
Your Name e as Identidades¹

Thátilla Sousa SANTOS²

Lara Lima SATLER³

Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

Este artigo tem a intenção de expor alguns aspectos acerca da crise de identidade e seus desdobramentos, assim como as identidades culturais. Como objetivo, busca-se entender como essas características são demonstradas no filme de animação japonesa *Your Name*, lançado em 2016 pelo diretor Makoto Shinkai. Serão feitas pesquisas bibliográficas sobre as animações japonesas, destacando a autora Cristiane Sato (2007), e sobre as identidades, a partir dos estudos do autor Stuart Hall (2006). Em seguida, será feita uma análise fílmica de algumas cenas do filme, na premissa de encontrar momentos em que as crises de identidade são retratadas pelos personagens, além de procurar cenas que refletem a identidade cultural.

PALAVRAS-CHAVE: Animações japonesas; *Your Name*; Crise de identidade; Identidade cultural.

1 INTRODUÇÃO

O artigo propõe um estudo acerca das mudanças do sujeito, sua identidade fluida, em constante movimento, entendendo que os indivíduos se transformam a partir de relações sociais e transformações no meio em que vivem, assim como as próprias mudanças internas do sujeito também modificam sua visão sobre o mundo. A partir disso, a pesquisa será feita tendo como campo empírico a animação japonesa *Your Name*, lançada em 2016 no Japão, do diretor Makoto Shinkai, explorando as identidades dos personagens, seus desejos, cotidiano e outros. As animações japonesas, junto com os mangás, moda, *doramas*, músicas e outros fazem parte do que é chamado de cultura *pop* japonesa, conhecida também como *japop*, produções que visam ser populares, atingir várias pessoas e permanecer em suas memórias. Portanto, o artigo visa responder a pergunta: como a crise de identidade e a identidade cultural são retratadas no filme de animação japonesa *Your Name*?

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do curso de Comunicação, linha Mídia e Cultura, do PPGCOM da Faculdade de Informação e Comunicação da UFG, e-mail: thatillasantos@gmail.com.

³ Pesquisadora e professora do PPGCom e do PPG de Performances Culturais da Universidade Federal de Goiás, FIC-UFG, e-mail: satlerlara@gmail.com.

A partir disso, busca-se entender como os aspectos da identidade são retratados na obra, principalmente através da personagem principal Mitsuha Miyamizu, que apesar de viver em uma pequena cidade e nascer de uma família de sacerdotisas, quer seguir um rumo totalmente diferente do qual lhe foi colocado. Além disso, o filme retrata alguns aspectos da cultura japonesa, que são importantes de serem observados para entender como a identidade cultural é mostrada no longa. Para atingir os objetivos desejados, será feita uma breve contextualização acerca do cinema de animações japonesas, com destaque nos estudos da autora Cristiane Sato (2007), uma discussão teórica a partir dos estudos do autor Stuart Hall (2006) sobre as identidades, e, por fim, uma análise fílmica de algumas cenas do filme escolhidas pela autora.

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e examiná-lo. “Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme [...]: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p.12), e assim, o analista cria uma concepção diferente do filme a partir do seu olhar. Ao produzir essa investigação, cria-se um diálogo maior acerca das animações japonesas e das diferentes identidades que os sujeitos possuem, abrindo para a possibilidade de novos estudos sobre os animês, além de destacar aspectos da cultura japonesa.

Com o livro “A Identidade Cultural na Pós-modernidade” (2006), Stuart Hall busca perceber aspectos da crise de identidade, apresentando novos pontos que colaboram para o entendimento de que a crise é um processo mais amplo, que desloca o indivíduo do seu lugar no mundo e de si mesmo. Se antes o sujeito do iluminismo era visto como centrado e racional, agora o sujeito tem múltiplas identidades, acionando qual for mais conveniente em determinado momento. Esse e outros aspectos serão abordados no próximo tópico.

2 STUART HALL E AS IDENTIDADES

Stuart Hall (2006) tem o propósito de articular sobre a identidade do sujeito e a identidade cultural, apresentando os conceitos dos diferentes tipos de sujeito e as mudanças que ocorreram em suas identidades, fazendo um percurso desde o que o autor entende como modernidade até a modernidade tardia. A partir disso, Hall apresenta questões acerca da “crise de identidade”, assunto que vem sendo estudado por vários

teóricos, tentando entender se essa crise realmente existe, no que ela consiste e para onde está caminhando, propondo novos olhares para a discussão.

O autor entende que a crise deve ser vista como um processo mais amplo de mudança, pois está deslocando “as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social” (HALL, 2006, p.7), ou seja, as identidades modernas estão sendo fragmentadas ou descentradas. Essa descentração é entendida por Hall como uma perda do “sentido de si”, que antes era visto como estável. Há então um duplo deslocamento: “descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos” (HALL, 2006, p.9), constituindo uma crise de identidade.

São apresentadas três concepções de identidade (HALL, 2006, p.10-13): a) sujeito do Iluminismo: noção do indivíduo como sendo totalmente centrado, unificado, cujo “centro” consistia num núcleo interior, a sua identidade. É uma concepção “individualista” do sujeito e da sua identidade; b) sujeito sociológico: o núcleo interior do sujeito era formado na relação com outras pessoas importantes para ele, que mediavam os valores, sentidos e símbolos. Concepção “interativa” da identidade; c) sujeito pós-moderno: não tem uma identidade fixa, essencial ou permanente, ela se torna uma “celebração móvel”. É formada e transformada continuamente, sendo definida historicamente, e não biologicamente. Identidades diferentes são assumidas em momentos diferentes, não sendo unificadas ao redor de um “eu” coerente, existindo identidades contraditórias que estão sendo continuamente deslocadas e entrando em conflito.

Entendendo as sociedades atuais como uma forma altamente reflexiva de vida e em constante mudança (HALL, 2006, p.14), que contrasta com as sociedades tradicionais, nas quais existem uma veneração ao passado e valorização de símbolos, com ênfase na experiência das gerações, Stuart Hall evidencia o que é chamado de modernidade tardia, que surge a partir das mudanças provocadas pela globalização, principalmente o seu impacto sobre a identidade cultural. Conforme os estudos de Ernest Laclau, Hall destaca que as sociedades não são unificadas e bem delimitadas como se pensava, mas estão sendo deslocadas constantemente por forças fora de si mesma. “As sociedades da modernidade tardia [...] são caracterizadas pela ‘diferença’; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes ‘posições de sujeito’ – isto é, identidades – para os indivíduos” (HALL, 2006, p.17).

Essas sociedades não se desintegram totalmente pois seus elementos e identidades diferentes podem, sob certas circunstâncias, ser articulados conjuntamente, mas de forma parcial, pois a estrutura da identidade permanece aberta. Esse deslocamento tem características positivas: além de desarticular identidades estáveis do passado, ele também abre a possibilidade para se fazer novas articulações, ou seja, a criação de novas identidades e produção de novos sujeitos.

Ao avaliar a concepção mutante do sujeito e o modo com que uma nova forma de individualismo surgiu, entende-se que as transformações libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e estruturas. Esse descentramento do sujeito surgiu a partir de cinco avanços na teoria social e nas ciências humanas (HALL, 2006, p.34-46): a) tradições do pensamento marxista: contradições e questionamentos sobre a posição do sujeito na sociedade. As relações sociais são colocadas como centro ao invés do indivíduo, rejeitando proposições da filosofia moderna de que há uma essência universal do homem e que essa essência é o atributo de cada indivíduo singular, seu sujeito real; b) descoberta do inconsciente por Freud: quebra a ideia de indivíduo completamente racional do iluminismo, fixo e unificado. As identidades são criadas a partir de processos inconscientes, principalmente na relação com os pais na “fase do espelho”, pois a criança, que não tem uma identidade completa e definida, cria sua imagem através da visão dos outros. A identidade permanece sempre incompleta, “em processo”, sendo formada ao longo do tempo; c) trabalho do linguista estrutural Ferdinand de Saussure: afirma que as pessoas não são autores das afirmações que fazem, pois a língua preexiste a eles, não é uma expressão do interior da pessoa, mas sim feita a partir de convenções da sociedade. Falar uma língua não significa expressar apenas seu interior, mas sim um conjunto de símbolos culturais; d) trabalho de Michel Foucault sobre o poder disciplinar: caráter vigilante e punidor da população, indivíduo e corpo. Manter as relações dos indivíduos em ordem e disciplina através da moral atuante para produzir um corpo dócil; e) impacto do feminismo como crítica teórica e movimento social: surgimento da política de identidade, questionamento das ideias de “privado” e “público”, “dentro” e “fora”. Abriu para contestação política áreas da vida social, rompeu com padrões e com a questão da identidade da humanidade, dividindo entre os sexos. A partir disso, pode-se compreender o que Stuart Hall define como a efetiva descentralização do sujeito e da sua identidade.

Além das mudanças citadas, a ideia de identidade nacional única e fixa também mudou. Não se nasce com identidades nacionais, elas são formadas e transformadas no

interior da representação. A nação produz sentidos, construindo um sistema de representação cultural, pelo qual as pessoas participam da ideia de nação, formando uma comunidade simbólica que produz sentimentos de lealdade e identidade. Ao produzir sentidos com os quais se pode identificar, constroem identidades. “Esses sentidos estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas” (HALL, 2006, p.51).

Stuart Hall critica o caráter assimilador das diferenças que as culturas nacionais possuem, subordinando-as em algo unificado, uma só nação. Elas são atravessadas por várias divisões e diferenças internas, e o caráter unificador vem de um exercício de diferentes formas de poder cultural, representado como um único povo. Apesar dessa tentativa de unificação, o autor destaca que todas as nações modernas são híbridos culturais, pois as identidades nacionais não conseguem subordinar todas as formas de diferenças e não estão livres de jogos de poder, divisões e contradições internas.

Através da globalização, vários deslocamentos ocorreram dentro das próprias identidades culturais. As identidades nacionais permanecem fortes em relação às leis, direitos e cidadania, mas há um foco maior para as identidades locais e regionais, assim como para as identidades globais, sobrepondo, em alguns casos, as identidades nacionais. Os fluxos culturais fazem com que as identidades sejam compartilhadas, pois se consome os mesmos produtos que outras pessoas que estão distantes no espaço e no tempo consomem. Com o aumento desse “mercado global”, as identidades se tornam mais “desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar livremente’. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades [...], dentre as quais parece possível fazer uma escolha” (HALL, 2006, p.75).

A possibilidade de se escolher qual identidade quer ter gera algumas consequências, como uma possível fascinação com a diferença e mercantilização da etnia e da alteridade, assim como um novo interesse pelo local, explorando as diferenças locais. Então, a globalização pode levar a um fortalecimento de identidades locais ou a produção de novas identidades. Ou seja, “ao invés de pensar no global como ‘substituindo’ o local seria mais acurado pensar numa nova articulação entre ‘o global’ e ‘o local’” (HALL, 2006, p.77).

Entendendo o caráter pluralizador da globalização acerca das identidades do sujeito e das identidades culturais, viabilizando uma variedade de possibilidades, a criação de novas posições de identificação, identidades mais plurais, diversas, políticas,

menos fixas e unificadas, destaca-se também um lado contraditório. A partir dos estudos de Robins, Stuart Hall (2006, p.87) discorre sobre dois lados pelos quais algumas identidades giram: tradição ou tradução. Compreende-se por tradição as identidades que estão tentando recuperar uma pureza anterior que acreditam estar perdida, retomando as unidades e certezas que antes possuíam. Já a tradução, refere-se àquelas que aceitam que estão sujeitas ao plano da história, sendo improvável que voltem a ser unitárias ou puras novamente. Elas carregam os traços das culturas, tradições, linguagens e histórias particulares pelas quais foram marcadas, mas não são e nem serão unificadas, pois são “o produto de várias histórias e culturas interconectadas, pertencem a uma e, ao mesmo tempo, a várias ‘casas’ (e não a uma ‘casa’ particular)” (HALL, 2006, p.89).

A partir do que foi visto, compreende-se que a identidade é móvel, fluida, mudando constantemente ao longo do tempo. Utilizar o termo identificação, entendido como um processo em andamento, é melhor do que perceber a identidade como algo acabado e fechado, pois a “identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de *uma falta* de inteireza que é ‘preenchida’ a partir de nosso *exterior*, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por *outros*” (HALL, 2006, p.39, grifo do autor). Através dos processos de identificação, tem-se uma mistura de culturas, representações e a forma como o indivíduo se vê no mundo, influenciando nas identidades culturais.

Para efeito de curiosidade, Stuart Hall, ao discutir sobre os efeitos da globalização nas identidades culturais em seu livro, coloca o Japão como pertencente às culturas ocidentais, e não orientais, como mostra no seguinte trecho: “Na última forma de globalização, são ainda as imagens, os artefatos e as identidades da modernidade ocidental, produzidos pelas indústrias culturais das sociedades ‘ocidentais’ (incluindo o Japão) que dominam as redes globais” (HALL, 2006, p.79). Apesar de entrar no assunto, o autor não explica o porquê dessa categorização.

3 O CINEMA DE ANIMAÇÕES

A partir de programas de abertura do próprio governo japonês e de parcerias feitas entre empresas japonesas e ocidentais, as produções da cultura *pop* japonesa estão sendo cada vez mais exportadas e consumidas pelos ocidentais. Como uma possível explicação desse crescente interesse por obras orientais, para esse público, a cultura *pop* japonesa é

vista “como uma influência menos imposta que a altamente esquematizada e agressivamente comercializada cultura pop americana, e por isso mais ‘aceitável’, mesmo refletindo uma realidade e referências culturais extremamente particulares e diferentes da cultura ocidental” (SATO, 2007, p.23-24).

O animê, ou *anime*, significa “animação” em japonês, uma forma contraída da palavra em inglês *animation*, que surgiu no pós-guerra durante a ocupação americana no país. Segundo Sato (2007, p.31), para os japoneses, os animês são todas as produções feitas em desenho animado, mas para o exterior, costumou-se chamar dessa forma as animações que são feitas no Japão, ou que possuem as características específicas do que consideram como “estilo japonês” de desenho. Essas animações possuem diversos gêneros e públicos, tendo como principal característica do roteiro o foco na construção do conceito, “que é o de que a animação é uma forma de cinema com a mesma importância que a produção de filmes, e não apenas uma forma de cinema para produzir exclusivamente entretenimento desprezioso infantil” (SATO, 2007, p.31-32).

No início dos anos 1910 o Japão começou a produzir seus primeiros desenhos animados de forma experimental. Mas “credita-se ao diretor Kenzo Masaoka o título de ‘pai da animação japonesa’, por seu longo e artístico trabalho como animador iniciado nos anos 20” (SATO, 2007, p.33). A maioria das primeiras produções eram versões de contos populares tradicionais japoneses, feitos por produtores independentes durante a época do cinema mudo, mas com o cinema sonoro e a concorrência estrangeira, os animês começaram a ser feitos em estúdios ligados às grandes produtoras de cinema em Tóquio e Quioto (SATO, 2007, p.33). O cinema de animação japonês é pensado como adequado para veicular qualquer tipo de assunto e mensagem da mesma forma que um filme protagonizado por pessoas, não é entendido como produção apenas para crianças.

Após o fim da 2ª Guerra Mundial, os custos da produção da animação ficaram muito altos, devido a necessidade de importação das matérias-primas, ficando inviáveis por um período, mas em 1958 essa situação começou a ser invertida, com o lançamento de *Hakuja Den* (A Lenda da Serpente Branca), do diretor Taiji Yabushita, nos cinemas, o primeiro filme animê longa-metragem colorido (SATO, 2007, p.34). Na década de 70, a animação se tornou um dos maiores ramos da indústria do entretenimento japonês e continuou a crescer cada vez mais ao longo dos anos. Até hoje, conta-se que existem mais de dois mil títulos produzidos entre cinema, TV e vídeos (SATO, 2007, p.36).

Vários diretores se destacam na produção de animês no Japão, desde os que fazem parte de grandes produtoras até produções independentes e experimentais, utilizando técnicas inovadoras e atingindo os espectadores com sucesso. Como exemplo de nomes que se destacaram tanto no Oriente quanto no Ocidente, tem-se:

Katsuhiro Otomo, consagrado diretor de *Akira* (1988) e *Memories* (Memórias – 1995); Hideaki Anno, diretor de *Fushigi no Umi no Nadia* (Nadia, the Secret of Blue Water – 1990) e *Shin Seiki Evangelion* (Neon Genesis Evangelion – 1995); Mamoru Oshii, diretor de *Kidō Keisatsu Patlabor* (Patlabor the Movie – 1990) e *Kokaru Kidōtai* (Ghost in the Shell – 1995) e Satoshi Kon, diretor de *Perfect Blue* (1997), *Sennen Joyū* (Millennium Actress – 2001) e *Tokyo Godfathers* (2003). Hayao Miyazaki, diretor que vem se dedicando exclusivamente à produção de *animês* longa-metragem para cinema, é uma verdadeira celebridade. [...]. Dos 3 primeiros filmes da lista divulgada em 2002 das maiores bilheterias de todos os tempos no Japão, dois são *animês* de Miyazaki: *Mononoke Hime* (A Princesa Mononoke - 1997) e *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (A Viagem de Chihiro – 2001) no topo da lista (SATO, 2007, p.37).

Continuando a lista citada acima de renomados diretores, no início anos 2000 um nome ganhou destaque e vem se sobressaindo cada vez mais nas críticas de cinema recentes, o diretor Makoto Shinkai.

3.1 Makoto Shinkai

Makoto Shinkai é um diretor, escritor, produtor, animador, editor, designer e dublador⁴ japonês, natural de Nagano. Começou trabalhando com videogames, depois se aventurou pelo ramo das animações com o independente curta-metragem *She And Her Cat*, de 1999. Seu primeiro longa-metragem, feito também de forma independente, foi *Voices of a Distant Star* em 2002, tendo como foco principal a solidão. Com esse filme, as pessoas começaram a notar seus trabalhos e a comentar sobre o diretor na internet (BENNET, 2016), iniciando uma base de fãs que ficaram emocionados quando o segundo longa saiu em 2004, *The Place Promised in Our Early Days*, com a produção feita pelo estúdio Comix Wave Films. O filme mostra sobre como as pessoas podem mudar, amores que não funcionam e a busca por conexão, temas que também continuaram a ser retratados nas próximas produções do diretor. Sua “assinatura” ficou conhecida através desses temas sobre a vulnerabilidade da condição humana e suas emoções.

⁴ Disponível em: <<https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio>>. Acesso em: 29 maio 2019.

Baseado em seu contínuo sucesso, Shinkai começou a ser chamado como o “Novo Miyazaki”, em referência ao aclamado diretor e fundador do Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, que possui várias produções reconhecidas mundialmente. Esse título é negado por Shinkai, que entende que as temáticas de seus filmes são diferentes e próprias de cada um. “O Studio Ghibli de Miyazaki é conhecido por filmes que apelam para a criança em todos nós, enquanto os de Shinkai falam com o adulto tentando entender o mundo maravilhoso passando por nós”⁵ (BENNETT, 2016). Mas a comparação é entendida como uma forma de elogio, pois os filmes do Studio Ghibli são reconhecidos por sua criatividade, alto grau técnico e artístico.

O diretor lançou o filme *Your Name* (em japonês *Kimi No Na Wa*) em 2016 no Japão e ganhou grande destaque, se tornando o filme de animê com uma das maiores bilheterias mundiais, passando o próprio *Spirited Away* (A Viagem de Chihiro)⁶ de Hayao Miyazaki. No seu país natal, o filme ficou com a 4ª posição de maior bilheteria. Ao argumentar sobre a obra, Shinkai esclarece que “queria um filme sobre um garoto que encontra uma garota, mas não queria que o encontro acontecesse no começo do filme, queria que fosse no final” (SHINKAI, 2016a)⁷ e os elementos de fantasia estão presentes para ampliar as emoções. É um filme de amor, mas também sobre tradições: “É sobre memória individual e memória coletiva, o esquecimento de uma certa moralidade e senso de tradição” (SHINKAI, 2016b)⁸. Os temas em destaque são: amizade, amor, família, cultura, tradição, distância, tempo, memória e perda. Em suas palavras:

Eu mudei e a sociedade mudou, então minha motivação é diferente nesse filme. A razão da mudança é o terremoto em 2011. Isso realmente mudou minha percepção do mundo. Tem uma passagem no filme – ‘você nunca sabe, Tóquio pode ir amanhã’ – e eu acho que todo mundo no Japão está ciente disso. Que pode acontecer, e aconteceu. Você pode perder isso todos os dias, [a] vida normal. Então eu queria criar uma história de recuperação. Você não pode mudar o passado na vida real, mas você pode mudar o passado em um filme (SHINKAI, 2016a)⁹.

⁵ No original: “Miyazaki’s Studio Ghibli is known for films that appeal to the children in all of us, while Shinkai’s speak to the adult trying to make sense of the gorgeous world passing us by”.

⁶ Disponível em: <<https://geeks.media/your-name-overtakes-spirited-away-becoming-the-highest-grossing-anime-film-of-all-time>>. Acesso em: 10 jun 2019.

⁷ No original: “I wanted to make a boy meets girl film, but I didn’t want the meeting to come at the beginning of the film, I wanted it to come at the end”.

⁸ No original: “It’s about individual memory and collective memory, the forgetting of a certain morality and sense of tradition”.

⁹ No original: “I’ve changed and society has changed, so my motivation is different with this film. The reason for the change is the earthquake in 2011. That really changed my perception of the world. There’s a line in the film – ‘you never know, Tokyo might go tomorrow’ – and I think everyone in Japan is aware of that. That can happen, and it has happened. You can lose that everyday, normal life. So I wanted to create a story of recovery. You can’t change the past in real life, but you can change the past in a movie”.

Percebe-se que a obra foi criada como um lembrete e uma forma de lidar com o desastre que aconteceu no Japão em 2011, ao mostrar a possibilidade de reverter os danos causados por um cometa às vidas dos personagens do filme.

4 YOUR NAME (KIMI NO NA WA)

O filme tem como foco a história de dois adolescentes, Mitsuha Miyamizu e Taki Tachibana. Mitsuha vive em uma pequena vila fictícia chamada Itomori com sua avó e irmã mais nova, passando a maior parte do tempo com seus dois melhores amigos, Sayaka e Tessie. Taki mora em Tóquio, estuda para ser arquiteto, sai com os amigos e trabalha temporariamente como garçom em um restaurante italiano. Um dia, os protagonistas que não se conhecem, acordam no corpo um do outro, por alguma razão inexplicável. As trocas de corpos acontecem várias vezes durante o filme, revezando entre dias trocados e dias normais, então os personagens criam regras e formas de se comunicarem, deixando recados para o outro saber o que aconteceu enquanto não estava em seu próprio corpo. Com o tempo, eles se apaixonam, mesmo nunca tendo se encontrado pessoalmente.

A história muda de rumo após a passagem do cometa Tiamat, quando as trocas de corpos param de acontecer. Taki parte em busca de Mitsuha e sua cidade, mas descobre que foi destruída três anos atrás por um fragmento do cometa. Então, é mostrado que existem duas linhas temporais diferentes, o passado pela perspectiva de Mitsuha, e o futuro através de Taki. A partir disso, Taki tenta avisar Mitsuha, através do Santuário do Deus Musubi, sobre o cometa e o desastre. Quando saem do templo, ambos não podem mais lembrar um do outro, mas conseguem salvar as pessoas da vila, mudando o futuro, ficando apenas uma sensação de que esqueceram algo muito importante.

4.1 Análise: identidades

Mitsuha é uma adolescente que vem de uma família de sacerdotisas, então, sua avó espera que ela e a irmã continuem no caminho que foi escolhido antes de seus nascimentos, se tornem sacerdotisas iguais suas antepassadas e continuem cuidando do templo e ensinando as tradições para as próximas gerações de mulheres que vierem. Mas, apesar de se interessar e aprender os ensinamentos de sua avó, Mitsuha quer sair da cidade e seguir outro caminho, como uma mulher livre na cidade grande. Isso fica claro logo no

início do filme, mas é após a apresentação de um ritual em público que a vergonha e a insatisfação se misturam com o desejo de sair do local, ficando ainda mais explícito a negação da vida que tem, pedindo para ter outra diferente da sua (Imagem 01).

Imagem 01 – Mitsuha em crise (Sequência 00:16:57 – 00:17:03)



Fonte: *Frames de Your Name* (Makoto Shinkai, 2017)

O desejo de sair da cidade, mudar de vida, se transformar em outro diferente dela, pode ser visto a partir do que Hall chama de “celebração móvel” (HALL, 2006, p.13), o modo pelo qual a identidade é formada e transformada em relação às formas pelas quais as pessoas são representadas nos sistemas culturais dos quais pertencem. É esperado um comportamento dela, assim como seu futuro está estabelecido na cabeça da avó, mas ao mesmo tempo, tem os colegas da escola, que são jovens iguais à personagem, vivem em outro contexto que avó e entendem os rituais como algo vergonhoso. Então, Mitsuha fica dividida entre esses dois lados, o “jovial”, se enturmar com os adolescentes de sua idade, e a parte “tradicional”, que é colocada pela avó. Essa dualidade pode ser vista pelo viés de que o sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, ou seja, a pessoa não continua a mesma desde o seu nascimento, ela está sempre se identificando com novas coisas e mudando a si mesma, de forma que começam a existir “identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas” (HALL, 2006, p.13).

Avançando na narrativa, após experimentar a troca de corpos com o personagem Taki, o que significa que ela conseguiu viver a vida que sonhava por alguns dias, ou seja, “ser um menino bonito em Tóquio” (vide Imagem 01), Mitsuha passa por mudanças na sua própria identidade, aprendendo a ser mais confiante e espontânea. Depois desse processo, quando está no seu próprio corpo, ela começa a exteriorizar essas mudanças, e a forma como isso é mostrado para os outros é a partir de um corte de cabelo. Segundo Hall (2006, p.13), a “identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma

fantasia”, e isso é refletido em Mitsuha ao mudar tanto internamente quanto externamente. Antes, ela era vista pelos colegas sempre bem arrumada, cabelo longo preso em tranças perfeitas, amarradas com um laço vermelho (Imagem 02). Ao passar pela transformação em sua identidade, ela resolve cortar o cabelo bem curto, assustando seus amigos (Imagem 03), que chegam a pensar que a garota enlouqueceu ou sofreu alguma desilusão amorosa.

Imagem 02 – Mitsuha arrumando o cabelo (Sequência 00:06:33 – 00:06:39)



Fonte: *Frames de Your Name* (Makoto Shinkai, 2017)

Imagem 03 – Mitsuha com novo corte de cabelo (Sequência 00:42:52 – 00:42:54)



Fonte: *Frames de Your Name* (Makoto Shinkai, 2017)

Observando o aspecto cultural que o filme traz, pode-se perceber que há uma ênfase nas origens, na tradição, na continuidade e na intemporalidade, características destacadas por Stuart Hall (2006, p.53) ao discorrer sobre as identidades culturais e nacionais. Segundo os estudos do autor, esses elementos constituem o caráter nacional que permanece mesmo com as mudanças na história e na sociedade, ficam “adormecidas”, mas estão prontas para serem acessadas novamente. Um exemplo disso pode ser visto na cena (Imagem 04) em que a avó e as meninas estão trançando fios, uma prática tradicional. A avó explica que neles se encontram tanto as emoções das pessoas quanto as histórias, como é possível ler na legenda: “Mil anos da história de Itomori registrados nas cordas”. Houve um incêndio na cidade e destruiu todos os documentos

importantes da sua história, que continham também as tradições e seus significados. Mas mesmo com o apagamento “físico” das tradições, em documentos, elas continuaram pertencendo no interior das pessoas, perpassando pelas gerações, ficando na memória coletiva dos cidadãos, como é dito no filme: “O significado do festival se perdeu e só o costume sobreviveu. Mas mesmo se a história morrer, a tradição deve continuar”.

Imagem 04 – Os fios (00:12:44)



Fonte: *Frames de Your Name* (Makoto Shinkai, 2017)

O papel das personagens acima retratadas, como sacerdotisas, é continuar protegendo a tradição local, carregando a identidade cultural que foi passada para elas pela avó, que igualmente recebeu das sacerdotisas anteriores a ela, não deixando que esses costumes caiam no esquecimento. Outra cena (Imagem 05) que fica explícito o caráter cultural do filme é quando as irmãs, Mitsuha e Yotsuha, participam de um ritual, no qual dançam e fazem o *kuchikamisake*, o jeito mais antigo de fazer saquê. A técnica consiste em mastigar o arroz, cuspir em um recipiente e guardar para fermentar até virar álcool, sendo oferecido posteriormente ao Deus Musubi, guardião do templo.

Imagem 05 – *Kuchikamisake* (00:14:33, 00:15:30 e 00:15:55)



Fonte: *Frames de Your Name* (Makoto Shinkai, 2017)

Com esses exemplos, entende-se que as memórias do passado, o desejo em viver em conjunto e a perpetuação da herança, que segundo Hall constitui o princípio espiritual da unidade de uma nação, são demonstrados no filme. Mas ao invés de pensar nas culturas

nacionais como unificadas, deve-se pensá-las como um “*dispositivo discursivo* que representa a diferença como unidade ou identidade” (HALL, 2006, p.61-62, grifo do autor). As personagens carregam as identidades culturais que lhes foram ensinadas, mas, junto a isso, também possuem conflitos internos e mudanças de identidade constantes, ressignificando os sistemas de representação e sendo confrontadas por várias identidades diferentes. A forma como as relações espaço-tempo foram modificadas a partir da globalização, possui efeitos sobre o modo como as identidades são localizadas e representadas. Os lugares permanecem fixos, pois são neles que se têm “raízes”, mas os espaços podem ser “cruzados” em um piscar de olhos (HALL, 2006, p.72-73).

Pode-se, então, colocar a personagem Mitsuha dentro do que Stuart Hall destacou como tradução. A garota não fica presa dentro de um só núcleo, vivendo apenas seguindo as tradições ou então somente como as sociedades atuais, ela vive ambos. Não é unificada em um ou outro, e sim está em transição de um para o outro, retirando recursos dos diferentes aparatos culturais, resultado dos diversos cruzamentos e misturas que são comuns no mundo globalizado. Com isso, vale destacar o alerta do autor para o falso dilema de pensar na identidade, “na era da globalização, como estando destinada a acabar num lugar ou noutro: ou retornando a suas “raízes” ou desaparecendo através da assimilação e da homogeneização” (HALL, 2006, p.88).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foram escolhidas algumas cenas do filme *Your Name* (2017) que demonstram exemplos sobre como a crise de identidade afeta o cotidiano do indivíduo, principalmente quando está relacionada com questões tradicionais, como é o caso da personagem Mitsuha. Ela fica dividida entre sua vida atual na pequena cidade Itomori, na qual aprende vários costumes e ensinamentos passados por sua avó, mas tem vergonha dos colegas, e o desejo de viver uma vida totalmente diferente, sendo independente na cidade grande, fazendo o que quiser. A partir dos conflitos pessoais da personagem, pode-se ter acesso a lindos cenários e aprender um pouco sobre alguns aspectos da cultura japonesa. A cidade fictícia Itomori traz também uma carga emocional para o próprio diretor, que ao criar as paisagens montanhosas, retratou os arredores da cidade em que cresceu, Nagano¹⁰.

¹⁰ Disponível em: <<https://news.yahoo.com/please-dont-see-animated-blockbuster-says-japans-miyazaki-043138490.html>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

O artigo não tem a intenção de esgotar o assunto, visto que o próprio espaço limitado não permitiria, deixando a intenção e sugestão para novos trabalhos que queriam explorar a identidade nesse ou em outros filmes. O animê *Your Name* tem outras cenas que podem ser utilizadas para exemplificar as identidades múltiplas que cada sujeito possui, podendo ser analisadas a partir de vários outros personagens, como a avó de Mitsuha, Taki e seus amigos, além de outros vieses que não sejam o aspecto cultural.

REFERÊNCIAS

BENNET, Colette. A primer on Makoto Shinkai, the director of anime hit ‘Your Name’. **The Daily Dot**. 2016. Disponível em: <<https://www.dailydot.com/parsec/makoto-shinkai-your-name/>>. Acesso em: 29 maio 2019.

AMIRI, Ghezal. ‘Your Name’ Overtakes ‘Spirited Away,’ Becoming the Highest Grossing Anime Film of All Time. **Geeks**. 2018. Disponível em: <<https://geeks.media/your-name-overtakes-spirited-away-becoming-the-highest-grossing-anime-film-of-all-time>>. Acesso em: 10 jun 2019.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

Makoto Shinkai Biography. **IMDb**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio>>. Acesso em: 29 maio 2019.

SATO, Cristiane A. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NPS - Hakkosha, 2007.

SHINKAI, Makoto. Makoto Shinkai: ‘You can’t be Miyazaki, you can only be the second Miyazaki’. **Little White Lies**. 2016a. Entrevista concedida a Michael Leader. Disponível em: <<https://lwlies.com/interviews/makoto-shinkai-your-name/>>. Acesso em: 29 maio 2019.

SHINKAI, Makoto. Please don't see my animated blockbuster, says Japan's 'new Miyazaki'. **Yahoo News**. 2016b. Entrevista concedida a Fiachra Gibbons. Disponível em: <<https://news.yahoo.com/please-dont-see-animated-blockbuster-says-japans-miyazaki-043138490.html>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

YOUR Name. Direção: Makoto Shinkai. EUA: Funimation, 2017. 1 *Blu-ray* (107 min), *widescreen*, color.