há uma preocupação por parte do diretor Shinkai em valorizar a vida e a cultura humana utilizando ruínas e locais abandonados como artifício. Remetendo a conceitos como ruinofilia, vazio potencial, impermanência da vida e sensibilidade para com as coisas, a trilogia do desastre apresenta as ruínas não como um ponto final, mas sim como lugar de memória e marco inicial para possibilidades futuras.

Palavras-chave: Anime; Filmes de animação; Ruinofilia, Shinkai Makoto; Trilogia do Desastre.

Revista Multidisciplinar de Estudos NERDS GEEK

v.6, n.10

Yasmin Calado Brito Alves Koury

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: yasmin.koury@ufpe.br.

Natal Anacleto Chicca Junior

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: natal.chicca@ufpe.br.

Submissão: 21/07/2024
Revisão: 13/10/2024
Aprovado: 31/10/2024
Publicação: 03/12/2024

IS ANYONE THERE? MEMORIES, EXPERIENCES AND RUINS IN THE SHINKAI MAKOTO'S FILMS

Abstract: *The purpose of this work is to reflect on how ruins, experiences and memories are intertwined and represented in the works of the japanese director Shinkai Makoto. Through a brief analysis of the animated films "Kimi no Na wa" (2016), "Tenki no Ko" (2019), and "Suzume no Tojimari" (2022), known as the disaster trilogy, it is possible to perceive that director Shinkai is concerned with valuing life and human culture by using ruins and abandoned places as an artifice. Referring to concepts such as ruinophilia, potential emptiness, the impermanence of life and sensitivity to things, the disaster trilogy presents ruins not as an endpoint but as a place of memory and a starting point for future possibilities.*

Keywords: *Anime; Animated films; Disaster Trilogy; Rruinophilia; Shinkai Makoto.*

ISSN: 2675-5084

1. PARA COMEÇAR...

Shinkai Makoto é um premiado diretor japonês de filmes de animação, responsável por obras como Kotonoha no niwa (2013), Kimi no na wa (2016), Tenki no ko (2019) e Suzume no tojimari (2022). Com um estilo de direção que se destaca por unir roteiros emocionantes com belos visuais, o trabalho de Shinkai é reconhecido tanto no Japão quanto internacionalmente, com a sua obra Suzume no tojimari indicada ao Globo de Ouro na categoria melhor filme de animação.

Conforme Holmberg (2019), cada diretor possui um estilo distinto de produzir filmes, portanto não é incomum que obras do mesmo diretor compartilhem características semelhantes, como por exemplo, estrutura de roteiro, forma de filmagem e enquadramento, temáticas, entre outros. Com Shinkai não é diferente: suas animações apresentam visuais marcantes, bem característicos do diretor, com cenários extremamente detalhados e muitos efeitos de luz relacionados ao crepúsculo.

Além disso, os filmes de Shinkai possuem grande foco em provocar emoções nos espectadores ao invés de construir enredos complexos, o que está relacionado com os temas comumente abordados nas animações (Holmberg, 2019). Entre eles, pode-se destacar o sentimento de solidão, relações perdidas, a passagem do tempo e a impermanência da vida. Porém o ponto central do presente trabalho reside na forma como ruínas e locais abandonados são retratados, especialmente nos três últimos filmes do diretor até o momento.

Conhecidos como trilogia do desastre (Kobayashi, 2022), Kimi no na wa, Tenki no ko e Suzume no tojimari são todos filmes que surgiram da vontade do diretor Shinkai em dar voz a lugares abandonados ou em ruínas, algo que surgiu após visitar uma cidade que sofreu danos severos decorrentes do Grande Terremoto do Leste do Japão, em 2011.Conforme explicado por Shinkai em entrevistas (Hirata, 2018; Kobayashi, 2022; Sekihara, 2022), no Japão é comum realizar cerimônias de inauguração antes da construção de um novo prédio, porém nada é feito quando o lugar deixa de ser utilizado.

O Japão enfrenta taxas de natalidade baixíssimas sendo cada vez mais comum encontrar locais abandonados, por isso Shinkai desejou escrever histórias de luto sobre lugares desertos, ao mesmo tempo que mantém viva a lembrança acerca de desastres naturais como o terremoto e o tsunami de 2011, para que o impacto desse tipo de tragédia não seja esquecido pela população, sobretudo pelos mais jovens. Assim, a trilogia do desastre traz um grande foco para ruínas e locais abandonados, suscitando a reflexão acerca do papel desses lugares na vida real e enfatizando que, ainda que estejam destruídos no momento, eles já estiveram em uso um dia, sendo ponto de encontro e vivência de pessoas, bem como fonte de memória.

Levando isso em consideração, o presente trabalho tem como objetivo apresentar cada um dos três filmes da trilogia do desastre de Shinkai Makoto, exemplificando essa relação entre vivência, memória e ruínas por meio de cenas específicas e discutindo como as escolhas de direção acabam por refletir tanto o conceito de ruinofilia, apresentado por Boym (2008), quanto valores ancestrais da estética japonesa, como o vazio potencial, a impermanência da vida e a sensibilidade para com as coisas.

2. KIMI NO NA WA (2016)

Criado e escrito pelo diretor Shinkai Makoto, Kimi no na wa foi produzido pelo estúdio de animação CoMix Wave Films e distribuído pela Toho, assim como os outros filmes da trilogia do desastre. Lançado em 2016, o longa-metragem animado conta a história de Tachibana Taki e Miyamizu Mitsuha (figura 1), dois jovens colegiais que nunca deveriam ter se conhecido.

Figura 1. Taki e Mitsuha. Fonte: Kimi no na wa, 2016.

Enquanto Mitsuha é uma garota que vive numa cidadezinha rural e vem de uma família de sacerdotes xintoístas, Taki é um garoto de Tóquio que trabalha meio período num restaurante italiano e aspira se tornar arquiteto no futuro. Constantemente frustrada por viver num local pequeno e isolado, sem muitas opções de entretenimento, e ainda ser obrigada a dar continuidade às tradições da família, Mitsuha deseja renascer na próxima vida como um garoto bonito de Tóquio e, a partir desse momento, ela e Taki começam a trocar de corpos magicamente.

Assim, sem explicação aparente, os dois trocam algumas vezes por semana e passam a viver uma vida dupla. Embora no começo tenha havido atritos, eles combinaram de seguir algumas regras para preservar o estilo de vida do outro e sempre registrar tudo o que faziam nas notas do celular. Dessa forma, logo se acostumaram com esse fenômeno mágico e desenvolveram uma relação amistosa até que, tão subitamente quanto começou, a troca de corpos é interrompida.

Percebendo que tinha se apaixonado por Mitsuha, Taki decide procurá-la com nada além um desenho que ele mesmo havia feito da cidadezinha rural em que ela morava. Então o rapaz e dois amigos partem numa jornada pelo Japão em busca da cidade de Itomori somente para descobrir que esse lugar não existe mais: a cidade foi varrida do mapa por um meteorito que caiu três anos atrás. E, incapaz de aceitar a morte de Mitsuha, Taki busca incessantemente por algo que possa conectá-los outra vez para que ele seja capaz de salvá-la.

Há alguns pontos muito importantes do filme que incentivaram a escrita deste artigo, a começar pelo santuário xintoísta da família de Mitsuha. Na história, apesar dos registros das motivações por trás dos rituais terem se perdido num incêndio há muitos anos, os ritos são preservados pela família Miyamizu, que os passa de geração em geração, sendo a principal filosofia algo que Hitoha, a avó de Mitsuha e sacerdotisa sênior, chama de Musubi.

Musubi é na verdade o deus do santuário Miyamizu, ele é descrito como algo que está presente no cotidiano das pessoas e representa conexões e o próprio fluxo do tempo. No filme, a união entre passado e futuro, representados respectivamente por Mitsuha e Taki, só foi possível devido a Musubi. Considerando o contexto do filme, pode-se entender que há uma mensagem por trás disso: mesmo que suas origens não sejam claras, as tradições culturais são responsáveis por conectar diferentes pessoas através do tempo das mais diversas maneiras.

Outro ponto que merece atenção é a própria cidade fictícia de Itomori, que foi devastada pela queda de um meteorito. Ao longo do filme, é possível acompanhar os dois momentos da cidade, o antes e o depois da devastação (Figuras 2 e 3), fazendo com que quem assiste crie uma certa empatia com o lugar.

Enquanto no primeiro momento Itomori era uma cidade radiante, cheia de vida e pessoas que habitavam e criavam memórias ali, no segundo o que sobra é uma paisagem desolada em tons de menor contraste, causando um sentimento de perda e nostalgia melancólica tanto nos personagens do filme quanto nos espectadores.

Figuras 2 e 3. Itomori antes e depois da passagem do cometa Tiamat. Fonte: Kimi no na wa, 2016.

Por fim, uma última questão de destaque a ser mencionada é que, quando Taki e Mitsuha são capazes de se encontrar pessoalmente pela primeira vez graças à magia de Musubi, a memória que um tem sobre o outro desvanece logo após a separação, fazendo com que eles esqueçam a história que compartilharam. Porém, ambos permanecem com uma sensação de que estão sempre procurando por algo ou alguém.

Assim surge a frase "pessoas queridas, pessoas que você não quer esquecer, pessoas que não devem ser esquecidas" (Kimi no na wa, 2016). Embora pelo contexto do filme essa frase seja aplicada a Taki e Mitsuha, também traz uma ideia geral relacionada com pessoas e lugares que repentinamente são atingidos por desastres de todos os tipos, voltando à premissa inicial de Shinkai. Outra coisa que corrobora com essa ideia é o próprio Taki, que se torna um arquiteto cujo desejo é projetar lugares que possam permanecer na memória das pessoas enquanto existirem.

3. TENKI NO KO (2019)

Esse filme pode ser considerado uma continuação direta de Kimi no na wa, embora dessa vez Taki e Mitsuha sejam apenas figurantes. Lançado três anos após o anterior, Tenki no ko além de inspirado na tragédia de 2011, também teve suas origens nas mudanças climáticas que afetam o Japão, especialmente nas que estão relacionadas com água e aumento de chuvas (McLean, 2020). Além disso, o xintoísmo se faz muito presente na obra, assim como em todos os filmes da trilogia do desastre.

De mesmo modo, como em Kimi no na wa, Tenki no ko é um romance adolescente e conta a história de Morishima Hodaka, um garoto que fugiu de casa e acabou indo parar na cidade de Tóquio, e Amano Hina, uma garota que tem o poder de mudar o tempo (Figura 4). Longe de casa, Hodaka procura emprego em Tóquio e acaba conhecendo Hina, que é gentil com ele. Algum tempo depois, eles se encontram novamente, mas Hina parece estar numa situação difícil e Hodaka decide ajudá-la. Então ela o leva até um prédio abandonado, no qual há um santuário xintoísta no topo, e mostra que é capaz de afastar a chuva e fazer o sol brilhar.

Figura 4. Hina e Hodaka. Fonte: Tenki no ko, 2019.

A partir disso, eles se tornam amigos e Hodaka descobre também que Hina é órfã e cuida sozinha do seu irmão mais novo, porém está passando por alguns problemas financeiros. Pensando numa forma de ganhar dinheiro, eles criam um site em que Hina oferece seus serviços de mudança de tempo e ela logo se torna um sucesso. Contudo, a polícia está procurando Hodaka, pois os pais do menino o registraram como desaparecido e, quando os policiais chegam na casa de Hina para interrogá-la, descobrem que não há nenhum responsável maior de idade com eles, por isso tentam separar Hina e seu irmão mais novo, Nagi.

Dessa forma, Hodaka, Hina e Nagi decidem fugir juntos com as economias que guardaram, mas enquanto Hina não realiza mais seu papel como influenciadora do tempo, uma chuva torrencial desaba sobre Tóquio, fazendo com que a cidade entre em estado de emergência. Então, a garota revela para Hodaka que o uso dos seus poderes tinha um custo e o corpo dela está lentamente desaparecendo, sendo o sacrifício dela necessário para que o tempo volte ao normal.

No outro dia, Hina desaparece e o sol volta a brilhar em Tóquio, porém Hodaka, que havia se apaixonado por Hina, se recusa a aceitar o sacrifício da menina. Mesmo tendo sido capturado pela polícia, Hodaka dá um jeito de fugir e vai até o prédio abandonado com o santuário xintoísta, que foi onde Hina conseguiu os poderes mágicos. Buscando não o passado, mas sim a possibilidade de um futuro, o rapaz atravessa o portão Torii numa tentativa de salvar a vida de Hina, sem se importar com o que acontecerá com o mundo em seguida.

Apesar dos elementos mágicos, Tenki no ko certamente é o filme mais próximo da realidade entre os três da trilogia do desastre, uma vez que ele tem um tom muito mais sério e aborda problemas de cunho social, como por exemplo, crianças vivendo em lares abusivos ou sem a tutela de responsáveis, o que as leva a lugares e situações perigosas, desemprego e mudanças climáticas. Quanto aos pontos que relacionam-se com este artigo, pode-se começar mencionando o prédio abandonado que abriga um santuário no topo (Figura 5).

Figura 5. Prédio abandonado. Fonte: Tenki no ko, 2019.

O prédio, apesar de estar em ruínas e remeter ao passado (Gervilla, 2021), sempre aparece como um lugar em que as pessoas vão para buscar um futuro. Por exemplo, quando Hina foi até lá pela primeira vez e ganhou os poderes, ela foi porque desejava que a mãe doente em estado terminal pudesse ver o sol brilhar mais uma vez. Em outro momento, quando a menina levou Hodaka até lá, ela o fez desejando que pudessem construir uma relação. Por fim, quando Hodaka retornou ao prédio sozinho, ele o fez para tentar salvar Hina e dar a ela a chance de viver e ter um futuro como uma jovem normal.

Outra coisa que chama atenção é que, aos poucos, Tóquio vai sendo engolida pela chuva eterna, mudando o cenário e a dinâmica da cidade (Figura 6). Essa mudança não afeta só fisicamente, mas também emocionalmente, uma vez que vários locais passam a estar submersos pela água e inacessíveis para a população.

Em especial, há uma idosa que aparece duas vezes durante o filme, na primeira vez ela solicita os serviços de Hina para que a garota faça o sol brilhar durante uma data especial. Nessa ocasião, a senhora mora numa casa grande, ao estilo tradicional japonês e as cores usadas são vivas e saturadas. Já no segundo momento em que ela aparece, está morando num pequeno apartamento de cores cinzentas e sua antiga casa foi perdida nas águas.

Figura 6. Cidade de Tóquio engolida pela água. Fonte: Tenki no ko, 2019.

4. SUZUME NO TOJIMARI (2022)

Embora não tenha ligação direta com nenhum dos filmes anteriores, Suzume no tojimari integra, como uma outra grande obra, que completa a trilogia do desastre. Ao contrário dos outros dois, neste longa-metragem o diretor Shinkai decidiu abordar o assunto do Grande Terremoto do Leste do Japão diretamente em vez de usar metáforas, como o cometa Tiamat ou a chuva eterna de Tóquio (Kobayashi, 2022; Sekihara, 2022).

Seguindo a mesma estrutura de roteiro dos outros dois filmes, Suzume no tojimari é o maior dos três, com pouco mais de duas horas de duração, e gira em torno de Iwato Suzume, uma garota colegial que vive numa cidadezinha calma de Kyushu. Num certo dia ela conhece Munakata Souta (Figura 7), um rapaz mais velho que lhe pergunta sobre ruínas, pois está procurando uma porta.

Figura 4. Suzume e Souta. Fonte: Suzume no tojimari, 2022.

A garota indica um local abandonado que há nas montanhas próximas, no entanto fica preocupada com Souta e vai atrás dele. Chegando lá ela não o encontra, porém vê uma porta fechada no meio de um espaço amplo e a abre. Embora Suzume veja uma outra paisagem através da porta aberta, a porta não conduz a lugar nenhum, então outra coisa chama a atenção da menina: uma pequena estátua de pedra no chão. Retirando-a do lugar para observá-la me-

lhor, Suzume vê a estátua transformar-se num animal peludo, que sai correndo e a assusta.

Com medo, Suzume retorna à cidade e vai para a escola, mas então no horário do almoço todos recebem uma mensagem de emergência nos celulares, avisando que um terremoto está prestes a acontecer. Preocupada com Souta e olhando pela janela, Suzume vê um enorme verme vermelho erguendo-se na paisagem a partir de onde as ruínas estão localizadas e então sai correndo para lá com o intuito de ajudar Souta, que está sozinho.

Chegando no local em que a porta estava, Suzume encontra Souta tentando fechá-la com dificuldades, pois é dela que o verme se origina e fica mais forte a cada instante. Quando o verme cai no chão, ele provoca um terremoto na cidade, mas, com a ajuda de Suzume, Souta é capaz de fechar a porta e destruir o verme, que se transforma em chuva. Como o rapaz é ferido nesse processo, Suzume se oferece para fazer um curativo e assim ele explica que o verme é na verdade uma entidade sobrenatural que habita debaixo do Japão, causando terremotos de vez em quando, sendo trabalho de Souta impedir que isso aconteça.

Enquanto os dois conversam na casa de Suzume, um gato branco aparece na janela e a menina oferece comida. De repente, o gato começa a falar e transforma Souta numa pequena cadeira amarela de três pernas. Posteriormente Souta e Suzume percebem que o gato, Daijin, é um deus que costumava estar aprisionado naquela estátua que Suzume tirou do lugar, libertando-o do seu papel de conter o verme. Por causa disso, Suzume e Souta (transformado em cadeira) começam uma viagem através do Japão para recuperar Daijin e impedir que outras portas sejam abertas e mais terremotos aconteçam.

Entre os três filmes da trilogia do desastre, Suzume foi o que motivou a escrita desse artigo, pela forma emocionante como as ruínas e as memórias atreladas à elas são representadas na animação. Para fechar as portas, que sempre estão localizadas em ruínas ou locais abandonados, é necessário realizar uma espécie de ritual falado, que ao mesmo tempo que pede proteção aos deuses, também evoca as memórias das pessoas que viveram ou usaram aqueles espaços em ruínas no passado.

Durante o filme, são mostradas cinco portas, a primeira está nas ruínas da cidade de Suzume, que eram uma espécie de spa e tem memórias ligadas à famílias que iam lá para se divertir. A segunda está numa escola de outra cidade e traz recordações de adolescentes conversando sobre trivialidades, essa foi a primeira vez que Suzume ficou responsável por fechar a porta e Souta pede que ela pense nas pessoas e emoções que deveriam estar ali enquanto ele recita o feitiço de trancamento.

A terceira porta está num parque de diversões abandonado de uma cidade grande, lá as memórias são felizes e aconchegantes, porém outra vez Suzume vê uma paisagem além da porta e descobre com Souta que aquilo que ela vê é lugar para onde as almas dos mortos vão para descansar, por isso eles não devem ir até lá. A quarta porta está localizada em Tóquio, num grande portão Torii que existe no subterrâneo da cidade, mas dessa vez Suzume e Souta enfrentam grandes problemas para fechá-la.

A quinta e última porta está na cidade natal de Suzume, que fica na região de Tohoku, área afetada pelo Grande Terremoto do Leste do Japão em 2011. No filme, essa área é retratada como um local abandonado, no qual só se vê restos de fundações de construções e grama que cresceu desde o incidente. Lá, Suzume se recorda das próprias memórias com esse evento traumático, no qual sua mãe veio a falecer. O diretor Shinkai retrata o desastre de forma muito sensível, retratando os sons de emergência, o desespero das pessoas e a desolação de uma criança que procura pela mãe sem saber que nunca mais irão se encontrar.

Através dessa quinta porta, Suzume consegue entrar na paisagem que ela sempre via, mas nunca era capaz de alcançar. Ela vai até lá

para resgatar Souta e dar um fim de vez nessa situação do verme, que está sempre escapando por portas abertas e ameaçando causar desastres. Apesar da beleza dos céus, o local está devastado, com o chão pegando fogo e uma grande quantidade de prédios destruídos e entulho se acumula pelos arredores.

Contudo, quando enfim Suzume e Souta conseguem fechar a porta, reunindo os dois deuses protetores, as memórias do local trazem também um vislumbre da cidade antes de ser destruída pelos eventos naturais de 2011 (Figuras 8 e 9). Essa cena, em especial, carrega um grande impacto emocional, por ser uma representação de um desastre real.

5. ANÁLISES SOBRE A TRILOGIA DO DESASTRE

Segundo Boym (2008) e Gervilla (2021), na modernidade as ruínas se apresentam como uma raridade paradoxal, algo que espelha o sucesso e fracasso humano enquanto evidencia a passagem do tempo, porém não se limitam a isso. Locais abandonados, em ruínas ou destruídos não são um fim, pelo contrário: são pontos de partida para futuros em potencial, posto que suscitam ideias sobre passados que poderiam ter sido e futuros que ainda não aconteceram.

Figuras 8 e 9. Cidade natal de Suzume no Sempre-Eterno. Fonte: Suzume no tojimari, 2022.

Essas ideias compõem o que se chama de ruinofilia moderna (Boym, 2008) e estão bem presentes na trilogia do desastre do diretor Shinkai, conforme exposto nos tópicos anteriores. Embora nos filmes as ruínas e locais abandonados trouxessem sentimentos relacionados com perda, luto, nostalgia ou melancolia, algo que faz parte da experiência com esse tipo de lugar (Boym, 2008; Gervilla, 2021), os enredos focam na busca por alternativas de futuros, a partir desses lugares, ao invés de se prender a passados imaginários e ideais de restauração.

Apesar de Taki ter salvado Mitsuha, Itomori continuou destruída, porém viva na memória daqueles que sobreviveram ao desastre. Do mesmo modo, Hina e Hodaka viram no prédio abandonado a chance de construir um futuro feliz e Suzume e Souta viajaram por todo o Japão para evitar o acontecimento de novos desastres. Assim, os filmes mostram as ruínas como um começo e não como um recomeço.

Isso está relacionado não só com a ruinofilia, mas também com alguns conceitos estéticos japoneses que provavelmente inspiraram o diretor Shinkai a pensar e produzir suas obras da maneira como elas são. Entre esses conceitos, é possível citar o vazio potencial (Ma), a impermanência da vida (Wabi sabi) e a sensibilidade para com as coisas (Mono no aware). Segundo Sorte Junior (2018), o vazio potencial é algo que valoriza a existência harmônica dos contrários, para que haja som, precisa haver silêncio; para que haja luz, precisa haver sombras; para que haja a própria existência é preciso também haver a não-existência.

Para Sorte Junior (2018), a impermanência da vida, como o nome já diz, tem relação com o caráter da mortalidade humana e com a perecibilidade das coisas. O fato de nada ser eterno possibilita a existência do momento de contemplação. De forma complementar, a sensibilidade para com as coisas reside na capacidade de se emocionar com o mundo ao redor, seja numa cena da natureza, num objeto inanimado ou com os sentimentos e vivências de outras pessoas. Esses conceitos podem ser facilmente encontrados na trilogia do desastre do diretor Shinkai.

A todo instante, os filmes citados lembram que a existência é algo passageiro, que pode desaparecer sem explicações a qualquer momento, seja uma vida humana, seja uma construção ou cidades inteiras. Por esse motivo é tão importante a preservação da memória e a valorização das diversas formas de manifestações culturais, materiais ou imateriais. Embora a existência humana seja breve, a preservação cultural e patrimonial possibilita a conexão entre diferentes pessoas de diferentes tempos e lugares, sendo a ficção um meio responsável por transmitir elementos histórico-culturais (Mota, 2018) e gerar emoção e identificação nas pessoas, assim como mudanças sociais (Sugawa-Shimada, 2015; 2022).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo buscou apresentar a forma como o diretor Shinkai Makoto produz obras que valorizam a vida e a cultura humana, por considerar a vida como algo passageiro, inconstante, mas que merece ser lembrado e celebrado. Para tal, ele vem criando filmes que trazem locais abandonados, em ruínas ou destruídos como pontos centrais do enredo e a forma como esses lugares estão inseridos nas narrativas traz uma visão muito semelhante ao conceito de ruinofilia, apresentado por Boym (2008), que por sua vez, também é parecido com alguns fundamentos da estética tradicional japonesa, como o vazio potencial, a impermanência da vida e a sensibilidade para com as coisas.

Vale ressaltar que a mediação de ruínas e memórias por meio da arte é algo interessante e que pode trazer muitas contribuições tanto para estudos acadêmicos quanto para reflexões pessoais, em especial porque a estética do abandono, que não cultua uma perfeição inalcançável, mas sim expõe as falhas e rupturas

existentes, abre margem para a imaginação de novas possibilidades (Gervilla, 2021). Seja na ficção ou na vida real, lugares abandonados ou em ruínas carregam consigo histórias e vivências de pessoas que passaram por ali ao longo do tempo, assim é necessário que haja uma sensibilidade para olhá-los e percebê-los como algo além de um ponto final.

Embora não tenha ligação direta com nenhum dos filmes anteriores, Suzume no tojimari integra, como uma outra grande obra, que completa a trilogia do desastre. Ao contrário dos outros dois, neste longa-metragem o diretor Shinkai decidiu abordar o assunto do Grande Terremoto do Leste do Japão diretamente em vez de usar metáforas, como o cometa Tiamat ou a chuva eterna de Tóquio (Kobayashi, 2022; Sekihara, 2022).

REFERÊNCIAS

BOYM, Svetlana. Ruinophilia: Appreciation of Ruins. **Atlas of transformation**, 2008. Disponível em: http://monumenttotransformation.org/atlas-of-transformation/html/r/ruinophilia/ruinophilia-appreciation-of-ruins-svetlana-boym.html. Acesso em 08 jul 2024.

GERVILLA, Lucas Rossi. Caléndulas, nostalgia e ruínas. **Rotura–Revista de Comunicação, Cultura e Artes**, n. 1, p. 80-84, 2021.

HIRATA, Eimi. 「君の名は。」の起点は宮城・閖上　震災直後にスケッチ. **Asahi Shinbun Digital**, 2018. Disponível em: https://web.archive.org/web/20201219150732/https://www.asahi.com/articles/ASL6F7QP4L6FUNHB01F.html. Acesso em 08 jul 2024.

HOLMBERG, Alexander John. A Film Analysis of Makoto Shinkai's Garden of Words, 5cm Per Second, and Your Name. **Honors Senior Theses/Projects**, 2019.

SORTE JUNIOR, Waldemiro Francisco. Uma análise de valores estéticos japoneses do Período Heian: Miyabi e mono no aware. **Estudos Japoneses**, n. 40, p. 81-100, 2018.

KAI-YOU. 『君の名は。』新海誠インタビュー前編　「エンタメど真ん中」を志した理由とは. **Kai-you.net**, 2016. Disponível em: https://web.archive.org/web/20170721143549/http://kai-you.net/article/32700. Acesso em 09 jul 2024.

KOBAYASHI, Hakuna. 映画『すずめの戸締まり』公開記念インタビュー。新海誠が「いまでなければ間に合わないと思った」、作品に込めたテーマを語る【アニメの話を聞きに行こう！】. **Famitsu**, 2022. Disponível em: https://www.famitsu.com/news/202211/17282112.html. Acesso em 08 jul 2024.

MCLEAN, Thomas J. Global Hit Toon 'Weathering With You' Signals Climate Change for Japanese Anime. **Variety**, 2020. Disponível em https://web.archive.org/web/20200706152750/https://variety.com/2020/artisans/production/japan-weathering-with-you-anime-1203467424/. Acesso em 10 jul 2024.

MOTA, Bianca Zaene Rodrigues. ENTRE O FATO, A MEMÓRIA E O NARRADO: REFLEXÕES A PARTIR DO DESENHO ANIMADO AVATAR: A LENDA DE AANG. **Revista Ars Historica**, ISSN 2178-244X, no17, Jul/Dez 2018, p. 139-149.

SEKIHARA, Noriko. Makoto Shinkai's new film 'Suzume' mourns Japan's deserted towns. **NikkeiAsia**, 2022. Disponível em: https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Arts/Makoto-Shinkai-s-new-film-Suzume-mourns-Japan-s-deserted-towns. Acesso em 08 jul 2024.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. "Rekijo", pilgrimage and "pop-spiritualism": pop-culture-induced heritage tourism of/for young women. **Japan Forum**, v. 27, n. 1, p. 37-58, 2015.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Tōken Ranbu and samurai swords as tourist attractions. **War as Entertainment and Contents Tourism in Japan**, p. 56-60, 2022.

Como citar este artigo:
KOURY, Yasmin Calado Brito Alves; CHICCA JUNIOR, Natal. Tem alguém aí? Memórias, vivências e ruínas nos filmes de Shinkai Makoto. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan.-dez. 2024, p.98-110.