



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
BACHARELADO EM GEOGRAFIA

JOSÉ ANDERSON OLIVEIRA DE SOUZA

**A GEOGRAFIA DOS ANIMES: A PAISAGEM ANIMADA E SUA INFLUÊNCIA NO
SOFT POWER JAPONÊS**

FORTALEZA

2025

JOSÉ ANDERSON OLIVEIRA DE SOUZA

A GEOGRAFIA DOS ANIMES: A PAISAGEM ANIMADA E SUA INFLUÊNCIA NO
SOFT POWER JAPONÊS

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)
apresentado ao curso de Bacharelado em
Geografia da Universidade Federal do Ceará,
como requisito à obtenção do título de
Bacharel em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Tiago Vieira Cavalcante.

FORTALEZA

2025

JOSÉ ANDERSON OLIVEIRA DE SOUZA

A GEOGRAFIA DOS ANIMES: A PAISAGEM ANIMADA E SUA INFLUÊNCIA NO
SOFT POWER JAPONÊS

Monografia apresentada ao curso de
Bacharelado em Geografia da Universidade
Federal do Ceará, como requisito à obtenção
do título de Bacharel em Geografia.

Aprovada em: 22/10/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Tiago Vieira Cavalcante (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Dr. Antônio Davi Delfino Ferreira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Me. Guilherme Esteves Gomes de Oliveira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Um coração que acredita é a magia de todos. (Atsuko Kagari)

AGRADECIMENTOS

Meus momentos na Geografia foram incríveis, mas confesso que por vezes pensei se realmente teria feito a escolha certa em entrar para esse curso (agora no final posso confirmar que me achei dentro da Geografia). Por vezes pensei em fazer mudança de curso, mas várias coisas aconteceram durante a graduação que me fizeram continuar no caminho geográfico.

Durante o quarto semestre comecei a conhecer pessoas incríveis que me acompanharam pelo resto da graduação. Meus mais sinceros agradecimentos aos meus amigos Antonio Val, Lizandra Moura, Maria Iasmim e Rodrigo Aguiar por estarem presente praticamente desde o início (e por me aceitarem no grupo dos seguidores da Lizandra). A presença de vocês me fez não querer mudar de curso e continuar seguindo neste caminho. Cada viagem, conversa, trabalho, seminário (principalmente o que deu o nome do atual grupo), prova vai ficar pra sempre registrado na minha memória e vou guardar com o maior carinho do mundo tudo o que vivi com vocês durante a graduação.

Voltando para a época da escola, meus agradecimentos aos meus professores do ensino fundamental e médio, em especial aos dois da Geografia: André Ferrer e Antero Macêdo que sempre me inspiraram para o caminho da Geografia (mesmo esse caminho não sendo o principal durante meu ensino médio) como também o Diretor e Professor Domingos (*in memoriam*) e à Diretora Manuela por ter me apoiado e confiado em mim durante o ensino médio.

Também da época de escola estão meus amigos que carrego comigo até hoje em especial: João Gabriel, Guilherme Cidrão, Gustavo Girão, Bruno Marques, Victoria Martins, Paulo Victor dentre vários outros que passaram pela minha vida escolar, vocês são muito importantes para mim e agradeço cada conversa, jogatinas (dependendo do jogo), histórias do passado (que são maravilhosas por sinal), piadas, dentre tudo o que ainda conversamos mesmo seguindo caminhos diferentes.

Um agradecimento especial à minha professora, amiga que me ajudou durante toda a minha vida escolar, Regina Monteiro, obrigado pelas conversas, dicas, ensinamentos e também por ler esse trabalho.

Outro agradecimento vai para meus amigos de Minas Gerais, André, Lê, Léo, Caio e todos os que jogavam comigo na época, que conheço desde 2014 por causa do Hypixel e principalmente do Mega Walls (agradecimento especial ao Andre_Inter que fez toda a ponte sem saber), bons tempos que infelizmente não voltam mais (jogo falido).

À minha família, meu agradecimento pelo apoio em todas as decisões que eu tomei durante minha vida acadêmica, vocês são o que me dão forças para continuar. Meus pais, Antônio Carlos e Ariela Oliveira, obrigado pela confiança e pelo amor que vocês tem comigo. À minha irmã, obrigado por sempre estar presente quando eu preciso e sempre estar me apoiando em tudo. Outra pessoa de extrema importância, Regina Monteiro, obrigado por tudo, por sempre confiar em mim, por sempre ouvir meus problemas e por sempre me ajudar em tudo o que eu precisava.

Na graduação, confesso que eu demorei para saber que caminho queria seguir, mas durante o sexto semestre apareceu a cadeira chamada de Geografia do Espaço Mundial e que me abriu os olhos e me deu o direcionamento para este trabalho. Cadeira essa ministrada pelo meu Professor e Orientador Tiago Vieira Cavalcante, uma grande pessoa e que aceitou meu pedido em ser meu orientador com uma temática bem diferente, meus mais sinceros agradecimentos pelo aceite e por me orientar durante todo o período de escrita desta monografia.

Deixo meu agradecimento à todos os professores do curso de Geografia da UFC, graças a vocês pude aproveitar ao máximo o que essa maravilhosa disciplina tem para oferecer.

Por fim, agradeço aos membros da banca: Davi Ferreira e Guilherme Esteves pela disponibilidade do tempo e dedicação na leitura e apontamentos para o aperfeiçoamento do presente trabalho.

Os filmes animados, por criarem essas “formas” por meio das mais diferentes estéticas e não estar preso, necessariamente, à forma “real” das paisagens, mobilizam o sujeito a sair da posição de passividade diante dessas paisagens. (Rodrigues de Oliveira e Nunes, 2023, p.12).

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar como os animes contribuem para a construção da imagem cultural do Japão no cenário internacional, com ênfase na paisagem animada como ferramenta de Soft Power. A pesquisa, de abordagem qualitativa, insere-se no campo da Geografia Cultural e das Geografias Audiovisuais, considerando os animes como objetos representativos da cultura japonesa contemporânea. Por meio da análise de representações espaciais urbanas e rurais e da relação dos personagens com os ambientes retratados, busca-se compreender como essas construções visuais evocam elementos da identidade japonesa e refletem estratégias culturais do governo, como o programa “Cool Japan”. A metodologia baseia-se na leitura da paisagem a partir de três filtros: a autenticidade das representações, os estereótipos culturais (etnocentrismo) e a subjetividade do autor. Com isso, investiga-se como os animes, em especial a obra *Hyouka* do autor Honobu Yonezawa, articulam símbolos culturais, memória coletiva e valores sociais em narrativas que, embora animadas, reforçam a influência cultural do Japão no exterior. A pesquisa destaca, ainda, o papel da cultura pop japonesa com um ênfase especial para mangás e animes os quais são atualmente os maiores símbolos da cultura pop japonesa e como eles conseguem exercer a função de instrumentos diplomáticos e econômicos no contexto global, revelando sua potência como recurso de poder simbólico.

Palavras-Chave: Geografia Cultural; Soft Power; Cultura Japonesa; Animes.

ABSTRACT

This research seeks to examine the extent to which anime contributes to the construction of Japan's cultural image within the international sphere, with particular emphasis on the animated landscape as an instrument of Soft Power. Adopting a qualitative approach, the study is situated within the domains of Cultural Geography and Audiovisual Geographies, conceiving anime as cultural artifacts that encapsulate and project contemporary Japanese identity. By analyzing spatial representations of both urban and rural settings, as well as the interactions between characters and the environments in which they are situated, the research aims to elucidate how such visual constructions evoke elements of Japanese identity while simultaneously reflecting cultural strategies advanced by the Japanese government, notably through initiatives such as the "Cool Japan" program. Methodologically, the analysis is guided by three interpretive lenses: the authenticity of spatial representations, the reproduction of cultural stereotypes (ethnocentrism), and the subjective imprint of the author. Within this framework, particular attention is devoted to *Hyouka*, a work by Honobu Yonezawa, as a case study through which anime can be understood as a medium that interweaves cultural symbols, collective memory, and social values. Although animated, these narratives actively reinforce Japan's cultural presence and influence beyond its borders. Furthermore, the study underscores the role of Japanese popular culture, especially manga and anime, as central emblems of contemporary Japanese soft power. These cultural forms, functioning simultaneously as diplomatic and economic instruments, reveal their potency as symbolic resources capable of shaping global perceptions of Japan.

Keywords: Cultural Geography; Soft Power; Animes; Japanese Culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Representação de uma estação de metrô do Japão.....	21
Figura 2 — Representação do Brasil em animações japonesas.....	22
Figura 3 — "Hyouka" Site Visitor Map 1.....	47
Figura 4 — "Hyouka" Site Visitor Map 2.....	48
Figura 5 — Kamiyama Senior High School.....	51
Figura 6 — Hida Senior High School.....	51
Figura 7 — Representação da Ponte Kajibashi.....	52
Figura 8 — Ponte Kajibashi.....	53
Figura 9 — Representação do Miyagawa Morning Market Street.....	54
Figura 10 — Miyagawa Morning Market Street e Ponte Gyojin.....	54
Figura 11 — Mosaico de fotos da cidade de Takayama.....	55
Figura 12 — Mosaico da Mansão dos Chitanda.....	56
Figura 13 — Mosaico do Kamosō Kachōen Garden Park em Kakegawa, Shizuoka.....	57
Figura 14 — Mosaico de imagens do “Kanya Festival”.....	67
Figura 15 — Mosaico de imagens do “Kanya Festival”.....	67
Figura 16 — Mosaico de Fotos do Dragonfly Festival.....	69
Figura 17 — Mosaico do Ikibina Festival.....	73
Figura 18 — Mosaico do Ikibina Festival.....	74
Figura 19 — Presença da obra na cidade de Takayama.....	83
Quadro 1 — Principais aspectos das Geografia Audiovisuais.....	18
Quadro 2 — Os 10 principais programas/eventos de festivais de cultura.....	65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ASIFA	Associação Internacional do Filme de Animação
BBC	British Broadcasting Corporation
CNN	Cable News Network
HADR	Humanitarian Assistance and Disaster Relief
METI	Sistema Integrado de Bibliotecas
MEXT	Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia do Japão
MOFA	Ministério das Relações Exteriores do Japão
ONU	Organização das Nações Unidas
PMC	Gabinete do Primeiro Ministro do Japão

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1. EPISÓDIO 1 - SEDUZINDO O MUNDO: A CULTURA JAPONESA E O SOFT POWER.....	17
1.1 As Geografias Audiovisuais e a Cultura.....	17
1.2 O outro lado do poder - Japão do Bruto ao Brando.....	23
2. EPISÓDIO 2 - A JORNADA CULTURAL DO PAPEL ÀS TELAS.....	32
2.1 O Poder da Cultura Pop Japonesa.....	32
2.2 Mangás e Animes - Um símbolo cultural Japonês.....	39
3. EPISÓDIO 3 - NARRATIVAS DA PAISAGEM: A PAISAGEM ANIMADA CONTADA NOS ANIMES.....	46
3.1 <i>Hyouka, Ice Cream, I Scream</i>.....	46
3.2 A autenticidade das paisagens - O animado como expressão do real.....	48
3.3 O etnocentrismo - Os clichês da sociedade japonesa.....	58
3.3.1 <i>Famílias Tradicionais de Kamiyama</i>.....	59
3.3.2 <i>Kanya Festival e os Bunkasai</i>.....	64
3.3.3 <i>O Festival das Bonecas</i>.....	69
3.4 A subjetividade do autor - A influência criativa na construção da narrativa.....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	82
REFERÊNCIAS.....	85

INTRODUÇÃO

Os animes e mangás são expressões culturais japonesas que conquistaram fãs em todo o mundo. Eles não apenas nos cativam com suas histórias e personagens, mas também nos transportam para ambientes diversos e imaginários. Com o tempo, a animação japonesa, cuja sua função que antes era primordialmente de entretenimento torna-se uma ferramenta capaz de ressignificar as imagens do Japão no cenário mundial. A riqueza de suas representações visuais, narrativas e simbólicas possibilita não apenas a imersão em histórias, mas também a construção de percepções acerca da cultura, da geografia e da identidade japonesa.

A importância desse trabalho se dá pelo fato de abordarmos uma área e uma temática ainda não muito explorada pela Geografia e como podemos nos apropriar das imagens animadas para analisar aspectos físicos, culturais e sociais de determinada sociedade. Mostrando que o universo animado, que por vezes foi deixado de lado, tem potencial para ser uma ferramenta de apoio para análises como também para o aprendizado.

A justificativa se dá por diversos ramos, entre eles, um desejo pessoal de conseguir correlacionar as animações japonesas com a geografia, visto que meu contato com a cultura japonesa vem desde a infância, ainda sem saber o que eram animes e mangás e que com o passar dos anos fui criando consciência e consumindo mais dessa cultura, como também pela quantidade reduzida de trabalhos dentro da geografia. Espero contribuir para o aumento da bibliografia acerca da temática para as mais diversas áreas do conhecimento, entre elas, a própria geografia, além das demais áreas como a psicologia, turismo, ciências sociais, comunicação, dentre outras.

A problemática é apresentada através de como as paisagens geográficas representadas em animes podem influenciar o Soft Power japonês e como essa influência pode ser analisada e compreendida. Ao abordar essa problemática, busca-se não apenas entender a influência das paisagens geográficas em animes no Soft Power japonês, mas também examinar como essas representações geográficas são construídas, interpretadas e recebidas pelo público global.

O objetivo geral desta pesquisa está baseado em analisar como os animes contribuem para a construção da imagem cultural do Japão no cenário internacional, com ênfase na paisagem animada como ferramenta de Soft Power, juntamente com três objetivos específicos, avaliar como a Geografia construída pelos animes fortalece a imagem e a

influência cultural japonesa globalmente; identificar políticas e estratégias do governo japonês para utilizar animes como ferramenta de soft power; entender como a parte criativa da obra como autores, equipes de direção e artes conseguem influenciar na criação do material.

A metodologia é baseada em uma pesquisa qualitativa. Minayo (2001) vai destacar que esse tipo de pesquisa procura responder questões particulares e não quantificadas, trabalhando dentro de um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Para o desenvolvimento do trabalho foi feito um levantamento da bibliografia existente, separada em alguns eixos. Primeira no eixo acerca das geografias humana, cultura e das audiovisuais, autores como Oliveira Jr. (2006), Moreira (2012) e Fioravante (2018) se fazem presentes. Segundo eixo com foco na temática de Hard Power e Soft Power, Nye (2002;2004), Otmazgin (2012) e Heng (2017) estão presentes. Terceiro eixo sobre a história e cultura pop japonesa, os animes e mangás, nomes como Sakurai (2007), Sato (2007), Moliné (2004) me auxiliaram na escrita. Quarto eixo, autores que me auxiliaram nas análises da obra, D. Bernard, P. Farges e P. Wallet (1995) apresentados por Barbosa (1999) responsáveis pelos filtros que utilizados no terceiro capítulo; Ostrower (1977) presente na análise do processo criativo e por fim o próprio autor da obra Honobu Yonezawa (2001) contribuindo com material original da obra e entrevistas disponibilizadas na internet.

Outro ponto de apoio da pesquisa foram: sites oficiais sobre as políticas de Soft Power japonês, sites oficiais da cidade de Takayama, sites de turismo japonês, mapas criados que ajudaram na localização dos pontos do anime, sites oficiais relacionados à obra de Yonezawa dentre vários outros materiais que enriqueceram mais ainda esse trabalho.

Para começar, no capítulo intitulado "*Episódio 1 - Seduzindo o Mundo: A Cultura Japonesa e o Soft Power*", nos baseamos em uma área da Geografia Humana apresentada pelo professor Tiago de Almeida Moreira (2012) chamada de Geografias Audiovisuais. Ele destaca que é o estudo e as análises das diversas formas de produção cultural audiovisual e que deve ser desenvolvida com base em uma abordagem da Geografia Cultural.

Outro ponto de destaque é como se apresenta o conceito de Soft Power no contexto dos animes japoneses. Para isso, levando como base Joseph Nye (2002;2004), que nos apresenta o conceito de Soft Power e como as nações, no caso particular dele os Estados Unidos, precisam priorizar esse tipo de poder visto que o Hard Power não seria mais o suficiente. Outros autores que apresento e que falam sobre o Soft Power japonês, como o Nissim Otmazgin (2012), acadêmico especializado em estudos asiáticos e que vai contribuir para entender como foram as fases das políticas culturais japonesas em sua história. Outro nome é Yee-Kuang Heng (2017), professor da universidade de Tóquio e que nos apresenta

como o Japão utiliza as suas políticas vinculadas ao Soft Power em várias frentes.

No segundo capítulo, “*Episódio 2 - A jornada cultural do papel às telas*”, abordei o desenvolvimento da cultura pop, especificamente japonesa, apresentando algumas características juntamente com a história da evolução dos materiais que hoje são conhecidos como mangás e animes modernos.

Por fim, no capítulo três, “*Episódio 3 - Narrativas da paisagem: A paisagem animada contada nos Animes*”, analisei a obra, *Hyouka*, escrita por Honobu Yonezawa e adaptada pela *Kyoto Animation*, com base nos filtros: autenticidade das paisagens, os clichês da sociedade japonesa e a subjetividade do autor. Com essa análise podemos entender como a imagem do Japão pode ser transmitida para o mundo, mesmo que seja apenas uma região em específico do país. Podemos ver como foram representados as paisagens de uma cidade, tanto a parte urbana quanto rural, sua relação com a natureza como também as estruturas urbanas. Analisamos também os aspectos culturais representados na obra, como as famílias locais, os festivais escolares tipicamente japoneses e também os festivais maiores organizados pela própria comunidade local.

1. EPISÓDIO 1 - SEDUZINDO O MUNDO: A CULTURA JAPONESA E O SOFT POWER

Neste capítulo será apresentado uma possível nova área de estudo, As Geografias Audiovisuais, proposta por Tiago Moreira (2012) e um pouco da importância do cinema para a evolução dessa área de estudo. Veremos também os conceitos do Soft Power, propostos por Joseph Nye a partir da década de 1990 e como o Japão, em sua história, usufruiu tanto do Hard Power, principalmente durante o período imperial japonês, como também do Soft Power nas suas políticas culturais.

1.1 As Geografias audiovisuais e a Cultura

Inicialmente precisamos falar sobre o cinema, pois as Geografias audiovisuais vão começar por ele. O cinema era visto como uma mídia artística baseada na projeção de imagens em sequência para criar a ilusão de movimento. Com o tempo, passou a influenciar a maneira como as paisagens eram percebidas, oferecendo novas formas de expressão que combinam história e imagem.

A geografia começou a usar o cinema como ferramenta didática, ilustrando conteúdos como revoluções industriais e diferenças climáticas. Além disso, explora o impacto econômico da indústria cinematográfica sobre os espaços urbanos e a produção de territórios.

A partir da Nova Geografia Cultural, surgida nos anos 1970, a análise do espaço passou de uma abordagem descritiva para uma mais interpretativa, considerando a experiência humana e os significados atribuídos ao espaço. No Brasil, Oliveira Jr. (2006) destacou que a geografia do cinema analisa os espaços nos quais os personagens atuam, reconhecendo que os filmes não apenas refletem o real, mas também o constroem por meio da imagem e do som.

A paisagem desempenha um papel central nesse contexto, sendo abordada sob diferentes perspectivas, como espaço físico, lugar carregado de significado, espetáculo visual, metáfora cultural, produto do trabalho humano e meio para ações narrativas. Essas múltiplas abordagens demonstram que a geografia do cinema vai além da simples representação espacial, sendo um campo que explora as interações entre espaço, narrativa e identidade cultural.

Para além da Geografia de Cinema, Moreira (2012) vai propor uma nova área de estudo para a Geografia, As Geografias audiovisuais, que seriam, segundo ele:

O estudo e as análises das diversas formas de produção cultural audiovisual é o campo de atuação das Geografias Audiovisuais, bem como o uso de recursos audiovisuais no Ensino de Geografia. Esta nova área de estudo e ensino se insere no âmbito da Geografia Humana, e deve ser desenvolvida à luz da abordagem cultural na Geografia, tendo por base tanto o método fenomenológico, quanto o método dialético, a depender do aporte metodológico que cada pesquisador resolva adotar em suas investigações. Os objetos de estudo da área, como já foi dito, são as diversas formas de produção audiovisual: filmes, programas de televisão, obras de propaganda, desenhos animados, jogos eletrônicos, videoartes, clipes etc. (Moreira, 2012, p. 90).

Assim, dentro da Geografia Audiovisual, além do cinema, outras formas de artes audiovisuais, entre elas as animações, seriam objetos de estudo para essa área. Vale ressaltar também, que, em sendo uma área abrangente, deve ser também uma área interdisciplinar, mobilizando saberes não só da Geografia, mas também da Antropologia, da Sociologia, da História, da Comunicação dentre outras (Moreira, 2012).

Abaixo, no Quadro 1 proposto por Moreira (2012) que mostra a área, ramos, método, técnica, caráter, objetos, subáreas, conceito-chaves e campos de atuação das Geografia Audiovisuais

Quadro 1 — Principais aspectos das Geografia Audiovisuais.

Geografias Audiovisuais	
Área da Geografia	Geografia Humana
Ramos da Geografia	Geografia Cultural e da Percepção
Métodos Científicos	Fenomenologia e/ou Dialética
Técnicas de Pesquisa	Análise crítica de conteúdo e de discurso
Caráter das Análises	Qualitativo
Objetos de Estudos	As representações geográficas e a geográficidade presentes nos filmes, nas obras televisivas, na propaganda e na publicidade, nos jogos eletrônicos, nas animações, nos clipes, nas videoartes etc.
Subáreas	Geografias de Cinema, Geografias Televisivas, Geografias da Propaganda e da Publicidade, Geografias dos Jogos Eletrônicos, Análise Geográficas de Animações, Geografias dos Clipes etc.
Conceito-Chave	Espaços Geográficos Audiovisuais
Campos de Atuação	Pesquisas Geográficas/Ensino de Geografia

Fonte: Moreira (2012).

Seguindo por essa Geografia Audiovisual, a animação seria “processo de criação da ilusão de movimento através da exibição rápida de uma sequência de imagens estáticas que apresentam mínimas diferenças entre si” (Athayde, 2013, p. 11).

A Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) define animação:

Enquanto o cinema de ação ao vivo prossegue no sentido de uma análise mecânica, através da fotografia, de acontecimentos semelhantes aos que serão apresentados na tela, o cinema de animação cria os acontecimentos utilizando procedimentos diferentes daqueles utilizados durante o registro automático. Em filmes de animação, os acontecimentos ocorrem pela primeira vez na tela (Bendazzi, 2004, p. 03; *apud* Ribeiro, 2019, p. 63).

Assim, a animação seria a criação de uma ilusão de movimento a partir de imagens estáticas, que enganaria o olhar do espectador ao passar de uma imagem para a outra, construindo movimento quadro a quadro, com o intervalo entre os quadros constituindo a chave da ilusão do movimento.

Os filmes animados são, por vezes, considerados menos “sérios” e muito vinculados ao público infantil e servindo principalmente para a indústria do entretenimento, assim, ignorados para trabalhar temas geográficos. Outro ponto importante que faz com que eles sejam ignorados é a busca pelo realismo que os filmes live-action possuem.

Porém as animações também vão se apresentar como uma ótima ferramenta para análises, levando em conta as paisagens, mesmo que não apresentem esse “realismo”, a animação consegue criar paisagens que tem embasamento em paisagens reais, assim, conseguindo criar um mundo dentro do contexto animado, possibilitando com que a pessoa que esteja assistindo saia de uma passividade de só conseguir ver o que é real e passe a querer interpretar o que está sendo mostrado dentro da animação. Assim, a potência do estudo das animações está justamente no ato de pensar sobre a obra, sem que a paisagem esteja presa necessariamente a uma representação de lugar específico que se quer “ilustrar”, mas sim evocando suas articulações e dinâmicas no interior da própria animação, enriquecendo a compreensão sobre a realidade (Nunes, 2023).

Levando isso como base, esse trabalho irá se basear na análise da paisagem a partir de alguns filtros propostos por D. Bernard, P. Farges e P. Wallet (1995) e apresentados por Barbosa (1999) que podem ser utilizados para a leitura das paisagens cinematográficas e que podem ser adaptadas e enquadradas dentro das demais formas audiovisuais: a autenticidade das paisagens apresentadas; o etnocentrismo e os arquétipos de figuração e a

subjetividade do autor na narração e na escolha dos enquadramentos do espaço representado.

Para a autenticidade das paisagens é preciso primeiro entendermos o que é essa “autenticidade”. Barbosa (1999, pág.113) nos mostra, a partir de Benjamin (1936), o que caracteriza a autenticidade de uma coisa “é tudo que ela contém e é originalmente transmissível, desde a sua duração material até seu poder de testemunho histórico”. Porém, em questão da duração material, nas representações artísticas, ela acaba por escapar do alcance humano fazendo com que o testemunho histórico fique abalado, assim, uma reprodução nunca vai ser completamente autêntica, pois ela sofre devido a mudanças materiais dos locais representados e do testemunho histórico que também muda dependendo da abordagem artística.

Assim acreditamos que a busca de autenticidade da paisagem não pode confundir-se e encerrar-se no verossímil. Uma vez capturada pelo olhar sem corpo da câmera, a paisagem se torna imagem, perde sua condição de acontecimento material para assumir a condição de signo (Barbosa, 1999) cabendo a nós, geógrafos, investigar seus significados. Esse filtro será utilizado para vermos como a autenticidade das paisagens japonesas são apresentadas dentro das animações, como apresentado na Figura 1, que demonstra uma representação de um metrô de uma cidade japonesa, se há uma autenticidade em relação aos locais reais ou não e como elas podem nos mostrar as relações sociais, as relações que a sociedade japonesa tem com o espaço, dentre outras coisas.

Figura 1 — Representação de uma estação de metrô do Japão.



Fonte: Make Heroine ga Oosugiru! (2024)

O etnocentrismo e os arquétipos de figuração nos coloca diretamente no âmago da criação cinematográfica, marcada por estereótipos e clichês, destinada a reproduzir concepções pretensamente homogeneizadoras do mundo (Barbosa, 1999). As imagens transmitidas por muitos filmes de ficção e documentários frequentemente apresentam sociedades de maneira simplista, reforçando estereótipos e preconceitos que variam de forma sutil a abertamente grosseira. Essas representações tendem a retificar culturas e comunidades que não compartilham os valores e objetivos predominantes da matriz ocidental, em especial o cinema comercial estadunidense, relegando-as à condição de "fora da humanidade". Esse

processo não apenas desumaniza, mas também consolida uma visão colonialista e hierárquica do mundo, onde o "outro" é retratado como exótico, atrasado ou ameaçador. Tal abordagem reforça barreiras culturais e perpetua desigualdades, alinhando-se a estruturas de poder globais que marginalizam sociedades não ocidentais. Esse filtro será utilizado para avaliarmos quais clichês são utilizados na construção das animações japonesas, seja esses clichês em relação a outras sociedades, como exemplificado na Figura 2, que demonstra uma visão japonesa do Brasil fazendo referência ao samba, ou os clichês da própria sociedade japonesa, este último será o mais utilizado visto as obras escolhidas.

Figura 2 — Representação do Brasil em animações japonesas



Fonte: Técnica “Strike Samba” do anime Inazuma Eleven (2008)

A subjetividade do autor na narração e na escolha dos enquadramentos do espaço representado é o papel do cineasta, autor, diretor e escritor na hora de escolher o que ele quer mostrar em suas imagens. Sobre isso, Barbosa (1999) fala:

Portanto, o cineasta, tal como o romancista ou o contador de histórias, é um bricoleur que usa os “repertórios e convenções representacionais disponíveis na cultura a fim de fazer algo diferente mas familiar, novo mas genérico, individual mas representativo”. A subjetividade da narrativa cinematográfica e suas representações não são construções isoladas e/ou independentes dos sistemas socioculturais de onde se originam e ganham corporificação. Nenhum filme é neutro ou asséptico, pois ele já nasce dentro do imaginário social e dele é inseparável, mesmo quando pretende negá-lo. (Barbosa, 1999, p.124)

A criação de uma realidade própria no cinema é moldada, de maneira singular,

pela narrativa construída pelo realizador. Turner (1997) enfatiza que o cinema não deve ser entendido como um simples registro ou reflexo direto da realidade. Pelo contrário, ele argumenta que o cinema constrói e representa suas próprias versões da realidade por meio de um conjunto de códigos, convenções, mitos e ideologias que refletem a cultura da qual faz parte.

Através da produção de imagens objetivas, emerge a subjetividade que confere sentido às formas de representação do espaço. Essa questão é crucial, pois a maneira como representamos o espaço influencia profundamente não apenas como o interpretamos, mas também como agimos em relação a ele. Esse filtro será utilizado para analisarmos a subjetividade dos autores e diretores na hora de conduzir as animações.

Metz argumenta que a imagem cinematográfica é sedutora em si mesma e, como objeto de desejo, captura o espectador que se concentra no ato de ver. Assim, as imagens produzidas pelas artes audiovisuais podem ser utilizadas como poder de influência por países que queiram obter uma maior participação nas políticas globais, assim caracterizando o chamado *Soft Power* sobre o qual trataremos a seguir.

1.2 O outro lado do poder - Japão do Bruto ao Brando

Antes de falarmos sobre o *soft power*, é importante que nós falemos sobre o que seria o conceito de poder e como as nações do mundo contemporâneo não conseguem exercer total influência globalmente somente com o uso do *hard power*.

Em uma discussão simples, o significado de poder seria a capacidade de obter resultados desejados e, se necessário, mudar o comportamento dos outros para conseguir obtê-los (Nye, 2002). Segundo Nye, o poder pode ser analisado a partir da posse relativa de diversos elementos, como população, território, recursos naturais, vigor econômico, força militar e estabilidade política. Esse conjunto de fatores caracteriza o *Hard Power* de uma nação, a capacidade que ela possui de conseguir seus objetivos por meio principalmente da força militar e econômica. Nye (2002) reforça quando escreve que tradicionalmente o confronto de forças bélicas era o teste para uma grande potência, no qual a guerra seria um jogo de pôquer e que os países que tiverem em suas mãos as cartas altas se sobressaíram sobre as demais.

Com o tempo, a ênfase na força militar e na conquista foi se afastando das prioridades do poder (Nye, 2002) e isso se dá por conta de três mudanças: as armas nucleares, fazendo com que as nações passem a temer ataques nucleares; a ascensão do nacionalismo,

fazendo com que fosse mais difícil a imposição sobre populações “despertadas”; e, por fim, as mudanças sociais das sociedades pós-industriais, fazendo com que as sociedades busquem mais o bem-estar à glória e não toleram baixas elevadas. Outro contraponto do emprego da força bruta é o perigo com as metas econômicas das grandes potências, visto que era mais barato ocupar do que desenvolver um aparato econômico com outros países, mas que hoje essa abordagem não necessariamente trará o sucesso econômico desejado. Nye (2002) traz um exemplo em relação ao próprio Japão na sua época imperial, que exerceu seu poder em territórios na Ásia, antes da Segunda Guerra Mundial:

O Japão imperial recorreu àquela abordagem ao criar a esfera de coprosperidade da grande Ásia nos anos 30, contudo, o papel do estado comercial que passou a desempenhar depois da segunda guerra mundial permitiu-lhe muito mais sucesso, levando a ser a segunda maior economia nacional do mundo. Hoje é difícil imaginar um cenário em que o Japão tente colonizar os vizinhos ou tenha êxito em semelhante aventura. (Nye, 2002, p.33)

Porém, a força militar ainda possui um importante papel político quando utilizada para o combate de agentes não estatais, como os terroristas (Nye, 2002), além de possuir um papel político entre as nações. Nye traz os exemplos dos países da Ásia oriental que aceitam a presença estadunidense como garantia contra seus vizinhos.

Para entrar no Soft Power, Nye fala:

Na política mundial, é possível que um país obtenha os resultados que quer porque os outros desejam acompanhá-lo, admirando os seus valores, imitando-lhe o exemplo, aspirando ao seu nível de prosperidade e liberdade. (Nye, 2002, p.36)

Ele completa dizendo:

Nesse sentido, é igualmente tão importante estabelecer a agente na política mundial e atrair os outros quanto forçá-los a mudar mediante a ameaça ou o uso de armas militares ou econômicas. (Nye, 2002, p.36)

Esse tipo de poder, que leva os outros a querer o que você quer, ele dá o nome de Soft Power (Nye, 2002). Ele se define na capacidade de definir, na política mundial, as preferências dos demais. Nye fala:

No âmbito pessoal, os pais habilidosos sabem que, se criarem os seus filhos com convicções e valores certos seu poder sobre eles será maior e mais duradouro do que se confiarem unicamente nas palmadas, nos cortes de mesada e tirar-lhes as chaves do carro. (Nye, 2002, p.37)

Quanto aos instrumentos que o Soft Power pode utilizar estão a cultura, ideologia e instituições atraentes. Assim, esses instrumentos seriam utilizados como fonte de influência que serviriam como recursos atrativos para outras sociedades juntamente com a vontade do

sujeito de sofrer a influência.

É importante ressaltar também que o Soft Power não é um simples sinônimo de influência (Nye, 2002), pois do mesmo modo que eu posso influenciá-lo com atrativos culturais, eu consigo influenciar com ameaças e recompensas. Assim o Soft Power seria mais uma persuasão, a capacidade de seduzir e atrair as outras sociedades.

Falando de um dos instrumentos, a cultura, Nye faz o comentário:

Vamos começar com a cultura. Cultura é o conjunto de valores e práticas que criam significado para uma sociedade. Ela possui muitas manifestações. É comum distinguir entre a alta cultura, como a literatura, a arte e a educação, que apela às elites, e a cultura popular, que se concentra no entretenimento de massa. (Nye, 2004, p. 11, tradução nossa)¹

A cultura é uma das fontes do Soft Power, pois se sua cultura possui valores atrativos para as nações, ela acaba aumentando o interesse dos outros na sua cultura, assim aumentando a possibilidade do desejo de frequentar essa cultura por outras pessoas (Nye, 2004).

Porém, o limite do Soft Power está nas imitações que acabam não produzindo tanto poder no cenário mundial ou produzindo os efeitos que não foram desejados:

[...] alguma imitação ou atração não produz muito poder sobre os resultados das políticas, e tampouco a imitação produz sempre resultados desejáveis. Por exemplo, na década de 1980, o Japão foi amplamente admirado por seus processos industriais inovadores, mas a imitação por empresas de outros países acabou voltando-se contra os japoneses quando reduziu seu poder de mercado. (Nye, 2004, p. 15, tradução nossa).²

Outro ponto importante a ser destacado é o fortalecimento do Soft Power em virtude da era informacional, principalmente vinculado ao aumento dos fluxos de informação devido à evolução dos meios de comunicação, principalmente a internet.

Para finalizar essa parte, Nye fala que, no século XXI, o poder teria que ser baseado tanto no Hard Power quanto na sua capacidade de utilizar suas fontes de influência para gerar o Soft Power, surgindo assim uma combinação entre as partes que ele chamaria de Smart Power (2004).

Com os conceitos apresentados, iremos falar agora sobre como essas formas de

¹ Let's start with culture. Culture is the set of values and practices that create meaning for a society. It has many manifestations. It is common to distinguish between high culture such as literature, art, and education, which appeals to elites, and popular culture, which focuses on mass entertainment. (Nye, 2004, p.11)

² [...]some imitation or attraction does not produce much power over policy outcomes, and neither does imitation always produce desirable outcomes. For example, in the 1980s, Japan was widely admired for its innovative industrial processes, but imitation by companies in other countries came back to haunt the Japanese when it reduced their market power. (Nye, 2004, p.15)

poder se desenvolveram no Japão, visando mostrar como a cultura foi utilizada tanto para o Hard Power quanto para o Soft Power.

Segundo Nye, o Japão é o país com o maior potencial de geração do Soft Power da Ásia. Mas, para começarmos a falar sobre os dois conceitos de Hard e Soft Power no Japão, teremos que explicar o que são as Políticas Culturais.

Nissim Otmazgin(2012) define a Política Cultural como uma ampla gama de iniciativas, programas e discursos governamentais criados para promover a cultura, a tradição, o idioma ou a arte do país. Os objetivos segundo ele podem ser variados:

O propósito da política cultural varia amplamente: pode ser a disseminação de determinados valores e tradições que o Estado escolhe articular, a construção de uma comunidade nacional por meio do endosso de símbolos e narrativas compartilhadas, um instrumento de controle para legitimar um regime e mobilizar a população ao enfatizar suas semelhanças culturais e ao convencê-la de que compartilha heranças semelhantes, ou ainda uma forma de articular a cultura e as idéias do país para fins diplomáticos ou econômicos. (Otmazgin, 2012, p. 40, tradução nossa).³

A política cultural geralmente é de implementação do Estado, mas também pode ser o produto de um processo de baixo para cima, promovido por indivíduos e organizações privadas para a divulgação da cultura. Diferentemente das propagandas, as políticas culturais possuem um plano de manejo a longo prazo e em uma gama muito maior de atividades em diversos campos.

A diplomacia cultural já é a aplicação dessas políticas no âmbito internacional por meio de intercâmbios, da cultura e da arte. Tendo como objetivo apelar para a mais ampla gama de públicos estrangeiros e convencê-los a mudar de ideia ou melhorar sua visão de um determinado país.

O Japão também faz uso dessas políticas culturais há muito tempo, utilizando-se principalmente de ferramentas da cultura. Iremos mostrar agora como foi utilizado a cultura durante três períodos diferentes, visto que a política cultural e a diplomacia cultural do Japão na Ásia e no mundo mudou radicalmente nos últimos 100 anos. Assim a política cultural do Japão durante o período de construção do império era diferente da política cultural do Japão durante o período de construção do império era diferente da política cultural do pós-guerra, que foi implementada em um momento em que o Japão estava tentando se posicionar como uma potência não-militar preocupada principalmente com sua economia (Otmazgin, 2012), que por sua vez, é diferente da diplomacia cultural adotada no Japão

³ The purpose of cultural policy varies greatly: it can be the dissemination of certain values and traditions the state chooses to articulate, the construction of a national community through the endorsement of shared symbols and narratives, a tool of control to legitimate a regime and mobilize the population by emphasizing their cultural similarities and by convincing them they share similar legacies, or a way to articulate the country's culture and ideas for diplomatic or economic purposes. (Otmazgin. 2012. p.40)

contemporâneo, principalmente na década de 1980.

“Durante as conquistas japonesas de partes do Sudeste Asiático e do Pacífico, a cultura também foi utilizada com o objetivo de fortalecer o controle e fomentar seguidores locais.” (Otmazgin, 2012, p. 42, tradução nossa).⁴ Um dos principais objetivos do período da Era Meiji no Japão era o alargamento das fronteiras japonesas, pois todo o processo de industrialização necessitava de uma grande quantidade de matérias-primas que não estavam disponíveis somente no arquipélago, sobretudo o ferro e o carvão para alimentar a indústria siderúrgica nascente (Sakurai, 2007).

Com isso em mente, os países da Ásia foram os principais alvos da nação japonesa, entre eles estão China, Coreia, Taiwan, entre outras ilhas. A relação entres esses países com o Japão não era cordial, o Japão pelo menos sempre respeitou seus vizinhos. Reconhecia a China como a matriz de muitos fundamentos da cultura japonesa e a Coreia como intermediária entre Japão e China e fonte de importantes aquisições culturais, como a cerâmica (Sakurai, 2007).

O Japão passou por duas principais guerras nesse período, a Guerra Sino-Japonesa (1894 a 1895), no qual o Japão venceu os chineses e ainda colocou os coreanos que foram favoráveis ao Japão poder na Coreia. A guerra continuou, então em terras chinesas, em direção ao norte, na Manchúria. A vitória japonesa novamente foi rápida (Sakurai, 2007). Essa guerra revelou o Japão para o mundo ocidental, mostrando o poderio militar que a nação japonesa detinha e que poderia a vir ser um perigo para os outros países ocidentais, principalmente os da Europa:

Enquanto isso, porém, os japoneses haviam preparado com afincos soldados e equipamento militar. Milhares de jovens haviam sido enviados para estudar nos Estados Unidos e na Europa, especialmente na bélica Alemanha recém-unificada, e retornaram ao seu país preparados para funções militares de acordo com os parâmetros dos países desenvolvidos da época. Paralelamente, a frota da Marinha japonesa cresceu com mais navios e armamentos. Técnicos ocidentais haviam sido contratados para contribuir com tecnologia para a indústria naval japonesa, o mesmo ocorrendo com a remodelação do Exército. Assim, o Japão Meiji rapidamente pôde surpreender o mundo com o seu potencial bélico. É dessa época a expressão “perigo amarelo” que, durante as décadas seguintes, sintetizou o receio ocidental em relação ao Japão guerreiro. (Sakurai, 2007. p.61)

A outra guerra foi entre Japão e Rússia (1904 a 1905). Devido a conquista na guerra contra a China do território de Manchuria, pois parte desse território estava no território russo:

⁴ “During the Japanese conquests of parts of Southeast Asia and the Pacific, culture was also used in order to strengthen control and nurture local followers.” (Otmazgin, 2012, p.42).

O império russo tomou também providências para guarnecer a região nordeste, acelerando a construção da ferrovia Transiberiana e enviando colonos para a Manchúria russa. Em 1898, três anos depois do final da guerra com o Japão, a China fez um acordo com os russos para manter uma base naval em Port Arthur (Lushun) na península de Liaodong, no sudeste da Manchúria. Estrategicamente, Port Arthur era vital para a Rússia por ser o único porto no Pacífico que não sofre as consequências do congelamento no inverno. Soldados russos se instalaram em Port Arthur, outros se dirigiram para o norte da Coreia. (Sakurai, 2007. p.61)

Assim, o Japão tentou negociar a entrega desse território pelos russos, porém não obtiveram sucesso e em 1904 atacaram a base naval Port Arthur e em um ano, em 1905, os russos foram derrotados. Foi assinado o Tratado de Paz de Portsmouth e a Rússia foi coagida a abrir mão dos seus direitos sobre Port Arthur, evacuar a Manchúria e reconhecer a Coreia como área de influência japonesa.

Nesse contexto, a cultura vai assumir um papel importante como medida de controle dos novos territórios japoneses. Destaco uma fala de Nye sobre o uso de recursos de um poder em outro tipo de poder:

É claro que os poderes bruto e brande estão relacionados e se reforçam mutuamente, ambos são aspectos da capacidade de alcançarmos os nossos objetivos afetando o comportamento dos outros. Por vezes, os mesmos recursos de poder chegam a afetar todo o espectro do comportamento da coerção à atração. (Nye, 2002, p.38)

Assim, é possível utilizar ferramentas do Hard Power dentro do Soft Power, como também as do Soft Power, no caso a cultura, em estratégias para exercer o Hard Power, algo como um *hard power softizado*.

Com isso, as iniciativas culturais do Japão na Ásia foram concretizadas após sua rápida modernização durante a Era Meiji e da transformação de uma economia agrária para uma economia industrial e uma potência colonizadora. A política foi projetada para implementar com força a modernização na Ásia, erradicar a influência ocidental e substituí-la por ideias japonesas sobre cultura e vida.

Assim, nas colônias como Taiwan, Coreia e China, as políticas foram voltadas para a cultura e a educação da população com o objetivo de obter o controle da população, como também criar uma identificação desses povos com o Japão.

No início do século XX, foi criada a "Esfera de Coprosperidade do Grande Leste Asiático" pelo primeiro-ministro Fumimaro Konoe, que tinha como objetivo o crescimento dos países asiáticos, liderados pelo Japão, com o intuito de difundir a cultura japonesa e combater a cultura ocidental, que era vista como "cultura do inimigo". As políticas culturais, então, baseavam-se na noção de que era essencial usar outros aspectos de controle além da

coerção militarista para transformar a visão mental e espiritual dos habitantes das colônias e torná-las suscetíveis ao "espírito japonês".

O idioma foi uma forte ferramenta de unificação das colônias japonesas. Assim, nas colônias foi instituído o japonês como idioma oficial, além de censurar as publicações nas línguas locais, houve também perseguições contra editores que ainda se arriscaram em publicações no idioma nativo.

O intercâmbio de estudantes também foi utilizado para a manutenção do controle, principalmente na China devido ao seu tamanho,. Então, alunos da China, Taiwan e Coréia eram convidados a ir para o Japão para estudar, aprender sobre a cultura japonesa, língua, costumes e posteriormente voltar para seus países de origem e difundir mais ainda a cultura japonesa.

Na década de 1920 e 1930, o Departamento de Assuntos Culturais da China, juntamente com a Divisão de Assuntos Culturais do Ministério das Relações Exteriores e o Departamento de Assuntos Culturais (Bunka Jigyōbu), apoiou diversas associações sino-japonesas e programas de intercâmbio estudantil. Cerca de 6.000 estudantes foram enviados da China e da Manchúria para estudar no Japão, com a intenção de cultivar elites locais simpáticas ao Japão. (Otmazgin, 2012, p. 44, tradução nossa).⁵

E, por fim, como foi mencionado, um dos objetivos do Japão era a luta contra a influência estrangeira na Ásia, principalmente dos Estados Unidos no período antecedente da Guerra e durante a Guerra, utilizando-se de propagandas contra os Estados Unidos:

De fato, durante a guerra, tanto o Japão quanto os Estados Unidos travaram guerras de propaganda em larga escala um contra o outro, tentando demonstrar que eram capazes de salvar a Ásia do perigo do imperialismo americano/japonês. Jornais e filmes em inglês foram proibidos pelos japoneses em todo o império, e campanhas anti-americanas eram constantemente veiculadas por rádios controladas pelo Japão. (Otmazgin, 2012, p. 45, tradução nossa).⁶

Propagandas contra a Coca-Cola foram muito divulgadas pelos japoneses que afirmavam que se tratava de uma droga que fazia as pessoas ficarem viciadas. O Inglês também passou a ser proibido.

Durante esse período, a cultura aos olhos dos principais formuladores de políticas do Japão, especialmente da liderança militar, e as políticas culturais eram somente um

⁵ In the 1920s and 1930s, the China Cultural Affairs Bureau, together with the Foreign Minis try's Cultural Affairs Division and the Bureau for Cultural Affairs (Bunka Jigyobu), supported various Sino-Japanese associations and student exchange programs. About 6,000 students were sent from China and Manchuria to study in Japan, with the intention of cultivating local elite sympathetic to Japan. (Otmazgin, 2012, p.44)#

⁶ In fact, during the war both Japan and the United States carried out full-fledged propaganda wars against each other, trying to show that they can save Asia from the danger of American/Japanese imperialism. English newspapers and movies were banned by the Japanese throughout the empire and anti-American campaigns were constantly voiced from Japanese-controlled radio. (Otmazgin, 2012, p.45)

instrumento de controle. Com isso, para o governo, a política cultural e a diplomacia cultural eram vistas como um meio de obter melhor controle do império e avançar na assimilação das colônias ao Japão.

Nesse período, o Japão conseguiu introduzir seus conceitos em todo o império, especialmente na Coreia e em Taiwan, onde as políticas culturais foram implementadas com mais força. O uso generalizado da língua japonesa na Coreia e em Taiwan é o exemplo mais bem-sucedido da política cultural japonesa. A curto prazo, a política cultural ajudou o Japão a obter melhor controle de suas colônias e a integrá-las ao seu império em expansão. Por outro lado, no entanto, as áreas controladas pelo Japão na China e no Sudeste Asiático devido ao seu extenso território, a política cultural japonesa não foi tão eficaz, então, a cultura japonesa não teve um grande impacto. Desde o início, nessa porção do território, o que mais manteve o império japonês unido foi a força bruta.

O segundo momento que trataremos é o pós-guerra, onde a política cultural japonesa sofreu uma mudança radical devido à derrota na Segunda Guerra Mundial.

A derrota na guerra e o legado da ocupação americana romperam o curso das relações entre o Japão e seus vizinhos e neutralizaram efetivamente a disposição do governo japonês de promover ativamente sua cultura na Ásia. (Otmazgin, 2012, p. 46, tradução nossa).⁷

Otmazgin também fala:

Após recuperar a independência da ocupação americana em 1952, o Japão precisou reabilitar suas relações com alguns de seus vizinhos asiáticos, e a promoção da cultura japonesa novamente não foi vista como o caminho mais adequado a seguir. A cultura passou a ser encarada como um risco que poderia dificultar o retorno discreto do Japão à região com o objetivo de adquirir os recursos necessários para sua economia. Além disso, o governo japonês não considerava a “cultura” e as indústrias culturais como áreas dignas de investimento. (Otmazgin, 2012, p. 46, tradução nossa).⁸

Assim, durante esse período, não houve por parte do governo, nenhum grande incentivo na produção cultural para o exterior, muito em virtude do receio que o governo Japonês tinha com a recepção das suas antigas colônias na Ásia e também por considerar que não era um negócio lucrativo e, com algumas exceções, deixou de ajudar a exportação da

⁷ The defeat in the war and the legacy of American occupation broke the course of relations between Japan and its neighbors and effectively neutralized the Japanese government’s will to actively promote its culture in Asia. (Otmazgin, 2012, p.46)

⁸ After regaining independence from American occupation in 1952, Japan had to rehabilitate its relations with some of its Asian neighbors and promoting Japanese culture again was not seen as the right way forward. Culture was rather seen as a risk that might hamper Japan’s quiet return to the region in order to purchase the resources needed for its economy. Moreover, the Japanese government did not regard “culture” and the cultural industries as worth investing in. (Otmazgin, 2012, p.46)

cultura japonesa para seus vizinhos.

Porém, o governo promoveu o incentivo à cultura internamente. A Constituição do Japão, que entrou em vigor em 3 de maio de 1947, determinou no Artigo 25 que todas as pessoas têm o direito de desfrutar do nível mínimo de uma "vida saudável e culturalmente rica". Assim, durante esse período, a política cultural japonesa no pós-guerra foi voltada para dentro do país, surgindo assim a Divisão de Promoção de Arte do Ministério da Educação, atualmente o Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia do Japão (MEXT) com o objetivo de reviver culturalmente o Japão e promover práticas culturais.

No entanto, o Japão não deixou de exportar completamente sua cultura. O governo investiu na promoção de sua cultura onde julgou ser mais benéfico, especialmente na América do Norte e na Europa, chamando de “intercâmbio cultural” para a difusão mais neutra e amigável da cultura japonesa pelo mundo. A utilização da cultura como parte da política externa do Japão também se tornou responsabilidade do Ministério das Relações Exteriores (MOFA), especialmente por meio da Japan Foundation, que foi criada em junho de 1972, como parte da tentativa do governo japonês de dar mais atenção aos aspectos culturais das relações internacionais. Ela organizou um grande número de programas para apoiar eventos acadêmicos e culturais, ensino da língua japonesa, estudos japoneses e várias apresentações e exposições relacionadas à arte japonesa, cinema, televisão e similares (Otmazgin, 2012). Atualmente, a Japan Foundation opera em escala global, mas os Estados Unidos continuam sendo sua principal área de foco.

Na Ásia, a cultura não foi vista como a ferramenta que poderia ser utilizada para conseguir um relacionamento bom com seus vizinhos. Vale ressaltar que muitas das suas antigas colônias proibiram o consumo da cultura japonesa por um bom tempo, como Taiwan, onde importação ficou proibida até 1993 ou na Coreia do Sul, onde ela foi proibida até 1998. Somente com alguns anos do pós-guerra que o Japão conseguiu utilizar do “intercâmbio cultural” para conseguir estabelecer relações com alguns países asiáticos que não tinham um ressentimento tão grande quanto outros países, assim a política cultural era voltada para uma cooperação econômica e cultural, como também o intercâmbio da cultura, mas deixando claro que o Japão não tinha a intenção de voltar a ser uma potência militar. O Japão também precisava de relações com esses países devido a necessidade de recursos para suas fábricas.

Para concluir o período pós-guerra, o governo japonês foi extremamente cauteloso ao promover sua cultura na Ásia, em conta das experiências traumáticas do colonialismo e da guerra, a cultura como uma ferramenta política ainda era vista como muito fraca. A política cultural do governo japonês dizia respeito à preservação do patrimônio cultural e da arte

tradicional dentro do Japão. A difusão da cultura japonesa pela Ásia e pelo resto do mundo, até as décadas finais do século XX, ficou nas mãos das iniciativas privadas.

A política cultural japonesa também vai sofrer mais mudanças na virada do século XX para XXI, principalmente a partir da década de 1990, com a ascensão da cultura pop japonesa. Seguiremos com esse assunto no próximo capítulo, no qual abordaremos como o Japão contemporâneo utiliza a cultura, principalmente através da cultura pop, como potencialidade do seu Soft Power.

2. EPISÓDIO 2 - A JORNADA CULTURAL DO PAPEL ÀS TELAS.

Neste capítulo trataremos de como se deu o surgimento da cultura pop japonesa e como o Japão irá utilizar sua cultura como ferramenta dentro das políticas culturais. Além de apresentar, provavelmente, as principais ferramentas que o Japão possui para exercer seu Soft Power no mundo, os mangás e os animês.

2.1 O Poder da Cultura Pop Japonesa

O Japão tem hoje uma influência cultural muito maior do que na década de 1980, quando era uma superpotência econômica (Nye, 2004).

Os fabricantes japoneses dominam amplamente o mercado de videogames domésticos. Imagens japonesas passaram a dominar com facilidade o imaginário infantil nos últimos cinco anos, com sua combinação de fofura e poder. Os desenhos animados de Pokémon são transmitidos em 65 países, e a animação japonesa é um enorme sucesso entre cineastas e adolescentes norte-americanos. Seu estilo também transbordou para as tendências do design americano. A cultura popular japonesa continuava a produzir potenciais recursos de soft power mesmo após a desaceleração de sua economia. (Nye, 2004, p. 86, tradução nossa).⁹

Como dito, a cultura vai assumir um grande papel nas políticas japonesas para conseguir exercer seu Soft Power a partir da década de 1990. Diferentemente do período anterior, quando não houve muito investimento por parte do estado japonês em tentar promover sua cultura para o mundo e que ficou nas mãos da iniciativa privada para a divulgação.

Vale ressaltar também que não somente o surgimento da cultura pop japonesa vai influenciar na políticas culturais, mas também as artes tradicionais japonesas ligadas aos designs, gastronomia, religião, vão apresentar um papel importante dentro do quadro político japonês (Nye, 2004).

⁹ Japanese manufacturers rule the roost in home video games. Japanese images dominated children's dreams quite handily over the last five years with their mix of cuteness and power. Pokemon cartoons are broadcast in 65 countries, and Japanese animation is a huge hit with American filmmakers and teenagers. Its style has spilled over into American design trends as well. Japan's popular culture was still producing potential soft power resources even after its economy slowed down. (Nye, 2004, p.86)

A cultura popular ajudou a cultura nipônica como um todo a se espalhar pelos outros países do Leste asiático e pelo mundo, sendo inundada por diversas representações do “Japão real” e possibilitando o consumo e a aquisição da tradição. Além disso, para fins de exportação, a cultura japonesa também utiliza símbolos do Japão moderno. Isso evidencia uma estratégia de transformar a nação em uma marca para se reposicionar favoravelmente no cenário econômico mundial. (Berto, Rachel & Almeida, Mariza 2020, p.27-28).

Em uma fala o Embaixador do Japão, Akira Yamada, na Japan House São Paulo em 2019 também destacou como na cultura moderna japonesa, a tradição e a modernidade estão juntas.

Na cultura japonesa moderna, a tradição e a modernidade ou contemporaneidade coexistem. Podemos dizer que a característica da cultura japonesa é a crença de que a cultura tradicional está viva na vida cotidiana, cheia de tecnologias avançadas. (Yamada, 2019, p.1)

Porém, como dito no período anterior, o Soft Power do Japão ainda é limitado em algumas regiões da Ásia devido ao seu passado imperialista:

O Japão nunca lidou plenamente com seu histórico de agressões externas na década de 1930. A desconfiança residual que persiste em países como a China e a Coreia impõe limites ao soft power japonês. O Japão não conta com a plena admiração de seus vizinhos asiáticos. (Nye, 2004, p. 86–87, tradução nossa).¹⁰

Nye (2004) apresenta uma pesquisa realizada em 1996 que perguntava aos chineses o que eles veem de atrativo na cultura japonesa, o resultado foi que os chineses estavam mais interessados em como os japoneses gerenciam seus negócios e na sua estrutura tecnológica de eletrodomésticos do que nos programas de televisão, música e estilo de vida japonês. Outra, realizada em 2001 com americanos e sul coreanos, que destacavam se o Japão era “arrogante” ou “admirável”, o resultado foi que os americanos achavam os japoneses mais admiráveis do que arrogantes, e os sul-coreanos exatamente o oposto.

De forma semelhante, uma pesquisa da Newsweek realizada em 2001 constatou que, enquanto 65% dos americanos consideravam o Japão “admirável” e apenas 27% julgavam os japoneses “arrogantes”, apenas 34% dos sul-coreanos viam o Japão como admirável e 59% consideravam os japoneses arrogantes. (Nye, 2004, p. 87, tradução nossa).¹¹

Em abril de 2003, o relatório anual da Japan Foundation ressaltou o potencial da cultura japonesa para criar uma "imagem nacional" simpática do Japão e ajudar em seus

¹⁰ Japan has never fully come to terms with its record of foreign aggression in the 1930s. The residual suspicion that lingers in countries such as China and Korea sets limits on Japan's soft power. Japan does not have the full admiration of its Asian neighbors. (Nye, 2004, p.86-87)

¹¹ Similarly, a 2001 Newsweek poll found that where 65 percent of Americans found Japan "admirable" and only 27 percent thought the Japanese "arrogant," a mere 34 percent of South Koreans found Japan admirable and 59 percent considered the Japanese arrogant. (Nye, 2004, p.87)

objetivos diplomáticos. Assim, a cultura pop japonesa vai assumir um papel de pilar nas relações diplomáticas do Japão.

Para começar precisamos entender o que é e como surgiu a cultura pop e posteriormente a cultura pop japonesa e como ela vai ser utilizada pelos ministros japoneses no início do século XXI como ferramenta do Soft Power.

A cultura pop vai aparecer no século XX, juntamente com o processo de industrialização e da massificação da cultura. A diferença básica entre a cultura pop e a cultura popular, ou folclore, é que o pop vai se utilizar das ferramentas provindas da industrialização, no caso as mídias, para a sua divulgação, como também para a criação de novos ícones da cultura (Sato, 2007). Uma característica visível da Cultura Pop, advinda da industrialização, é a prioridade da quantidade de produtos e não de sua qualidade, mas isso não quer dizer que qualquer produto cultural seja classificado como pop. Sato (2007) nos fala sobre o processo de seleção dos produtos culturais e como eles conseguem se englobar dentro da cultura pop do país:

O que se observa nos países industrializados que produzem pop na música, no cinema, na tevê e na mídia impressa, é que todos os anos dezenas de artistas e títulos são lançados em seus respectivos mercados, para que haja um tipo de seleção natural pelo consumo do público que visam. Trata-se de uma seleção via de regra frustrante, pois entre centenas de indivíduos, grupos e produtos, pouquíssimos se destacaram, enquanto o resto cairá em ostracismo. (Sato, 2007, p.12)

Assim, vários produtos são lançados no mercado e só aqueles que se destacam acabam ficando marcados como o pop, um exemplo disso são os inúmeros animes lançados por ano e que somente alguns fazem relativo sucesso, mantendo uma base de seguidores e que, na visão de mercado, são rentáveis para a produção de mais materiais sobre eles.

Sato vai dizer que o que vai integrar a cultura pop é aquilo que necessariamente teve grande identificação popular.

A memória popular e a durabilidade do impacto causado por estes artistas ou produtos acabam servindo de filtro daquilo que ocorreu de extraordinário, num mundo onde a mediocridade é a regra. Quando se trata de algo de boa qualidade, as mídias o qualificam de "célebre" ou "nostálgico", e quando se trata de algo de qualidade discutível, de "brega" ou "trash". (Sato, 2007, p.12)

Devido a cultura pop se relacionar com uma produção em quantidade, a análise de fenômenos pop baseia-se fundamentalmente em dados que possam traduzir a popularidade de um produto, como tempo de permanência no mercado ou índices de audiência e de vendas (Sato, 2007). Os animês seguem essa mesma lógica, nos quais produções com muita

audiência e que conseguem um aumento das vendas do material original são mais propensas a terem continuações.

Para começarmos a pensar no surgimento da cultura pop japonesa, Sato destaca dois processos que *a priori* parecem quase os mesmos, mas que não são: o processo de formação da cultura pop e o processo de influência da cultura pop em outros países. Ela nos traz o exemplo dos Estados Unidos pós-guerra que conseguiu, com o “American Way of Life” adentrar em todos os países de sua influência com o pretexto de conter o avanço do comunismo provindo da União Soviética. Isso foi feito pelos meios de comunicação disponíveis para o momento, como já comentado aqui, esses meios também foram utilizados durante a segunda guerra, tanto pelos Estados Unidos, quanto pelo Japão, nas batalhas de propaganda. Porém, esses meios no pós-guerra tiveram outro papel, que era a manutenção da influência americana no mundo, assim, a cultura pop americana, como quadrinhos, filmes, livros, séries, produtos, tudo isso passou a fazer parte do cotidiano ocidental (Sato, 2007).

No Oriente não foi diferente, o Japão vai sofrer influência americana devido à derrota na segunda guerra e na instalação americana no território japonês como já comentado anteriormente.

Durante a guerra, tudo o que estava ligada com a cultura do “inimigo” passou a ser proibido no Japão, a exemplos dos produtos americanos como a Coca-Cola, ou até mesmo a utilização de palavras em inglês, mas devido a influência americana no pós-guerra, o que era proibido passou a incorporar o cotidiano japonês.

Porém, uma particularidade que o Japão possui desde o seus primórdios é a curiosa recepção que eles têm às influências externas (Sato, 2007). Assim, desde sua língua, que tem influências da China, até sua religião que além do xintoísmo possui influência do budismo. Com a cultura pop não foi diferente, ao invés do Japão simplesmente aceitar o que vinha de fora, eles adaptaram o que vinha e incorporaram dentro da sua cultura pop, como dito antes, o pop antes de tudo necessita da aceitação e identificação do público (Sato, 2007). Então o pop japonês passou a ser um caso de customização da indústria do “*American way*” com os padrões orientais, como dito por Sato (2007, p.14), “Dois mil anos de história e tradições não podiam ser facilmente substituídos pelo recente “*American way*”.

Seguindo conscientemente ou não tal critério, foi assim que os japoneses criaram o próprio "star system", sua própria indústria de entretenimento, seus próprios ícones adaptaram o "American way" ao seu próprio estilo de vida. Os japoneses tinham, ou ainda têm, preferências locais baseadas em suas condições, tradições, folclore e cultura que demonstraram ser fortes o bastante para criar e manter um amplo e rico mercado nacional. E assim se formou o pop japonês contemporâneo: ocidentalizado na forma, mas nipônico no conteúdo. (Sato, 2007, p.14)

Um motivo que levou à cultura pop japonesa a ter esse sucesso é que diferente da influência americana, que por vezes era imposta agressivamente nos territórios, por meio de uma distribuição em massa produzida pela indústria cultural estadunidense, ela era menos imposta, fazendo com que a recepção e aceitação da mesma acontecesse de forma mais tranquila, mesmo que a cultura japonesa refletisse uma realidade e referência cultural diferente e por vezes extremamente particulares.

O Japão foi a única nação no pós-guerra que conseguiu quebrar a hegemonia americana na exportação de cultura pop, algo que só foi possível devido a aceitação - ou a menor rejeição - do público no ocidente ao entretenimento japonês. (Sato, 2007, p.24)

Uma série de 23 artigos publicados no Nikkei Shimbun, o principal jornal econômico do Japão, conclamou fortemente o governo a apoiar e desenvolver as indústrias culturais do país. Os artigos destacaram a necessidade de estimular o crescimento dos setores culturais do Japão na nova era digital e recomendaram que o governo forneça apoio adequado a esse setor.

Isso implica uma conexão relativamente nova entre o Estado e as indústrias culturais, na qual a cultura e os produtos culturais passam a ser valorizados por seu valor econômico e diplomático, tornando-se, assim, um objeto de política visto como passível de gestão por meio de canais políticos a serviço da nação. (Otmazgin, 2012, p. 54, tradução nossa).¹²

Além desses artigos e dos relatórios da Japan Foundation, ficou clara a mudança de atitude do Japão em relação ao uso da cultura como uma ferramenta para fins econômicos e diplomáticos (Otmazgin, 2012).

A mudança de atitude do governo japonês em relação ao papel da cultura nas relações internacionais do Japão tem sido amplamente apoiada pelo público interno. O discurso intelectual e popular no Japão é geralmente favorável à ideia de que a exportação de cultura pode desempenhar um papel diplomático na cura das feridas infligidas pelo passado

¹² This entails a relatively new connection between the state and the cultural industries, where culture and cultural products are now valorized for their economic and diplomatic value, and culture has thus become an object of policy that is seen as manageable through political channels in the service of the nation. (Otmazgin, 2012, p.54)

imperialista do Japão, apresentando uma imagem mais amigável do país no exterior (Otmazgin, 2012), um exemplo disso foi a utilização de grandes eventos, como as Olimpíadas de 1964 que apresentaram o Japão ao mundo como uma nação pacífica, reconstruída e voltada para o futuro e progresso (Sato, 2007). Outro ponto importante a ser destacado é a concordância por parte das políticas para a utilização da cultura no exterior, onde ambas as partes, os liberais e os conservadores, concordam que a exportação vai servir para mostrar o lado bom do Japão e também servir de fonte de orgulho nacional (Otmazgin, 2012).

Nye (2006) argumenta que o soft power de um país "se baseia principalmente em três recursos: sua cultura (em lugares onde é atraente para os outros); seus valores políticos (quando os cumpre no país e no exterior) e suas políticas externas (quando são vistas como legítimas e com autoridade moral)". Os políticos japoneses têm refletido sobre como usar os recursos de soft power do próprio Japão para polir sua imagem na esfera global. Sobre essa questão, Yee-Kuang Heng (2017), professor da universidade de Tóquio, escreve um artigo sobre as faces que o Soft Power japonês pode assumir: atração cultural, políticas alinhadas às normas e valores globais e por fim a força de autodefesa do Japão.

Sobre a face das políticas, o governo japonês procura se alinhar às políticas globais em relação às rotas marítimas e aéreas. O governo Abe enfatizou que "o Japão deve desempenhar um papel mais proativo para defender plenamente a liberdade de sobrevoos, a liberdade de navegação e outros bens comuns globais". Outro ponto são as políticas relacionadas às mudanças climáticas. A face da autodefesa japonesa está relacionada à utilização de recursos do Hard Power, no caso a força militar, para a prestação de serviços humanitários como por exemplo a importância das operações da *Humanitarian Assistance and Disaster Relief* (HADR) na região da Ásia-Pacífico.

A primeira face está relacionada com a atração cultural. Assim, o Japão procura utilizar do principal recurso do Soft Power, a cultura, para conseguir aumentar sua influência pelo globo. Os bens culturais tradicionais do Japão são bem conhecidos, desde o arranjo de flores (ikebana) até a cerimônia do chá chado, culinária, judô e caligrafia. No entanto, com o crescente interesse global em formas mais contemporâneas da cultura popular japonesa, como mangás, animes e videogames, o Estado japonês também passou a alavancar a cultura pop japonesa como uma nova fonte de soft power cultural.

Alguns nomes tiveram uma grande importância na utilização da cultura pop japonesa na questão política e da diplomacia cultural. Em 2004, o então primeiro-ministro Junichiro Koizumi criou um grupo para recomendar como o governo deveria promover a

diplomacia cultural do país. Em 2005, seu sucessor, Shinzo Abe, anunciou durante sua campanha eleitoral que a cultura pop era um dos pontos fortes do Japão (Otmazgin, 2012). o instituto consultivo do primeiro-ministro sobre relações exteriores declarou a "Diplomacia de Mangá e Animação".

As recomendações incluíam a organização de eventos internacionais para promover a cultura japonesa, o estabelecimento de um "Japan Manga Award" destinado a animadores estrangeiros de destaque e a formação de um grupo de estudo conjunto envolvendo burocratas e representantes da indústria. (Otmazgin, 2012, p. 55, tradução nossa).¹³

O então ministro dos negócios estrangeiros, Taro Aso, tem um destaque importante para esse trabalho, pois ele, como fã das histórias em quadrinhos, vai em 2006, implementar a política dos "Embaixadores Culturais do Anime", tendo o personagem Doraemon como embaixador, além da Hello Kitty, muito conhecida mundialmente. Segundo ele, o mangá é um exemplo de como o Japão ficou conhecido no mundo, ele completa dizendo que qualquer diplomacia que não se aproveite de sua cultura pop não é digna de ser chamada de "diplomacia cultural" (Otmazgin, 2012).

Em termos reais, o apoio do estado à promoção cultural no exterior contém uma ampla gama de iniciativas que envolvem nada menos que 13 ministérios e agências governamentais. Os destaques vão para o Ministério das Relações Exteriores (MOFA), a Japan Foundation, a Agência de Cultura, o Gabinete do Primeiro Ministro (PMC) e o Ministério da Economia, Comércio e Indústria (METI). Porém, cada uma possui uma finalidade diferente na promoção cultural, o MOFA defende o apoio à "diplomacia da cultura pop", o METI fala sobre o apoio à "indústria de conteúdo" e o PMC afirma que deseja promover a "cultura da vida" japonesa no exterior apresentando a culinária, a moda e as marcas japonesas aos estrangeiros (Zykas *apud* Otmazgin, 2012).

Os setores criativos e culturais são vistos como novos impulsionadores do crescimento econômico, além de conseguirem atrair o público estrangeiro. Assim, em 2010 foi lançada uma nova exportação cultural com o nome de *Cool Japan*. O projeto *Cool Japan* é um plano do governo japonês para promover a animação, a moda e a culinária japonesas no exterior. Em 2012, o governo recém-reeleito de Abe Shinzo nomeou Inada Tomomi como a primeira-ministra responsável pela estratégia "Cool Japan".

¹³ The recommendations included organizing international events to promote Japanese culture, establishing a "Japan Manga Award" for outstanding foreign animators, and forming a joint study group involving bureaucrats and industry personnel. (Otmazgin, 2012, p.55)

O logotipo da campanha foi criado pelo designer Kashiwa Sato, que já realizou trabalhos para a marca de roupas Uniqlo, a qual se expandiu de forma expressiva no exterior. O Cool Japan enfatiza a parceria público-privada, na qual o setor privado atua como protagonista. O Fundo Cool Japan inclui o governo japonês como acionista, juntamente com outros grandes atores da indústria, como a companhia aérea ANA Group e a gigante do varejo Takashimaya. (Heng, 2017, p. 174, tradução nossa).¹⁴

Heng (2017) também destaca alguns dados acerca do investimento e de alguns eventos que ocorreram que mostraram a face cultural do Soft Power japonês:

Em abril de 2016, havia um capital de investimento acumulado de 52,3 bilhões de ienes destinado a investir em empresas que buscavam se expandir no exterior. Talvez a manifestação máxima desse estreito envolvimento governamental na promoção da cultura pop japonesa no exterior tenha ocorrido em um dos maiores eventos globais de 2016, os Jogos Olímpicos de Verão do Rio de Janeiro. O primeiro-ministro Abe Shinzō fez uma breve incursão no cosplay e apareceu vestido como o personagem de videogame da Nintendo, Super Mario, durante a cerimônia de encerramento. (Heng, 2017, p. 174, tradução nossa).¹⁵

De acordo com a última pesquisa do Global Soft Power Index, no ano de 2025, o Japão continua ocupando o 4º lugar, mesma posição que os anos de 2024 e 2023, entre os 193 países membros da ONU, ficando atrás somente do Reino Unido, China e Estados Unidos.

O Soft Power do Japão ainda possui algumas limitações. Lam (2007) destaca algumas delas como: o problema de reconciliação histórica com a China e a Coreia do Sul, fazendo com que mesmo que haja um fascínio pelos mangás e animes, o Japão não consiga conquistar essas sociedades; a falta de alguma instituição como a CNN ou a BBC para projetar sua voz globalmente; a relutância de suas universidades em contratar professores estrangeiros além dos professores de idiomas; a natureza relativamente fechada de sua sociedade aos imigrantes estrangeiros para manter a homogeneidade étnica e a ordem social e o fato de o japonês não ser um idioma global.

Para concluir, a política governamental desde a década de 1990 e a recente promoção da cultura japonesa não começaram com a visão do governo, mas foram uma reação à popularidade da cultura japonesa no exterior. Entretanto, o governo japonês começou a cada vez mais ver a cultura como ferramenta de promoção e como essa cultura pode ajudar no desempenho do Japão no mundo.

¹⁴ The campaign logo was created by designer Kashiwa Sato, who has done work for the Uniqlo clothing brand that has expanded dramatically overseas. Cool Japan stresses public-private partnership where private sectors are the prime actors. The Cool Japan Fund includes the Japanese government as a shareholder, together with other major industry actors such as airline company ANA Group and giant retailer Takashimaya. (Heng, 2017, p.174)

¹⁵ As of April 2016, there was investment capital of 52.3 billion Yen accumulated to invest in enterprises seeking to expand overseas. Perhaps the ultimate manifestation of this close governmental involvement in promoting Japanese pop culture overseas occurred at one of the biggest global events of 2016, the summer Olympics in Rio de Janeiro. PM Abe Shinzo engaged in a little dose of cosplay and appeared dressed as Nintendo's video-game character Super Mario at the Closing Ceremony. (Heng, 2017, p.174)

O argumento do soft power tornou-se uma expressão central nos discursos governamentais e públicos como resposta ao sucesso da cultura popular japonesa no exterior, sendo agora apropriado como parte das tentativas do Estado de explorar novas arenas de intervenção. Nesse contexto, a “cultura” volta a ser vista como uma ferramenta passível de gestão para promover os interesses do país no exterior, desta vez de maneira mais explícita e “suave”. (Otmazgin, 2012, p. 58, tradução nossa).¹⁶

Apesar de ter conhecimento sobre essa influência, o governo japonês faz o uso da cultura pop na diplomacia pública japonesa não há muito tempo. Em uma fala, Akira Yamada, embaixador do Japão no Brasil, cita: “Na verdade, é bem recente que o povo japonês tomou conhecimento de que os mangás e animes japoneses estão ganhando muita popularidade pelo mundo.” (Yamada, 2019, p.1).

Mas ela segue cada vez mais presente, principalmente nos principais símbolos da cultura pop japonesa. Os mangás e animes que serão tratados a seguir.

2.2 Mangás e animês - Um símbolo cultural japonês

Literalmente, “imagem a partir de si mesma”. Criado no século XIX pelo pintor Katsushika Hokusai, o termo, empregado inicialmente para designar todo tipo de caricatura, foi ampliado para converter-se, no Japão, em sinônimo de comic, história em quadrinhos ou história gráfica. (Moliné, 2004, p.218)

O desenvolvimento do mangá pode ser dividido em três fases, as quais falaremos brevemente, a primeira sendo através da influência chinesa, a segunda através do contato do Japão com os europeus e os novos modos de vida urbanos, e a terceira através da inserção do Japão no capitalismo ao fim da Era Meiji e o contato com a charge e posteriormente os quadrinhos ocidentais (Neto, 2017). A influência chinesa está relacionada aos Ê-Makimono que eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado. Na segunda fase, credita-se ao artista plástico Katsushika Hokusai a criação da palavra mangá, Hokusai utilizou-se da expressão mangá como título de uma coleção de desenhos humorísticos sobre diversos assuntos (Sato, 2007).

O terceiro período está atrelado à modernização do mangá. Esse período é marcado pela presença do maior marco para as histórias em quadrinhos japonesas, Osamu Tezuka. Tezuka, influenciado pelo cinema de animação americano, trouxe diversas mudanças para o então mercado de histórias em quadrinho japonês. Entre elas destaco: novas técnicas de

¹⁶ The soft power argument has become a key phrase in governmental and public discourse as a response to the success of Japan’s popular culture abroad, and is now appropriated as part of the state’s attempts to explore new arenas of intervention. In this context, “culture” is once again seen as a manageable tool to advance the country’s interests abroad, this time in a rather explicit and “softer” manner. (Otmazgin, 2012, p.58)

storyboard de animação, narração visual cinematográfica com linguagem de quadrinhos, além da presença de duas principais características do mangá moderno, longos formatos e o uso de linguagem cinematográfica nos quadrinhos (Sato, 2007).

Tezuka foi autor de clássicos como “Astro-boy” (Tetsuwan Atomu), “A Princesa e o Cavaleiro” (Ribon no Kishi) e “Kimba, O Leão Branco” (Jungle Taitei). Também adaptou lendas e clássicos da literatura para o mangá, como a história de Buda, Fausto de Goethe e As Mil e Uma Noites. A obra de Tezuka significou o início do mercado de animações no Japão. (Neto, 2017, p.26)

Tezuka, além de influenciar toda uma geração de mangaká com seus estilos de desenho, escrita, também esteve presente no surgimento e crescimento do mercado de animações japonesas.

Anime ou Animê significa “animação” em japonês. É a forma contraída pela qual os japoneses escrevem a palavra animação em inglês, a qual deriva a versão de sotaque nipônico *animeeshon*. Assim, para os japoneses, todo e qualquer desenho animado é um animê (Sato, 2007). No exterior, é conveniente chamar de anime especificamente as animações japonesas ou produções que possuem as características que os japoneses desenvolveram ao longo dos anos (Sato, 2007).

Os animes são os maiores representantes da cultura pop japonesa. Tanto os mangás, quanto os animes são atividades com uma grande movimentação de capital por ano e que conseguem influenciar vários outros setores, desde moda a entretenimento, dentro e fora dos limites do território nacional (Sato, 2007).

A história dos animes pode ser dividida em dois momentos: o primeiro compreendendo o intervalo entre os anos de 1917 a 1950, aproximadamente, e o segundo de 1950 aos dias atuais, com o desenvolvimento do "anime moderno" (Brito, 2013).

Comercialmente, os japoneses começaram a ver desenhos animados em 1909 com as exposições nos cinemas locais de produções que vinham de Nova York e Paris (Sato, 2007). Em 1917, foi lançado o primeiro desenho animado japonês, *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki* (A história do zelador Mukuwa Imokawa), um curta-metragem de 5 minutos feito por Oten Shimokawa. Credita-se ao diretor Kenzo Masaoka o título de “pai da animação japonesa” pelo fato de Shimokawa acabar se dedicando prioritariamente ao trabalho de ilustrador de revistas (Sato, 2007). Há registros de outro nome importante para o surgimento da animação japonesa: Seitaro Kitayama, que já trabalhava com animações desde 1913 (Moliné, 2004).

Durante o cinema mudo, as animações no Japão eram sobretudo experimentais (Sato, 2007). O cinema sonoro e a concorrência da produção estrangeira obrigou os

produtores que buscaram aperfeiçoar as técnicas de produção das animações, assim, fazendo com que as produções fossem encaminhadas para os grandes estúdios ligados às grandes produtoras de cinema tanto de Toyko quanto de Kyoto. Durante o governo militar, a produção cinematográfica passou a funcionar como propaganda pró-guerra, e o anime também foi gradativamente se tornando militarizado, houve a proibição de desenhos animados americanos que eram bem populares e surgiram os “puropaganda animês” (Sato, 2007).

No segundo momento, marcado pelo fim da Segunda Guerra Mundial, o mercado de animações ficou inviável devido aos altos custos da produção, principalmente da matéria-prima, visto que as celuloides, filmes e tintas eram todas importadas. Em 1958 foi lançado o longa-metragem colorido chamado de *Hakuja Den* (A Lenda da Serpente Branca) pela Toei Animation, na época chamada de Toei Dôga. Tal lançamento motivou a produção de outros animês, fazendo com que houvesse um lançamento de longa-metragem por ano nos cinemas japoneses. O surgimento da televisão também vai impactar bastante no mercado das animações. Mesmo que as transmissões de televisão tenham se iniciado no Japão em 1953, a maior parte da população japonesa ainda não possuía acesso a esse aparelho, assim, os estúdios não arriscaram lançar algo temendo que houvesse um fracasso comercial (Sato, 2007).

O ano de 1963 pode ser considerado o ano do marco da animação televisiva japonesa (Moliné, 2004). O responsável por essa mudança foi Osamu Tezuka, que além de influenciar em todo um estilo criativo dos mangás, também fez parte da criação do chamado “anime moderno”.

Histórias em quadrinhos (mangás) e desenhos animados (animês) no Japão são um assunto seríssimo. São atividades que movimentam trilhões de ienes por ano e cujas criações atualmente influenciam vários outros setores, do entretenimento à moda, dentro e fora do arquipélago. Embora na origem sejam atividades distintas no Japão, elas tiveram um denominador comum - alguém que lhes conferiu originalidade e características hoje qualificadas de "japonesas". [...] Especialmente no pós-guerra, suas histórias influenciaram gerações de crianças e jovens no Japão, e através de sua notoriedade ele conferiu ao mangá e ao animê prestígio e status de arte. Tornando-se um empresário bem sucedido, este autor criou o modelo pelo qual os quadrinhos e a animação no Japão se tornaram uma ampla e influente indústria. (Sato, 2007, p.125)

Tezuka, após sobreviver aos tempos sombrios das guerras de Japão e China e posteriormente da Segunda Guerra Mundial, almejava dois objetivos, tornar-se médico e contar histórias que pudessem inspirar otimismo às pessoas (Sato, 2007). Assim, aos 17 anos, ainda estudante de medicina, ele passou a publicar em um jornal de Osaka uma série de tiras em quadrinhos humorísticos. Vale lembrar que nesse período os quadrinhos ainda não

possuíam as características que os mangás modernos possuem e que eles eram, geralmente, publicados como pequenas tiras nos jornais do Japão e que seu conteúdo estava voltado à positividade e otimismo para inspirar a população japonesas que estava em crise devido à derrota na guerra. Tezuka também era fã de cinema, porém as limitações de sua época o impediam de trabalhar com a animação (Sato, 2007).

O mangá japonês começou a prosperar a partir do final da Segunda Guerra Mundial. Ele existia anteriormente, mas a partir daquele momento Tezuka entrou no mangá com uma arte de expressão muito inovadora, na qual ele juntou a composição do cinema ao próprio simbolismo do mangá, convertendo assim sua técnica particular no paradigma do mangá japonês. Muitos e muitos criadores de mangá seguiram o caminho Tezuka quando começaram a desenhar mangá. (Yamada, 2019, p.4)

Em 1946, Tezuka conseguiu a oportunidade de produzir uma edição encadernada de 200 páginas, criando o marco do mangá moderno: *Shin Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro).

Publicado em 1946, "Shin Takarajima" trouxe inovações para os quadrinhos produzidos na época. Tezuka desenhou uma história longa, na forma de um storyboard de animação ao qual acrescentou balões com falas e onomatopéias, transferindo técnicas de narração cinematográfica ao mangá e fazendo com que o leitor tivesse a impressão de estar vendo um filme de ação. Esta forma aparentemente simples mas revolucionária de fazer quadrinhos teve um impacto e uma aceitação tão grande que 400 mil exemplares de "Shin Takarajima" foram vendidos logo em seu lançamento, tornando-se o primeiro best seller do pós-guerra no Japão e dando início à primeira onda de intensa produção de mangás no pós-guerra em Osaka. (Sato, 2007, p.126)

Tezuka era um desenhista autodidata, desenhava rápido e apenas o suficiente para contar sua história, assim, seu principal talento era conseguir contar bem a história e de conseguir se comunicar com seus leitores (Sato, 2007). Alguns outros trabalhos também foram lançados por Tezuka ao longo dos anos de 1950, entre eles *Jyanguru Taitei* (Kimba, o Leão Branco) e *Tetsuwan Atomu*, conhecido no ocidente como Astro Boy, o personagem mais popular de Tezuka.

Tezuka trabalhava para aumentar o número de publicações de mangás, chegando por vezes a virar noites trabalhando, se alimentar rapidamente durante o trabalho para conseguir entregar seus trabalhos. Isso chegou a ser criticado por outros autores que vincularam isso com a vontade de Tezuka de só se importar com o dinheiro. De fato, ele trabalhava muito para conseguir dinheiro, mas não para conseguir ficar rico, mas para bancar um de seus sonhos que eram as produções de animações com qualidade como as da própria Disney, o qual ele era um exímio fã (Sato, 2007). Porém nos anos 50, mesmo com a introdução das televisões no território japonês, os custos do aparelho e da produção eram

muito altos, tornando assim, praticamente inviável um investimento nessa área. Foi então que ele mesmo abriu sua própria produtora, a Mushi Production e realizou a primeira série regular de um anime para a TV, adaptando o Astro Boy de mangá para animação.

Para realizar isso, Tezuka elaborou uma esquema que até os dias atuais a indústria de anime utiliza. Além de todas as suas economias pessoais, ele procurou patrocínios de emissoras e empresas fabricantes de objetos licenciados de seus personagens, propondo assim um investimento com risco calculado que após a estreia de Astro Boy acabou por gerar grandes lucros.

A produção de séries de séries de animes para TV no Japão, devido aos altos custos envolvidos, dependem até hoje de longo planejamento prévio entre a emissora, a produtora de animação e fabricantes licenciados, que investem em conjunto na produção e geram receita através de uma cadeia de vendas de produtos e serviços correlatos, formando um complexo esquema que também envolve agências de publicidade, gravadoras, editoras, distribuidoras, e indústrias de alimentos, brinquedos, videogames e papelaria. Assim, quando uma série vai ao ar na tevê japonesa, há o lançamento concomitante de uma grande gama de produtos e serviços temáticos, num esforço concentrado para envolver emocionalmente os espectadores e satisfazer-lhes o ímpeto consumista - o que garante a viabilidade comercial do sistema. (Sato, 2007, p.35)

Outro ponto que proporcionou que isso acontecesse foi uma política dos anos 60 do primeiro-ministro Ikeda que impulsionou a economia japonesa e aumentou a distribuição de renda do país, fazendo com que as vendas dos televisores crescesse exponencialmente, e por consequência fazendo com que houvesse uma maior demanda por programações para o aparelho (Sato, 2007).

Algumas características dos animes feitos por Tezuka, foram muito importantes para a viabilização da produção. O chamado “Limited animation” foi uma técnica que reduziu drasticamente os custos de produção de animação.

Para suprir as necessidades do mercado e manter o ritmo de produção de um episódio semanal, os estúdios japoneses adotaram as técnicas de "animação limitada" que existia entre os colegas norte-americanos: apesar da redução de movimentos dos personagens e da reutilização de fundos, os animadores japoneses introduziram sistemas como o congelamento da imagem, inspirada no kabuki (o teatro popular japonês), o que permitia aumentar o apelo dramático das cenas economizando desenhos. (Moliné, 2004, p.49)

Tezuka criou um banco de acetatos que eram reaproveitados em outras sequências, além de editar os desenhos com cenas paradas, mas causando impacto na narrativa da história e que geram uma ilusão de movimento (Sato, 2007).

Os animes desempenharam um papel fundamental na ampla disseminação dos mangás, inicialmente conquistando espaço através da televisão e, posteriormente, no cinema.

Foi também nesse período que editoras japonesas, assim como estúdios de cinema e animação, passaram a firmar contratos em larga escala com diversos países ocidentais (Luyten, 2014).

Houve também aproximações entre a indústria de animação japonesa e o Ocidente para a colaboração com os produtores americanos e europeus. Assim, esses produtores cuidavam da parte de pré-produção das séries, como roteiro, storyboard, desenhos de personagens, e os estúdios japoneses ficariam encarregados da animação propriamente dita. Essa política é conhecida como *runaway production* (Moliné, 2004). Atualmente, não somente o Japão fica encarregado das animações, mas como também outros países orientais, como Taiwan, China, Coreia do Sul, isso devido à rapidez e à eficácia das produções alinhados com o baixo custo da mão-de-obra (Moliné, 2004).

Na América do Norte, houve dois momentos de forte disseminação dos animes de mangás, o primeiro em 1963 com a exportação do Astro Boy e outras séries do próprio Tezuka. Porém, no final dos anos 1960, houve a implementação no território americano de códigos que regulavam a violência e outros conteúdos nos programas televisivos para crianças, fazendo com que chegasse ao fim dessa primeira “invasão” nipônica. Nos anos de 1970 houve a revitalização do interesse pelos quadrinhos e animações japonesas, alguns fatores foram importantes para isso, entre eles: a organização de convenções com convidados especiais (como o próprio Tezuka), o nascente mercado de vídeo e o regresso de algumas séries de animes para a televisão americana (Moliné, 2004). Os primeiros mangás realmente exportados para o território americano datam de 1980, antes disso, somente algumas adaptações das séries de anime em formato de *comic-book* feitas por autores locais (Moliné, 2004).

O anime que introduziu a animação japonesa em boa parte da Europa foi produzido em 1974 pela Zuiyo Enterprises e adaptava uma série de clássicos literários. Isso acabou sendo uma estratégia muito utilizada pelos autores, onde eles criavam histórias baseadas em contos populares de certos países. Assim como nos Estados Unidos, os mangás também começaram a aparecer em 1980 e também houve quadrinhos feitos por artistas locais que se baseiam nas séries animadas (Moliné, 2004). A realização de convenções também fez com que a cultura japonesa se fixasse no território europeu, incluindo também a visita de Tezuka em uma dessas convenções.

No Brasil, onde reside a maior comunidade japonesa fora do Japão, contou com vários artistas locais que começaram a introduzir o estilo do mangá já a partir dos anos 60. Também, foi um dos primeiros países ocidentais a criar uma associação dedicada aos mangás,

a Abrademi (Associação Brasileira de Mangá e Ilustrações) em 1978. Tezuka também chegou a visitar o Brasil sendo convidado pela Japan Foundation. As animações tiveram um grande papel na difusão da cultura pop japonesa, principalmente para a população brasileira no geral, visto que, a difusão por parte dos mangás pela comunidade japonesa residente era vista como uma forma de manutenção da cultura. A década de 1990 é um marco para as animações japonesas no Brasil, títulos como: *Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball*, *YuYu Hakusho*, *Sailor Moon* e *Pokémon* estavam presentes em praticamente todos os canais brasileiros da época.

Apesar dos mangás terem começado a ser publicados no Brasil desde o final dos anos 80, foi no início dos anos 2000, que, impulsionados pelo sucesso dos animês, mangás de títulos exitosos como *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco* abriram caminho para o mercado editorial de mangás no Brasil. (Neto, 2017, p.32)

Atualmente o anime acaba por ser utilizado como uma ferramenta japonesa para o Soft Power, assim conseguindo exercer influência tanto no Ocidente quanto no Oriente, mesmo que no Oriente ainda seja um pouco limitada devido ao passado histórico entre o Japão e os demais países. O Japão, entretanto, aposta que esse material é a melhor forma de conseguir se reconciliar com os países asiáticos. Um exemplo disso é que, em janeiro de 2025, os ministros de assuntos exteriores do Japão e da China assinaram acordos para conseguir estreitar os laços de seus países através das produções de obras audiovisuais. Dentre as propostas está a ampliação de formas de transmissão e distribuição de animes, séries e documentários, tornando assim mais transparentes e seguros as políticas culturais entre os dois países, buscando também diminuir os efeitos da pirataria no mercado. Assim o Japão passará a ter acesso direto ao maior mercado de animes do mundo, ficando livre das restrições que a China tem sobre um limite para o lançamento de filmes e obras estrangeiras no país.

3. EPISÓDIO 3 - NARRATIVAS DA PAISAGEM: A PAISAGEM ANIMADA CONTADA NOS ANIMES

Neste capítulo iremos tratar a obra *Hyouka* com base nos filtros apresentados no capítulo 1, a autenticidade das paisagens apresentadas; o etnocentrismo e os arquétipos de figuração e a subjetividade do autor na narração e na escolha dos enquadramentos do espaço representado.

3.1 *Hyouka, Ice Cream, I Scream*¹⁷

Hyouka é um anime de 22 episódios produzido pela Kyoto Animation e dirigido por Yasuhiro Takemoto.

Hyouka foi baseado na série de romances *Koten bu* (Clube de Literatura Clássica), escrita por Honobu Yonezawa e publicada pela primeira vez em 2001.

Sua obra atualmente conta com 6 volumes da série principal, dos quais os 4 primeiros foram utilizados na adaptação de anime em 2012. No mesmo ano, houve também o lançamento da adaptação em mangá, ilustrada por Task Ohana. Não há previsão para uma segunda temporada, mas o sétimo volume, segundo o próprio autor, está em desenvolvimento.

A história gira em torno de Houtarou Oreki, um garoto do ensino médio que sempre age de forma passiva, tendo como seu principal lema: "Eu conservo energia. Se não preciso fazer algo, não faço. Se preciso fazer, faço rápido". Um dia, ele entra na "Koten Bu", O Clube de Literatura Clássica, recomendado pela sua irmã mais velha, Tomoe Oreki, com o objetivo de salvar o clube, visto que o mesmo seria desfeito. Lá ele encontra Eru Chitanda, Satoshi Fukube e Mayaka Ibara.

Eru é uma garota linda e calma, mas que se transforma em uma encarnação de curiosidade, uma vez que ela diz "Watashi, Kininarimasu" traduzindo para "Não consigo parar de pensar nisso" que faz com que o Houtarou comece a pensar sobre os mistérios de cada episódio. Satoshi é um menino sorridente que se destaca pela sua memória, mas que nunca constrói sua própria dedução, o próprio se denomina como uma "base de dados" que não consegue chegar em nenhuma conclusão. Mayaka é uma menina rigorosa com os outros e com ela mesma, apaixonada por Satoshi, mas ele sempre se esquivava quando ela se aproxima.

¹⁷ É um simples jogo de palavras, apresentado durante a obra. *Hyouka* significa algo como gelo, que também pode ser lido como Ice Cream. Dentro do enredo, a palavra *Hyouka* é um jogo de palavras para a história de Jun Sekitani, servido de título para as antologias do Clube de Literatura Clássica e que deve ser lido como "I Scream" por aqueles que conhecem a história.

Eles começam a investigar um caso ocorrido há 33 anos. Dicas deste mistério estão enterradas em uma obra antiga coletada pelos ex-membros do *Koten Bu*.

A obra é baseada nos romances de Honobu Yonezawa, que possuem o mesmo nome, *Hyouka*. Se passa na fictícia Escola Secundária Kamiyama, inspirada diretamente na cidade real, e também natal de Yonezawa, de Takayama, na província de Gifu.

A cidade de Takayama é considerada uma joia da coroa de Gifu. Takayama é um destino fantástico, cercado pela beleza interiorana dos Alpes japoneses. A cidade também é uma excelente base para explorar os Alpes Japoneses e a região próxima de Hida.

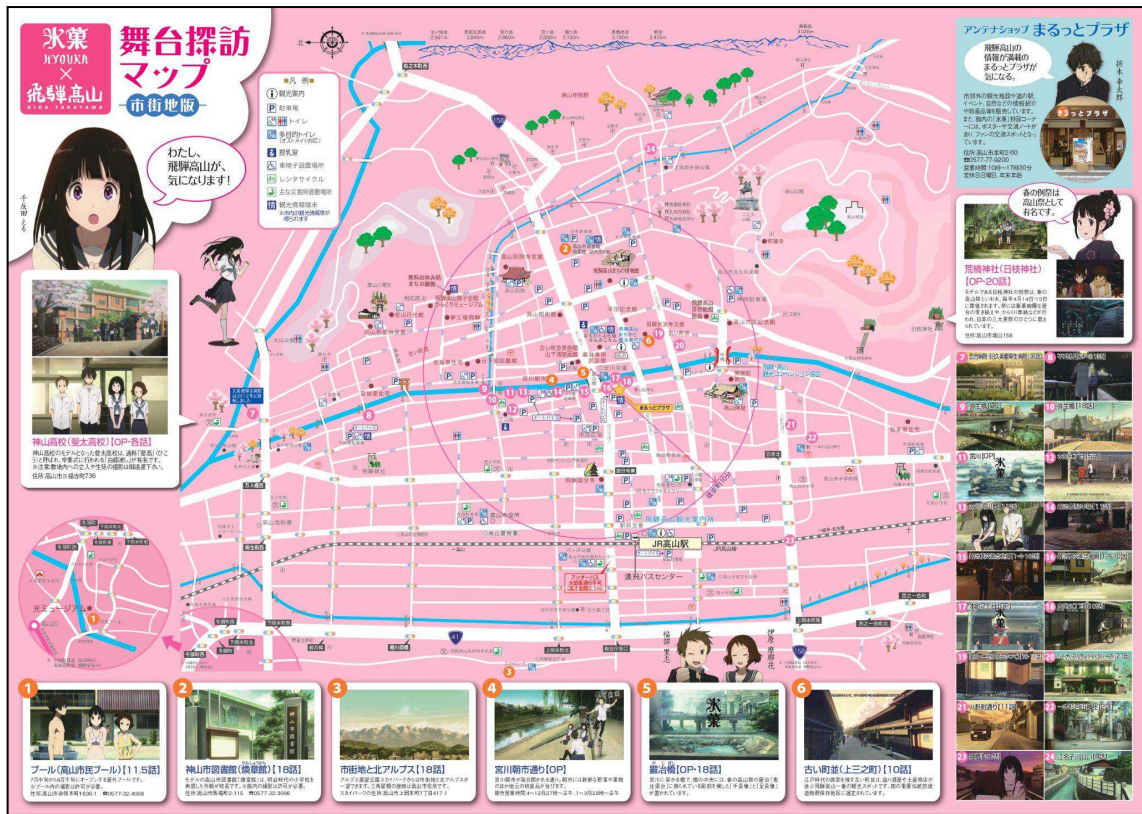
Durante as pesquisas, encontramos algumas informações interessantes que agregam com a temática deste trabalho. Com o conceito de Soft Power, de se promover para o mundo, a própria cidade de Takayama se utiliza do fato de que o anime utilizou a cidade como base representativa da obra para promover seu turismo, criando assim alguns mapas (Figuras 3 e 4) com pontos, tanto dentro da cidade, como em locais mais afastados do centro urbano da cidade, em que o autor se baseou para as representações no decorrer da obra.

Figura 3 — "Hyouka" Site Visitor Map 1



Fonte: Hida Takayama Tourist Information - Anime Site Tour

Figura 4 — "Hyouka" Site Visitor Map 2



Fonte: Hida Takayama Tourist Information - Anime Site Tour¹⁸

Com base nessa obra, analisaremos seu espaço representado, os aspectos culturais presentes na obra e a influência criativa do autor durante a criação do material.

3.2 A autenticidade das paisagens - O animado como expressão do real

É de consenso entre os estudiosos que a noção de paisagem surge no período do Renascimento, estando esse conceito presente na Geografia desde os seus primórdios. A paisagem estava ligada aos processos técnicos de pintura em perspectiva.

Duas foram as principais técnicas utilizadas nas pinturas de paisagem neste contexto: as noções de perspectiva e profundidade e a posterior técnica do chiaroscuro. Estas técnicas possibilitaram o enquadramento de grandes áreas numa escala reduzida, e em apenas duas dimensões. O termo paisagem, inicialmente se referia a estas pinturas, ou seja, ao produto da arte de representar numa tela um dado acontecimento enquadrado por uma dada realidade geográfica. (Marandola, 2018, p.140)

¹⁸ Disponível em: <https://www.hida.jp/english/touristattractions/takayamacity/4000107.html> acesso em: 11 de janeiro de 2026

Augustin Berque vai buscar descobrir a real origem do termo paisagem, visando combater os discursos materialistas vigentes da época, pois estes não seriam capazes de explicar a relação existente entre o homem e a terra.

Os objetos, os seres e as coisas estão carregados de sentidos, de história e de cultura. A realidade é tanto física como fenomenal, conjuntamente. É uma relação constante. É uma das formas possíveis de apreender tal relação entre a humanidade e a superfície terrestre, é através da paisagem. Para o autor, a paisagem é uma entidade privilegiada para alcançar esta intersubjetividade, ela é a expressão de nossa relação com a Terra. (Marandola, 2018, p.142)

A paisagem é fundamental para enfrentar a crise dos discursos contemporâneos que preocupam Berque, pois, para ele, ela vai além dos aspectos visuais e materiais do mundo.

Para este efeito, a cultura japonesa é de especial interesse para se pensar esses temas devido à riquíssima cultura de paisagem que apresenta popularmente. É mais do que reconhecida a forte presença que a natureza tem na cultura e artes, na religião e no pensamento japonês.

Entre os diversos exemplos apresentados por Berque sobre a presença da natureza na sociedade japonesa, está a ideia de que, na cultura japonesa, a natureza representa o ápice da cultura. Por meio de diferentes exemplos, o autor demonstra que, tradicionalmente, a cultura japonesa "tende obstinadamente a voltar à natureza", em um movimento circular e contínuo: natureza para cultura e posteriormente voltando para a natureza (Berque, 1995). Dessa forma, o referencial cultural no Japão passa a ser a própria natureza, diferentemente do que ocorre nos países ocidentais e até mesmo na China, onde esse referencial é, sobretudo, a sociedade (Berque, 1995).

A questão da natureza é fundamental dentro da Geografia, pois a sua concepção expressa as suas bases de sua compreensão, é dela que decorrem as leis da lógica, da vida social e que unifica toda a ordem das relações e finalidades humanas. O ser humano dirige seus interesses e conhecimento com base na mesma como também a possibilidade de subtrair-se ao domínio da natureza e de até dominá-la, como uma forma de fazerem seu poder aumentar.

A relação da natureza com vida humana pode ocorrer em dois planos: o plano de componentes simbólicos, culturais e políticos e o plano dos componentes que se referem à organização da vida material, tais como a produção econômica e os sistemas técnicos. O plano simbólico se refere ao processo de humanização no qual não necessariamente ocorrem modificações concretas impactantes, como por exemplo, os desenhos em paredes que pouco

alteram as rochas, mas que são uma marca no plano simbólico. A apropriação da natureza é intensificada a partir da modernidade, ela se refere ao processo mais concreto, atingindo a dimensão física da paisagem e a alterando-a.

Com isso em mente, iremos agora analisar a obra *Hyouka* e como ela trata um pouco dessas paisagens concretas e simbólicas, levando em conta também o que Berque nos fala sobre a própria visão de natureza vista dentro da sociedade japonesa.

Para esse ponto, analisaremos as paisagens representadas durante o anime, mostrando a interação dos personagens com elas, como também, mostrando que mesmo fictícias, as paisagens conseguem nos mostrar como seria o modo de vida da sociedade deste local.

Começaremos com a própria abertura, que já contém algumas paisagens para analisarmos. A Figura 5, retirada da própria abertura do anime, nos apresenta a Kamiyama Senior High School, escola onde se desenvolve maior parte da história do anime, e que foi baseada na Hida Senior High School (Figura 6), escola na qual o próprio autor da obra estudou, marcada pela presença de campos para prática de atividades físicas como futebol, beisebol, atletismo, tênis dentre outras atividades por partes dos clubes da escola, um forte traço cultural japonês.

Notamos também a presença marcante da própria natureza, com a presença de árvores ao redor do próprio campus da escola e a presença também do Rio Miyagawa. Temos também os prédios onde estão as salas de aulas e a presença do ginásio e algumas outras estruturas como dojos e depósitos. Na parte de trás dos prédios da escola existe um relevo mais elevado com a presença de uma floresta. No anime, esse relevo é tema de um mistério durante um episódio. Notamos que o verossímil dessa representação é muito evidente, podendo ter algumas diferenças devido às mudanças que podem ter ocorrido no próprio espaço da escola devido ao tempo de diferença entre a representação e a imagem atual, como também devido à memória do próprio autor, visto que ele estudou na escola e representou a mesma com base em suas lembranças.

Figura 5 — Kamiyama Senior High School



Fonte: *Hyouka* – Opening Theme – Yasashisa no Riyuu (00:16s)¹⁹

Figura 6 — Hida Senior High School



Fonte: Foto por 佐倉奈緒 (Sakura Nao) (2017)

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3tvOowLuKxs>

Ainda na abertura temos outros pontos da cidade de Takayama, como a ponte Kajibashi, presente na representação da Figura 7 onde temos novamente a presença do rio Miyagawa, junto a alguns edifícios que, pesquisando pelo *Google Street View*, são locais prioritariamente comerciais como lojas, hotéis, restaurantes, o que nos mostra a parte mais urbanizada da cidade, neste caso, o centro dela, mas também a presença da natureza mesmo se tratando da parte mais urbanizada da cidade, vemos a presença de vegetação. Quando analisamos o local real (Figura 8), percebemos que a representação mostra como se apresenta a cidade real, temos praticamente a mesma arquitetura dos edifícios, estrutura da ponte, a vegetação no rio e o próprio rio Miyagawa.

Figura 7 — Representação da Ponte Kajibashi



Fonte: *Hyouka* – Opening Theme – Yasashisa no Riyuu (00:18s)

Figura 8 — Ponte Kajibashi



Fonte: Google Street View (2023)

Outro ponto é o *Miyagawa Morning Market Street* (Figura 9). Ele é realizado ao longo do Rio Miyagawa, da Ponte Kaji-bashi à Ponte Yayoi-bashi. Este mercado matinal tem uma longa história, que remonta ao período Edo (1603-1868). É considerado um dos três principais mercados matinais do Japão: o Mercado Matinal de Wajima, na província de Ishikawa, e o Mercado Matinal de Katsuura, na província de Chiba. Um ponto importante é que na Figura 10, que mostra o ponto real da representação, houve uma alteração na paisagem, que nesse caso foi o surgimento de outra ponte, a ponte Gyojin, que interliga os dois lados do rio. Por ser uma construção recente, ela não foi representada, então, para comparação, trouxemos a paisagem antes e depois da construção da ponte. Durante o anime não chegamos a ter cenas ambientadas nesse mercado para podermos analisar como ele seria representado enquanto estivesse funcionando. Mas o que podemos notar é que as paisagens foram bem representadas, desde o rio, até as muretas de pedra, a vegetação, as placas, os letreiros.

Figura 9 — Representação do Miyagawa Morning Market Street



Fonte: *Hyouka* – Opening Theme – Yasashisa no Riyuu (01:11s)

Figura 10 — Miyagawa Morning Market Street e Ponte Gyojin



Fonte: Google Street View (2019 e 2023)

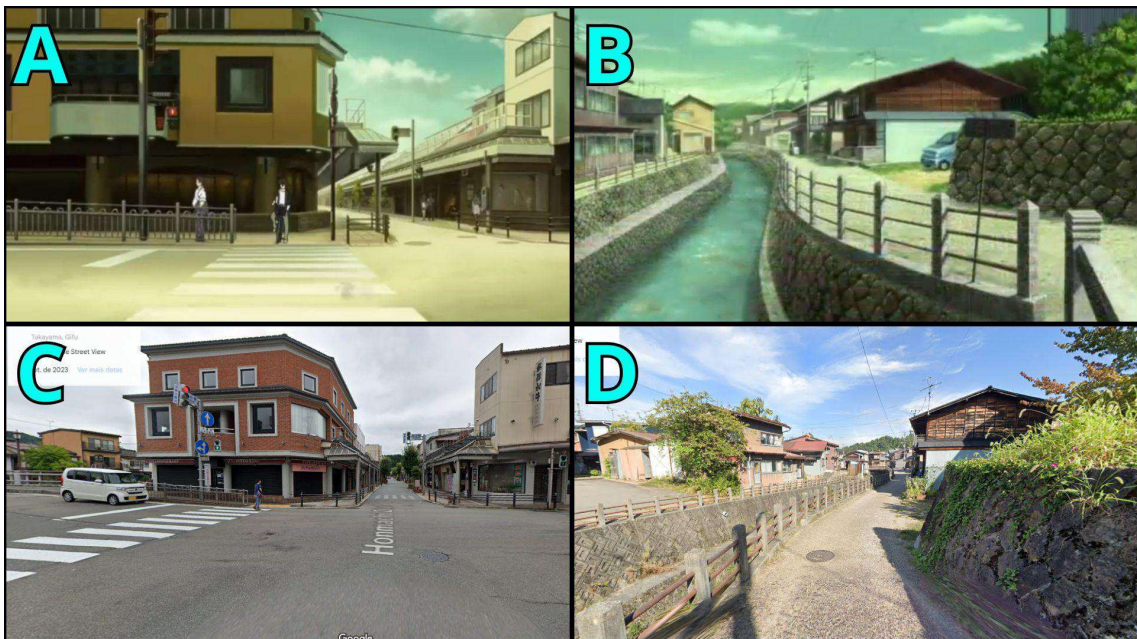
Saindo da abertura, iremos agora ver algumas paisagens que aparecem durante os episódios do anime, paisagens essas com as quais os personagens principais interagem.

A Figura 11 nos mostra 4 pontos do episódio número 4 do anime. Nesse episódio, pelo decorrer da trama que envolve o passado da Chitanda Eru, os personagens acabam por se encontrar em sua residência para debater acerca do passado da Chitanda e tentar encontrar uma explicação para o acontecimento de 45 anos atrás que envolveu seu tio e que acabou por gerar um trauma na personagem. Oreki e Satoshi se encontram no centro da cidade, Ponto A, mais precisamente na Ponte Kajibashi. A partir dessa posição eles seguem por algumas ruas que mostram a diferença das paisagens, começando no centro mais

urbanizado e passando por bairros mais residenciais como apresentado no ponto B. O ponto C e D nos mostram a visão real das representações, é visível que existem sim algumas diferenças, mas pode ser devido a diversos fatores, como a própria mudança na paisagem no decorrer do tempo, visto que as imagens são de 2023 e a animação é de 2012, como também a diferença em virtude acerca da própria visão do autor, visto que sua visão da paisagem também é levado em consideração, discutiremos mais sobre isso no decorrer do trabalho.

Como vimos no primeiro capítulo, a autenticidade de uma paisagem “é tudo que ela contém e é originalmente transmissível, desde a sua duração material até seu poder de testemunho histórico”. Porém, a duração material, nas representações artísticas, acaba por escapar do alcance humano fazendo com que o testemunho histórico fique abalado. Assim, uma reprodução nunca vai ser completamente autêntica, pois ela sofre devido a mudanças materiais dos locais representados e do testemunho histórico que também muda dependendo da abordagem artística como também do próprio autor que representa. Devido à essa visão as demais paisagens apresentadas durante esse percurso não necessariamente fazem sentido geograficamente. Elas estão sendo representadas, de forma autêntica aos locais, mas como um simples plano de fundo que acaba por não interferir na trama da história. Em outras palavras, elas são um espaço animado com o objetivo de promover a locomoção das personagens.

Figura 11 — Mosaico de fotos da cidade de Takayama



Fonte: A e B Episódio 4 nos minutos 03:10s e 03:44s respectivamente; C e D retiradas do Google Street View.

Outro ponto que quero destacar ainda no episódio quatro é a própria casa da

Chitanda, a Mansão dos Chitanda, que no tópico seguinte trataremos mais a fundo quando tratarmos sobre os clichês da sociedade japonesa. Para essa parte trataremos apenas da relação da representação e do real. Na Figura 12 apresentamos alguns pontos da Mansão dos Chitanda onde podemos ver que se trata de um grande terreno composto por algumas plantações, com uma arquitetura que remete à arquitetura tradicional japonesa voltada para a natureza e para o uso dos recursos naturais em suas construções. Vemos bem explícito essa parte voltada para a natureza tanto fora (A) da residência como dentro (D), onde existem uma grande quantidade de verde em sua arquitetura, como também a presença de corpos hídricos como mini lagos. A residência é uma exemplo de como é uma família da elite rural japonesa, com grandes terrenos de plantações e seguindo uma arquitetura que remete ao passado, com poucas características de modernização.

Figura 12 — Mosaico da Mansão dos Chitanda



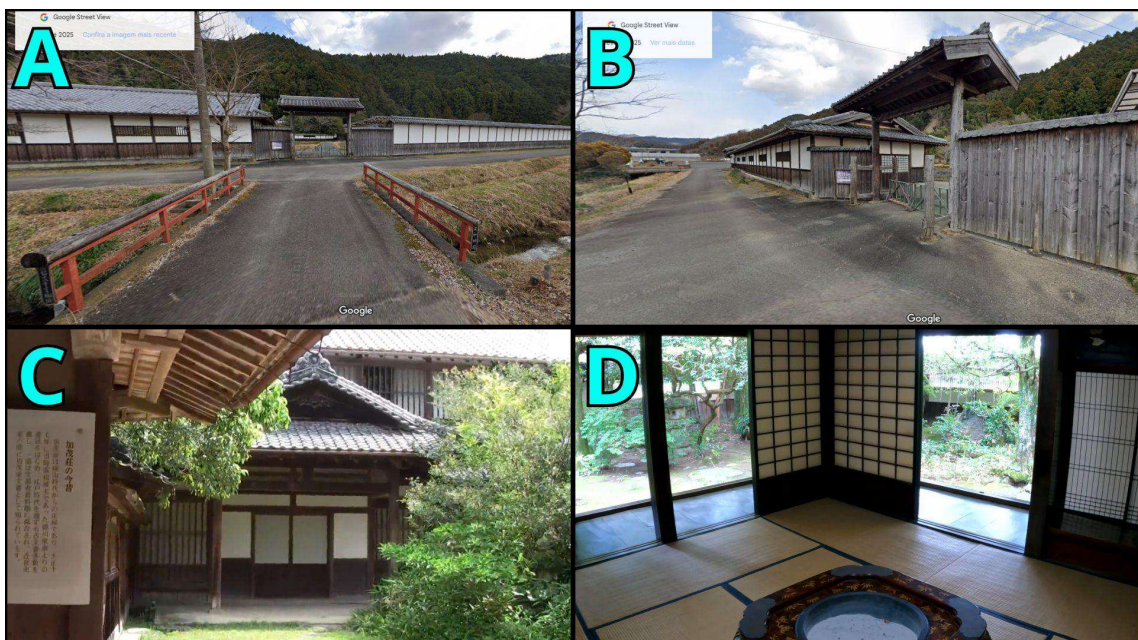
Fonte: Todas retiradas do episódio 4 nos minutos 05:23s(A), 05:30s(B), 05:47s(C), 08:30s(D).

Quando nos voltamos para as paisagens reais da mansão, temos alguns pontos bem curiosos e que são interessantes para o debate. Na Figura 13 é apresentado o Kamosō Kachōen Garden Park que fica em Kakegawa, Shizuoka, aproximadamente 270 quilômetros de distância da cidade de Takayama, cidade onde se passa a história, mas que serviu de inspiração para a representação da mansão. Durante as pesquisas, não existe nenhum relato do próprio autor ou de alguém da direção do anime acerca do motivo dessa escolha, então não é possível afirmar se existe alguma relação desse parque com o autor ou com alguém da

direção, toda informação seria apenas uma especulação. Mas é fato de que o local serviu de inspiração para a representação no anime, tanto a parte exterior(A, B e C), com as plantações e vias, como também a parte interna da residência (D), onde existem diversos cômodos que foram representados.

Notamos então a liberdade criativa do autor da obra, se utilizando de um espaço bem distante para fazer uma representação durante sua obra. Vale lembrar que em alguns casos, essa concepção de paisagem como lugar, apresentada pela Fioravante (2018) pode ser central para a trama, visto que, em uma representação que vise mostrar a paisagem condizente com a realidade geográfica, se essa representação for falha, o espectador tende a não entender o enredo por completo. Porém essa abordagem da paisagem com a concepção de lugar acaba por não ser tão relevante para esse contexto em específico, visto que a paisagem é vista como um plano de fundo, um espaço, mostrando também como a paisagem pode ser vista apenas como um espaço de interação. fazendo com que as personagens transitam e interagem entre si. Segundo Fioravante (2018), uma paisagem como espetáculo, essas paisagens nos encantam pela sua estética ou despertam curiosidade, têm em sua base um forte apelo visual, projetado para atrair a atenção do espectador, essa visão também é utilizada nos demais episódios da obra.

Figura 13 — Mosaico do Kamosō Kachōen Garden Park em Kakegawa, Shizuoka



Fonte: A e B retiradas do Google Street View; C e D adaptado do Youtube.²⁰

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4v4zjAFiix0>

Com essa análise podemos tirar algumas conclusões com base no que foi discutido durante este trabalho. Na parte da paisagem, podemos notar que as representações possuem verossimilhança em relação às próprias estruturas e pontos geográficos. Podemos ver também a presença da liberdade do autor de se utilizar de outras construções do Japão como uma fonte de paisagem, mesmo que esta não faça parte da cidade real representada. Relembro assim a fala de Barbosa (1999) em que a busca pela a autenticidade não pode confundir-se e encerrar-se no verossímil. A paisagem então se torna imagem, perde sua condição de acontecimento material para assumir a condição de signo cabendo a nós, geógrafos, investigar seus significados.

A paisagem apresentada pelo anime é reconfortante, mostrando a vida cotidiana de uma cidade não tão grande do Japão. A análise da paisagem tenta nos mostrar como uma cidade do interior pode ser atrativa devido a diversos fatores apresentados pelas imagens, mas que não necessariamente eles foram feitas visando cumprir esse objetivo. Assim, toda essa atmosfera de uma cidade calma, sem muito movimento comparado com as grandes cidades japonesas, com ligações com a natureza, que possui locais que se adequam muito as paisagens que o Berque nos mostra quando ele tenta resgatar o significado de paisagem na China, onde eles se utilizavam desses locais para refletir, pensar, relaxar. O Soft Power está aí, tentando seduzir a pessoa a querer experimentar essas vivências, em cidades que muitas vezes são diferentes das delas. Outro ponto que contribui para essa sedução é a parte da própria política de turismo da cidade, que se utiliza das representações para promover o turismo, disponibilizando diversas informações no próprio site da cidade.

Seguimos para o próximo ponto, no qual analisaremos algumas características presentes na cultura japonesa e que são retratadas durante a obra.

3.3 O etnocentrismo - Os clichês da sociedade japonesa

Os mangás e animes são expressão cultural do povo japonês, incorporando assim sua visão de mundo particular que, por sua vez, é transmitida aos leitores e espectadores, conseguindo alcançar até mesmo os que cresceram e que vivem em outras culturas e que desconhecem a realidade japonesa (Meireles, 2003).

Nos mangás e animes, há uma forte presença de elementos simbólicos, frequentemente ligados à natureza, que são característicos do imaginário japonês. Para compreender plenamente a profundidade dramática dessas obras, é essencial considerar a tradição japonesa de transmitir ideias não apenas por meio de palavras, mas também através

de símbolos visuais, seja em formato impresso ou animado (Meireles, 2003).

O leitor estrangeiro de mangás e o espectador de anime, ao se deparar com essa nova linguagem visual, passa a tentar compreendê-la. Embora essa compreensão não seja idêntica à de um japonês nativo, ela ocorre pelo mesmo processo que nos permite apreciar obras de arte de culturas distintas da nossa.

Para esse ponto, analisaremos alguns acontecimentos durante a obra e algumas características apresentadas pelos personagens que fazem parte do imaginário japonês.

Analisarei três tópicos principais: As Famílias Tradicionais da Cidade, O Festival Escolar e o Festival das Bonecas. O primeiro não se caracteriza como um evento, mas sim um aspecto cultural japonês em que as cidades possuem famílias que se destacam dentro do território, assim iremos analisar como se dá essa representação e também comentar um pouco das famílias existentes na cidade real no Japão e buscar traçar algumas relações. O segundo e o terceiro são eventos que ocorrem durante o anime, o Festival Escolar é o maior acontecimento da obra, onde podemos ver relações diretas dos personagens e diversas características culturais japonesas. Já o Festival das Bonecas é um evento que acontece já no final da obra, é o último acontecimento importante da obra e também o que marca o final dela no anime. Vale lembrar que o anime termina nele, mas tanto a novel quanto o mangá continuam a história. Nesses dois abordaremos algumas características relacionadas aos festivais escolares no Japão, os *bunkasai* e como podemos relacionar com os eventos reais, e veremos também o próprio festival que inspirou a representação na animação, o Hida Ikibina Festival, que é um evento anual realizado pela cidade.

3.3.1 Famílias Tradicionais de Kamiyama

Para começar esse tópico, irei descrever as principais famílias citadas durante toda a obra e algumas de suas características apresentadas pelos próprios personagens.

No primeiro episódio, Satoshi apresenta aos espectadores os “Quatro Exponenciais”, ele destaca que a cidade de Kamiyama possui algumas famílias tradicionais, mas quatro se destacam por serem mais famosas, são elas: Juumonji, Saruberi, Chitanda e Manninbashi.

Embora haja muito poucos clãs prestigiados na cidade de Kamiyama, os mais proeminentes são os quatro "Clãs Exponenciais". O Clã Juumonji (十文字), que administra o Santuário Arekusu, o Clã Saruberi (百日紅), que opera as livrarias, o Clã Chitanda (千反田), com suas grandes fazendas, e o Clã Manninbashi (万人橋), da montanha. O primeiro caractere de seus sobrenomes é representado por um expoente do número dez (十百千万), daí eles são chamados de "Os Clãs Exponenciais". Os únicos outros clãs que estão em pé de igualdade com os quatro são o Clã Irisu, que administra o hospital local, e o Clã Toogaito, com sua posição dominante no campo da educação. (*Hyōka*, 2001, vol. I, cap. II)²¹

Essa fala do Satoshi dá destaque para as quatro principais famílias da cidade, mas também cita outras famílias que possuem influência, como a família Irisu e a família Tougaito, que terão representações dentro da obra no decorrer dos episódios. Outro ponto importante de destaque é que o nome “Quatro Exponenciais” ou “Clãs Exponenciais” é uma sugestão do próprio personagem, a própria Chitanda confirma que nunca ouviu nada em relação a esse termo, mas também destaca que faz sentido devido aos caracteres dos sobrenomes.

Durante a obra somente a família Chitanda e Juumonji receberam representações em personagens. A própria Eru, como também a residência da família, a qual analisamos no tópico passado. A Juumonji é representada pela personagem Kaho Juumonji, uma personagem secundária que aparece somente algumas vezes durante a obra, mas é apresentada como sendo amiga de infância da Eru. Começando pela família Chitanda, como destacado por Satoshi eles são grandes fazendeiros da região e possuem uma forte influência no local, como podemos ver pelo grande terreno da mansão. Não temos muitas informações durante o anime, mas pelo o que é mostrado e também por algumas falas da Eru principalmente no final do anime e por ser filha única ela possui uma grande pressão social, mesmo que ela mesma não se importe muito, mas que sim tem consciência do papel que ela terá em um futuro quando estiver à frente de sua família. Esse tipo de situação é comum em obras que abordem temas de famílias mais restritas, que possuem grandes patentes sociais e que por vezes essas responsabilidades são transmitidas para os filhos para que continuem exercendo sua influência.

Segundo a Light Novel, material original que destaca com mais detalhes algumas partes da história que acabam sendo cortados nas demais adaptações por não serem tão importantes para a representação, mas que para esse trabalho é um dos caminhos para entendermos pontos dentro da própria animação. Eru vai destacar alguns pontos acerca de sua família:

²¹ Dependendo do material, Light Novel, Mangá ou Anime, pode ser interpretado como Família ou Clã, no anime é traduzido para Família, na Light Novel foi traduzido para Clã, no mangá em inglês ficou como Família, mas a interpretação segue a mesma, são núcleos familiares que possuem influência na cidade.

A história do Clã Chitanda vem desde o começo da era Edo. As grandes planícies no norte da cidade de Kamiyama costumavam ser uma vila de camponeses. Como líderes da vila, o Clã Chitanda cultivou, manteve e alugou as terras por aqui. Assumindo a posição de representantes do vilarejo, eles se encarregaram de negociar os impostos com o lorde feudal, bem como atuaram sendo os magistrados locais. (*Hyouka*, 2001, vol. III, cap. I)

Ela comenta um pouco sobre a história de sua família e como eles conseguiram sua influência, mostrando também alguns contrapontos como sua localização geográfica:

A terra aqui não é abençoada pela natureza. Apesar de o solo ser fértil, a área é muito suscetível a tufões e tempestades. Afinal, a região aqui nunca foi muito irrigada, até que obras de irrigação foram implementadas na era Edo. A menor das mudanças no clima causaria uma perda total da colheita, então era natural que os agricultores antigos temessem e adorassem os deuses. (*Hyouka*, 2001, vol. III, cap. I)

Ela destaca também o papel que seu avô possuía em recuperar as terras vendidas no pós-guerra e comenta também que diferente do que Satoshi tinha apresentado no início, a família Chitanda não era extremamente rica ao ponto de se distanciar das demais (*Hyouka*, 2001).

A família Juumonji, como não temos tanto a participação de Kaho durante a obra, não podemos perceber como seria sua interação com sua família, destaco também que não temos informações de outros familiares da personagem. Durante suas participações notamos que ela é uma pessoa muito amigável que fala de maneira gentil e suave, muito característico de pessoas que possuem uma hierarquia maior, muito em virtude à sua criação. Em um primeiro momento, existe somente um diálogo entre Kaho e Eru durante o Festival Escolar e que tem relação com a trama do arco, no segundo momento, ela se encontra com Eru e Houtarou no Templo Arekusu, local administrado pela família Juumonji, onde vemos mais uma interação entre as personagens. Aqui vemos que existe um respeito entre as famílias da região, mas que também existe a amizade entre elas.

Os templos são bem característicos de todo o Japão, e na obra não é diferente, existem algumas representações de templos da cidade, incluindo o próprio da família Juumonji. Vemos durante a obra algumas características culturais japonesas, como a visita aos templos, principalmente no final do ano, como também a prática de tirar a sua sorte, o *omikuji*, que é um tipo de papel com previsões e mensagens sobre a sorte, que se pode obter em templos e santuários.

Esses aspectos culturais estão presentes em diversas obras e são bem evidenciados no cotidiano da população.

Tirando as “Quatros Exponenciais”, a família da Irisu, baseado na personagem Fuyumi Irisu, percebemos que ela acaba sendo uma família bem restrita devido a sua posição social, visto que a mesma é responsável por administrar o Hospital da cidade.

O prédio para o qual Satoshi estava apontando parecia ser o Hospital Rengou, de fato. É um hospital geral privado com instalações equivalentes às dos administrados pela Cruz Vermelha Japonesa. Como fica a apenas cinco minutos a pé da Escola Secundária Kamiyama, qualquer aluno que se machucasse ou adoecesse acabaria indo lá. Entendi, então é por isso que Irisu Fuyumi é famosa. (*Hyouka*, 2001, vol. II, cap. II)²²

A Fuyumi é uma personagem construída com traços de personalidade mais maduros e que carrega, assim como a Eru, uma responsabilidade familiar, como veremos mais adiante no Festival das Bonecas.

Em relação às outras famílias citadas, não temos muitas informações tirando as que o Satoshi nos oferece, mas percebemos algumas similaridades com as famílias reais da cidade de Takayama.

Takayama é conhecida por suas casas mercantis e residências históricas que pertenceram a famílias proeminentes durante o período Edo e além. Embora não haja uma lista exaustiva de "famílias reais" no sentido de realeza, a cidade possui famílias tradicionais que desempenharam papéis significativos em seu desenvolvimento econômico e cultural. As informações disponíveis indicam que o legado dessas famílias é preservado principalmente através de suas antigas residências, que foram transformadas em museus ou casas de patrimônio.

Outro ponto destacado no site da própria cidade em relação à sua história, Os habitantes desta região, há muito tempo, possuem um profundo conhecimento das montanhas e de seu ecossistema, incluindo a fauna e a flora locais. Aproximadamente 1300 anos atrás, os moradores de Hida, em Takayama, foram agraciados com uma exceção fiscal: em vez de pagarem os impostos regulares, eles prestavam serviços de carpintaria na capital. Essa singularidade, restrita apenas a Hida, gerou diversas teorias, sendo a mais aceita a de que o conhecimento e a tecnologia avançada em silvicultura e marcenaria, desenvolvidos por essa população, foram os motivos determinantes para tal privilégio.

Assim, não é estranho notar que as casas mais antigas da cidade são feitas principalmente de madeira, terra e papel. E também a forte relação que a cidade possui com seu relevo. Dentro do anime, é destacado que uma das famílias, a Manninbashi são donos de

²² A representação do hospital do anime é real, mas atualmente o prédio possui outra função sendo a atual estação policial de Takayama.

uma montanha, mesmo que não tenhamos acesso a nada relacionado a como seria esse terreno. Podemos notar uma similaridade com a própria história da cidade, que cresceu em torno de montanhas e que aprendeu a conviver com o que havia disponível da natureza do local.

Selecionei algumas famílias que têm destaque dentro da cidade e abordaremos como elas agem atualmente na cidade e quais relações podemos traçar com o anime.

Os Kusakabe eram uma família de comerciantes que prosperaram durante o período Edo, trabalhando para o xogunato em Takayama. Sua antiga residência é agora o Kusakabe Folk Museum, que preserva a arquitetura e o estilo de vida da época, permitindo que os visitantes explorem a história da família e da cidade. Antiga residência da família Yoshijima, a Yoshijima Heritage House, é outro exemplo de casa mercantil bem preservada. Ela oferece um vislumbre da vida dos comerciantes ricos de Takayama e é aberta ao público como um museu. Outra é a antiga casa da Família Taguchi que foi uma família de comerciantes que lidava com diversos produtos durante o período Edo e, mais tarde, com a fabricação de óleo e gasolina no período Taisho. A Old Taguchi Family House é um local que reflete a história comercial da família.

O centro histórico de Takayama, era o lar de ricas famílias mercantis, cervejeiros de saquê e artesãos, muitos dos quais ainda existem hoje. Embora os nomes específicos de todas as famílias não sejam detalhados, a presença de antigas lojas e cervejarias de saquê que continuam em operação sugere que os descendentes dessas famílias tradicionais podem estar envolvidos na manutenção desses negócios e na preservação da cultura local.

Não vou aprofundar na história de cada família, mas podemos notar, tanto pelas informações do site da cidade, quanto em outras fontes de pesquisas relacionadas ao turismo que atualmente, os principais pontos dessas famílias se tornaram museus abertos à visitação e que existe uma política de proteção ao patrimônio cultural, visto que, essas construções são marcas da sociedade de uma determinada época, sendo elas físicas e estruturais.

Buscando a relação dessas famílias ou outras existentes na cidade, não houve nenhuma correlação entre famílias reais e as representadas na obra. Assim, a conclusão que podemos chegar é a de que essas famílias não são diretamente inspiradas em alguma, mas que elas são sim representações de famílias com maior poder político, econômico e social da região. Mesmo que não exista uma relação direta entre as reais e as fictícias, podemos notar como elas são apresentadas, como os próprios Chitanda, que possui uma influência na agricultura, os Manninbashi com seu domínio nas montanhas, os Juumonji com a função religiosa, os Irisu com a influência na Saúde, assim, são representações de grandes grupos que

detêm poder dentro de um território.

3.3.2 *Kanya Festival e os Bunkasai*

Para começar esse ponto, trarei um contexto geral do que seriam os *Bunkasai* e como eles fazem parte da vida dos estudantes japoneses.

Bunkasai [文化祭] são festivais escolares que acontecem no outono por volta de outubro e novembro em todas as escolas e universidades do Japão. O objetivo é apresentar a escola para os pais, futuros alunos e moradores do bairro por meio de diversas atrações que os alunos da própria escola organizam. A palavra *Bunkasai* é simples e deriva dos ideogramas [文化] que significa cultura seguido de [祭] que vem de matsuri e significa festival. Os *Bunkasai* ou Festivais Escolares são realizados para mostrar a aprendizagem dos alunos, como uma diversão recreativa e também um meio de interagir socialmente.

Com antecedência os alunos de cada sala decidem o que vão apresentar durante o Festival Escolar. Os clubes da escola ou universidade também se preparam para fazer apresentações ou planejar alguma coisa especial para o evento.

Até a universidade todos os alunos são obrigados a participar do *Bunkasai*, é um evento que aparece na grade escolar. Aqueles que não fazem apresentações ou coisas do tipo acabam por ajudar em outras áreas como nos preparativos do evento.

Estes eventos exigem dedicação dos alunos na preparação. Esforço, tempo e energia são partes fundamentais que fazem com que esses eventos possam acontecer. São semanas de preparação e treinamento para poucas horas de apresentações.

Os festivais escolares são tão populares que sempre aparecem nos animes e mangás. É raro assistir um anime que se passa na escola sem se deparar com o evento anual *bunkasai* onde vemos os alunos e os clubes se preparando e fazendo o evento.

O festival de cultura é um dos eventos importantes que traz cor à vida do ensino médio. Em muitos casos, é mantido durante dois dias no outono. No palco são realizados bailes, peças de teatro e apresentações de bandas, cabines que vendem lanches leves e doces, exposições de estudos são montadas em salas de aula.

A atmosfera do festival cultural se altera de acordo com a escola, com alguns tendo um clima de festival vibrante e outros focando nas apresentações de pesquisa, mas é usual que todos os alunos participem. Esse tipo de evento regular, no qual todos os membros participam, é incomum no mundo e pode-se dizer que é uma característica das escolas japonesas. A comissão executiva do festival de cultura é ativa durante todo o ano, e em

algumas escolas, os alunos fazem de tudo, desde o planejamento até a operação.

Nos festivais de cultura, é costume que cada turma elabore uma programação. Os professores dão instruções, no entanto, os alunos conversam entre si e decidem o que fazer e gastam tempo na preparação.

Uma pesquisa realizada em 2020 via LINE²³ mostra quais são as principais atrações durante os festivais (Quadro 2).

Quadro 2 — Os 10 principais programas/eventos de festivais de cultura.

1°	Dança	13%
2°	Barracas de comidas	8%
3°	Concertos Musicais	7.8%
4°	Concertos de bandas de metais	5.2%
5°	Exibição de vídeos	4.8%
6°	Teatro	4.3%
7°	Trabalhos nos clubes e salas	3.9%
8°	Abertura/Encerramento	3.7%
9°	Cassino	2.8%
10°	Barracas de jogos	2.6%

Fonte: Japan National Tourism Organization, adaptado pelo autor.

De acordo com essa pesquisa, os três principais programas populares são cabines de dança, comida e bebida e shows de bandas. Nas barracas no terreno da escola e nas cabines das salas de aula, costumam ser servidos yakissoba, cachorro-quente, crepes e bebidas. Embora não estejam entre os dez primeiros, casas assombradas em salas de aula e cafés temáticos são frequentemente vistos.

Os festivais são muito bem representados nos animes e mangás, sempre trazem para a obra uma atmosfera diferente onde diversas histórias são construídas. Em *Hyouka* não é diferente, o arco do “Incidente Juumonji” que ocorre do episódio 12 até o 17 adapta a realização do festival cultural conhecido como “Kanya Festival”. Mas este ano, um ladrão que se autodenomina “Juumonji” aparece, roubando itens de diferentes clubes escolares, deixando

²³ O LINE é um aplicativo de mensagens instantâneas e chamadas de voz/vídeo, muito popular no Japão, Taiwan e Tailândia.

para trás um cartão e o folheto do festival. Todo o arco gira em torno de alguns objetos em específicos sendo “roubados” por algum ladrão misterioso e o Clube de Literatura Clássica acaba se tornando um de seus alvos.

O nome “Kanya Festival” (カンヤ祭 Kanya sai), é um apelido para Kamiyama High School Cultural Festival (神山高校文化祭 Kamiyama kōkō bunkasai), possuindo também relação direta com o enredo da história. Satoshi nos explica a origem desse termo e o motivo que para antigos membros do clube esse nome ter se tornado um tabu.

“Kanya” não é uma abreviação de “Kamiyama”, mas sim uma forma diferente de se pronunciar o kanji de “Sekitani”. Eu pude perceber isso agora a pouco. É provavelmente um nome alternativo para “Festival Sekitani”, para poder enganar os funcionários enquanto honram seu herói. (*Hyouka*, 2001, vol. I, cap. VII)

Jun Sekitani é o tio de Eru que desapareceu na Índia. Devido ao tempo de desaparecimento ele foi declarado morto. Ele tem relação direta com o festival, pois serviu de escudo para os estudantes durante brigas internas entre o corpo discente e docente em virtude das mudanças no festival. Mas desvendando esse passado, vemos que ele não foi um “Herói Gentil” que se sacrificou, sendo expulso, pelo bem dos estudantes. Tanto Satoshi quanto Houtarou entenderam o motivo disso, que para grande parte das pessoas que escutam essa história, não sabem o verdadeiro motivo pelo qual ele foi expulso, somente as pessoas que estavam envolvidas e aquelas que conseguiram desvendar compreendem.

Vou apresentar alguns exemplos dessas programações e atividades realizadas durante o festival. Na Figura 14, mostramos um mosaico de cenas do episódio 12, o ponto A é a entrada da escola com o título do festival “Kanya Festa”, além do grande movimento de alunos e cartazes pelas grades, temos também a presença dos alunos já dentro da escola, fazendo os preparativos finais para o início do evento como mostra o ponto B. Seguindo temos o ponto C com a abertura do festival juntamente com apresentações, no primeiro caso foi uma performance de dança. E no ponto D já uma outra apresentação, sendo essa voltada para a comédia.

Figura 14 — Mosaico de imagens do “Kanya Festival”



Fonte: Todas retiradas do episódio 12 nos minutos 04:47s(A), 04:57s(B), 12:30s(C), 16:12s(D).

Posteriormente, Eru percorre a escola passando por diversas atrações de diferentes clubes, como mostrado na Figura 15. Vemos então a variedade de atrações, desde exercícios de caligrafia no ponto A, jogos diversos como no ponto B. Vemos também a presença do clube de mangás, do qual a Mayaka faz parte, e na visão do Houtarou, presenciamos a apresentação do clube de à capela.

Figura 15 — Mosaico de imagens do “Kanya Festival”



Fonte: Todas retiradas do episódio 12 nos minutos 13:43s(A), 14:23s(B), 17:10s(C), 20:07s(D).

Esses foram alguns exemplos da diversidade que esses eventos proporcionam, para no nosso caso, instigar o espectador a querer participar dos festivais.

Saindo do anime e indo para a escola real, a Hida High School é uma escola de ensino médio fundada em 1886. A escola, como destacado, foi a base para a representação da Kamiyama Senior High School, em virtude do próprio autor da obra ter estudado nela.

Como também destacado, as escolas japonesas realizam festivais culturais, cada um com suas características e nomes diferentes. O festival da escola recebe o nome de “Dragonfly Festival” (蜻蛉祭 Akitsu-sai) que faz referência ao símbolo da escola.

De acordo com o guia de informações escolares para 2026 disponibilizado pela própria escola, alguns ex-alunos falam sobre sua passagem pela escola e destacam também o festival cultural. Eles comentam sobre a rica variedade de eventos escolares, incluindo o festival, destacam a criação de exposições pelas turmas e que essas experiências criam memórias especiais. Outro destaca que alunos do primeiro e segundo anos fazem exposições enquanto os do terceiro encenam peças teatrais e completa dizendo que são os próprios alunos que assumem a liderança no planejamento, compra de materiais, na criação das exposições e na execução durante o dia do evento.

Também no site da escola tive acesso a algumas informações e fotos do próprio festival como vemos na Figura 16. Pelas notícias, o evento é restrito ao público escolar, não sendo acessível ao público, então os registros fotográficos que se tem acesso são feitos pela própria escola. Porém, esses registros nos mostram também a diversidade e empenho dos alunos durante o evento. No ponto A temos a entrada da escola que já conta com alunos e com algumas barracas. No ponto B, temos a preparação de uma das salas, mostrando os alunos imersos na confecção do ambiente. No ponto C temos, assim como no anime, o palco principal localizado no ginásio, onde ocorre a cerimônia de abertura e posteriormente apresentações e no ponto D temos duas estudantes enfeitando uma das escadas da escola, é interessante notar que cada sala ficou responsável por dois degraus dessa escada, fazendo uma arte que provavelmente representa o que está sendo realizado por cada turma.

Figura 16 — Mosaico de Fotos do Dragonfly Festival



Fonte: Hida High School (2025)²⁴

Assim podemos concluir que esses eventos proporcionam aos alunos um momento muito além de só diversão, é um momento de união, onde todos se juntam para conseguir realizar sua apresentação, colocar em prática o que é trabalhado em seus clubes e despertar neles o sentimento de realização quando tudo termina. Percebemos isso tanto na vida real, pelos relatos dos alunos, como pelos próprios personagens do anime, no final do arco, realizados por cumprir seu objetivo inicial, que era vender sua antologia. Vemos também a diversidade de atividades, reforçando sempre a diversidade cultural até dentro da própria cultura japonesa.

Além de serem muito proveitosos por parte dos alunos, esses eventos também atraem a atenção de público de fora da própria escola ou universidade, assim, esses eventos também tem uma função turística, tanto para a própria população local ou japonesa como também para os estrangeiros que não possuem contato direto com esses tipo de evento. Vale ressaltar também, que em algumas escolas, esses eventos não são abertos ao público externo.

Saindo dos festivais escolares, vamos analisar um dos festivais anuais realizados pela cidade e que receberam representação dentro da obra.

3.3.3 O Festival das Bonecas

²⁴ Disponível em: https://www.instagram.com/akitsu_sai_2025

Os festivais japoneses ou os *matsuri* são festivais e uma maneira da comunidade local se reunir e comemorar. Quase todos os *matsuri* têm alguma conexão com o budismo, o xintoísmo, as quatro estações ou eventos históricos importantes, embora alguns deles dependem totalmente da beleza dos fogos de artifício. Às vezes, os *matsuri* são procissões religiosas solenes que acompanham um Deus xintoísta de um santuário para outro. Em outras ocasiões, são eventos informais não religiosos relacionados às estações do ano. Por exemplo, quando a primavera transforma a paisagem em um mosaico aveludado de cerejeiras em flor, as pessoas se reúnem em parques para contemplar as flores cor-de-rosa e desfrutar de um clima festivo. Alguns *matsuri* acontecem em todo o país, mas a maioria são eventos regionais que surgiram a partir das várias microculturas do Japão, resultando em uma infinidade de festivais locais atípicos que ainda são comemorados atualmente.

Os *matsuri* reúnem uma série de elementos que os tornam únicos e vibrantes. Entre eles, destaca-se o *mikoshi*, um palanquim sagrado que funciona como um mini santuário portátil. Durante a celebração, a divindade é retirada do santuário e conduzida em procissão pelo bairro. Em alguns casos, o cortejo segue de forma contínua e ordenada, enquanto em outros o *mikoshi* é agitado de um lado para o outro, numa demonstração festiva para entreter a divindade. Além do *mikoshi*, muitos festivais contam com *dashi*, carros alegóricos ricamente decorados que representam espíritos e divindades locais. Diferente do *mikoshi*, eles são puxados, podendo variar de pequenas estruturas conduzidas por poucas pessoas até imponentes construções do tamanho de um prédio.

A música é outro elemento essencial, preenchendo o ar com sons tradicionais como o das flautas de bambu *hichiriki*, o timbre marcante do *shamisen* e as batidas vigorosas dos tambores *taiko*.

Os trajes típicos contribuem para o clima festivo: *hachimaki* (bandanas estilizadas), *happi* (casacos decorados com símbolos da comunidade) e *tabi* (meias divididas para uso com as sandálias de madeira *geta*). O *yukata*, um quimono leve de verão, é bastante usado por visitantes e participantes, reforçando a atmosfera tradicional.

Outro atrativo são as *yatai*, barracas que oferecem uma grande variedade de comidas típicas, desde clássicos como *yakitori* (espetos de frango grelhado), *takoyaki* (bolinhos de polvo) e *hashimaki* (crepe salgado enrolado em *hashis*) até opções mais modernas. Assim, música, cores, aromas e tradições se misturam, tornando os *matsuri* experiências imersivas que celebram a cultura e o espírito comunitário japonês.

Os festivais japoneses desempenham um papel crucial para manter vivas as artes e ofícios tradicionais. Muitos *matsuri* apresentam performances de música clássica, dança ou

teatro que, de outra forma, poderiam desaparecer na obscuridade. Hábeis artesãos também contribuem elaborando carros alegóricos e intrincados trajes, garantindo que as técnicas antigas sejam passadas para as gerações futuras. Esses festivais são como museus vivos, oferecendo um vislumbre da rica herança cultural do Japão, adaptando-se à idade moderna.

É muito comum ver em mangás e animes a representação desses tipos de eventos, sendo eles ligados ao momento de férias escolares, onde os personagens se encontram durante seu recesso para descontrair pelo evento. É interessante notar também que nessas representações, os eventos são comumente diferentes entre eles, como dito anteriormente, cada região do Japão realiza seus próprios *matsuri*, com suas características culturais.

Em *Hyouka* não é diferente, embora não tenhamos a representação de festivais mais focados em barracas de comidas e jogos, fogos de artifícios, tivemos a representação de um dos principais festivais realizados pela cidade, o Hida Ikibina Festival.

Toda primavera, o Santuário Hida Ichinomiya Minashi se transforma em um palco de cores vibrantes e tradições centenárias durante o Ikibina Festival, uma celebração cultural exclusiva da região de Hida.

A primavera chega tarde em Hida, então, diferentemente do resto do Japão, que celebra o Dia das Meninas²⁵ no início de março, este festival acontece um mês depois. Originário de 1952, o Festival de Ikibina tem laços profundos com a outrora próspera indústria de sericultura (criação de bichos-da-seda) da região. Historicamente, os criadores locais de bicho-da-seda realizavam festivais sazonais para rezar pela produção abundante de seda e pela prosperidade agrícola. Com o tempo, o festival da primavera evoluiu para uma celebração que homenageia a graça, a beleza e a felicidade das mulheres simbolizadas pela própria seda.

Segundo a descrição da página da Japan Travel, o festival ocorre enquanto a música *gagaku*²⁶ é tocada, figuras vermelhas e azuis atuam como recepcionistas, seguidos por músicos que tocam a música *gagaku*, jovens rapazes, donzelas do santuário que seguram bolos de arroz em forma de diamante e taças de saquê e nove mulheres selecionadas representando os Ministros da Esquerda e da Direita, o Imperador, a Imperatriz e cinco damas da corte. Em seguida, mais de 100 pessoas do grupo de apoio formam uma procissão deslumbrante que percorre aproximadamente 900 metros da entrada principal até o terreno do templo por cerca de 40 minutos.

²⁵ O Dia da Menina, internacionalmente, é celebrado dia 11 de outubro. No Japão ele é celebrado no dia 3 de março.

²⁶ Characterized by long, slow songs and dance-like movements, is the oldest of the Japanese traditional performing arts. (Unesco)

No final do festival, as bonecas Ikibina são apresentadas em um palco especial, e uma cerimônia de lançamento de bolos de arroz é realizada para rezar por uma boa colheita no ano, por fim, bolos de arroz em formato de diamante e bolinhos de casulo são servidos.

O Ikibina Festival foi retratado no episódio final do anime. A Eru, que interpretará o papel das bonecas Hina, pede ao Houtarou para segurar seu guarda-sol, pois a pessoa que iria lhe acompanhar não poderá comparecer. Houtarou de início se mostra relutante à ideia, mas no final aceita. Durante o episódio 22, vemos a movimentação por parte das famílias envolvidas na preparação do festival, todos estão muito agitados para que tudo dê certo.

Porém, um problema acontece no plano no trajeto inicial, impossibilitando de ser realizado. Posteriormente um novo caminho é traçado. Nesse novo caminho, um pouco mais longo, temos a presença das *sakuras* que estavam desabrochando e acabaram por tornar o festival único. Todo o festival é lindamente representado nos lembrando a visão que a Fioravante (2018) nos apresenta da paisagem como um espetáculo. Essa paisagem apresentada, além de nos mostrar aspectos culturais, nos envolve e encanta pela sua estética ou despertam curiosidade, têm em sua base um forte apelo visual, projetado para atrair a atenção do espectador.

Um fato curioso é que, depois que o anime foi ao ar, foi realizado um evento no 62º Ikibina Festival, com a presença da Sato Satomi, a dubladora da Eru, e foi com esse contato que houve uma aproximação da região que se localiza o santuário com o anime. Com isso, são realizados eventos, tanto no dia do festival quanto em outros momentos em parceria com o anime.

Seguindo, apresentarei algumas figuras que retratam o festival real e sua representação dentro do universo de *Hyouka*. Na Figura 17, temos no ponto A uma das figuras centrais do festival. Ela representa a figura da Imperatriz (お雛様, Ohina-sama). Desde seu traje, o penteado elaborado e o adorno na cabeça são característicos da mais alta nobreza da corte. Ela também segura o *itodama*, o novelo de fios que simboliza a boa colheita. No ponto B temos a Eru, que por fazer parte de uma das famílias mais influentes da cidade, ela acaba tendo a responsabilidade de participar ativamente desses eventos. A importância dela para a realização é nítida durante todo o episódio, percebemos isso quando com uma simples mensagem ela consegue resolver o problema do trajeto, reforçando mais ainda a importância e respeito que sua família possui. É notável também a verossimilhança dos trajes, mostrando que o festival dentro da obra é uma representação fiel ao evento realizado todos os anos.

Figura 17 — Mosaico do Ikibina Festival



Fonte: A e C retiradas do site Hida Takayama²⁷; B e C retiradas do episódio 22 nos minutos 12:40s(B), 13:09s(D).

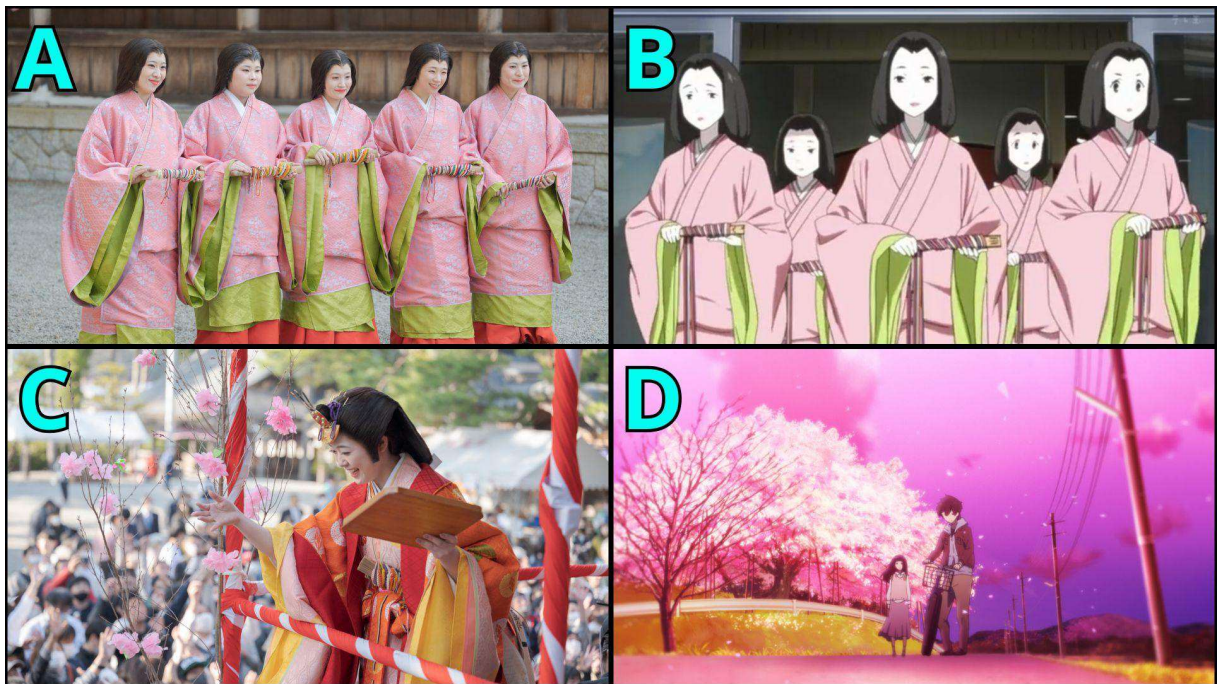
Nos pontos C e D temos o momento durante o percurso. No ponto C temos novamente a presença da Imperatriz, juntamente com a presença da pessoa encarregada de carregar o guarda-sol, que como mostra na imagem, ele é um serviçal da realeza. Notamos também a presença de outra figura central do Festival, o Imperador. No anime, o Imperador é representado pela Fuyumi Irisu, que como já comentado, faz parte de uma das famílias mais influentes da cidade. No ponto D temos a mesma cena, mas no anime, temos a presença da Eru durante o percurso, juntamente com o Houtarou que foi chamado para substituir a pessoa encarregada. Com isso vemos também que as vestimentas são praticamente as mesmas utilizadas pelos carregadores de guarda-sol do evento.

Seguindo, na Figura 18 temos mais algumas peças centrais do festival. No ponto A temos as 5 damas da corte com o papel de servir ao Imperador e à Imperatriz, elas também carregam o *itodama*. Na representação no ponto B, também vemos as 5 damas, com os *itodama* e com as vestimentas bem condizentes com as usadas durante o evento real. No ponto C e D temos novamente a presença da Imperatriz, mas o que quero destacar é a presença das cerejeiras que no enredo do anime, foi o motivo da mudança de rota, pois elas

²⁷ Disponível em: <https://www.hidatakayama.or.jp/special/hyoukaroke1> e https://www.hidatakayama.or.jp/special/detail_183.html

estavam desabrochando e acabaram tornando o festival um evento único. A primavera no Japão começa em março e termina em maio. Para os moradores locais, a primavera significa o início do ano letivo e do ano fiscal e todos sentem uma sensação de renovação e revitalização nesta virada de estação. Como se despertasse de um sonho, o Japão ganha vida com o derretimento da neve e do frio. A energia renovada atrai viajantes que visitam o Japão na primavera em busca de flores, comida, festivais e diversão.

Figura 18 — Mosaico do Ikibina Festival



Fonte: A e C retiradas do site Hida Takayama²⁸; B e C retiradas do episódio 22 nos minutos 11:56s(B), 24:02s(D).

Como conclusão, temos que o Festival das Bonecas, como é chamado no anime, e o Hida Ikibina Festival representam a cultura local de uma região do Japão, mais precisamente de Gifu, reforçando sempre a preservação de sua cultura através desses festivais. Também, esses festivais além de ajudarem na manutenção cultural, também podem ser utilizados como atrativos turísticos. Vale destacar também, que, segundo relatos de visitantes deste festival, o número de turistas estrangeiros é bem baixa, fazendo com que o evento fique realmente mais focado no público local e regional.

²⁸ Disponível em: https://www.hidatakayama.or.jp/special/detail_183.html Acesso em: 11 de janeiro de 2026

3.4 A subjetividade do autor - A influência criativa na construção da narrativa

Para o último tópico, iremos analisar como a influência da subjetividade do autor consegue contribuir no processo criativo da obra.

A animação constitui uma linguagem não convencional, que cria uma realidade própria em vez de apenas reproduzir o mundo. Essa realidade animada se constrói de modo especial pela narrativa de seus realizadores, mas, diferentemente das obras de ação ao vivo, cada detalhe da animação, desde os personagens até os cenários, cores, movimentos são produto direto da subjetividade criadora.

A animação, portanto, não registra imagens de uma realidade existente, mas dá forma a um universo totalmente construído, que nasce inevitavelmente atravessado por códigos, convenções, mitos e ideologias da cultura em que está inserido. Nesse sentido, nenhuma obra animada é neutra ou asséptica, pois já surge enraizada no imaginário social, seja para reforçá-lo, questioná-lo ou reinventá-lo.

As opções narrativas da animação não se restringem a um modelo estético, a exigências mercantis ou à estrutura do roteiro, mas revelam a concepção de mundo de seu criador, que se expressa no próprio ato de dar vida à imagem animada. Assim como no cinema, a animação “retrata uma ideia” e, nesse gesto, a subjetividade do autor se torna evidente. É por meio dessa subjetividade que as formas de representação do espaço na animação ganham sentido, o que é crucial, pois a maneira como os espaços são animados influencia profundamente como são interpretados pelos espectadores e como estes passam a se relacionar com eles. Nos animes, por exemplo, a representação de cidades e paisagens japonesas pode reforçar identidades culturais e contribuir para a difusão internacional da imagem do Japão, revelando o poder da animação como ferramenta de construção simbólica e cultural.

Fayga Ostrower (1977) nos fala que a criatividade do homem se elabora junto ao contexto cultural, assim todo indivíduo estaria inserido em uma realidade social cujas necessidades e valorações culturais se moldam aos próprios valores de vida. No indivíduo confrontam-se dois pólos: a sua criatividade, que representa as potencialidades de um ser único, e sua criação que será a realização dessas potencialidades já dentro do quadro de determinada cultura.

Ostrower (1977) também nos mostra que outra idéia é a de que criar corresponde a um formar, ou seja, dar forma a alguma coisa. Sejam quais forem os modos e os meios, ao se criar algo, sempre se o ordena e se o configura. Esse pensamento não está necessariamente

preso ao processo visual da criação, mas também está dentro do contexto geral da obra, desde enredo, personalidades dos personagens, plots, entre outros fatores que fazem com que a história seja contada da melhor maneira possível.

Baseado em Ostrower (1977), que nos apresenta alguns pontos sobre o potencial criativo, sendo eles o próprio potencial de criação, o ser-consciente-sensível-cultural, o ser sensível, ser cultural, ser consciente, a memória, dentre vários outros fatores que compreendem o processo criativo do ser humano, irei analisar a obra de Honobu Yonezawa e traçarmos relações entre alguns desses pontos e a sua escrita, levando em consideração também algumas entrevistas concedidas pelo autor durante um evento virtual de promoção do anime em 2016 e 2017 e que tem relação direta com o processo criativo de sua obra.

Começarei falando sobre o próprio autor, Honobu Yonezawa. Natural de Takayama, na província de Gifu, no Japão, frequentava a Hida High School e posteriormente continuou seus estudos na Universidade de Kanazawa, onde se formou com sucesso em Literatura. O interesse de Yonezawa pela escrita começou ainda jovem. Aos 11 anos, escreveu uma obra derivada que serviu como continuação de "A Guerra dos Mundos", de H.G. Wells, e começou a escrever obras originais ao chegar ao segundo ano do ensino fundamental. Em seu segundo ano como estudante de Literatura na Universidade de Kanazawa, abriu um site chamado Pandreamium (汎夢殿, Hanmuden, literalmente "Mansão de Todos os Sonhos"), onde publicou suas obras.

Embora Yonezawa tenha escrito muitos tipos de obras durante sua carreira, seus interesses de escrita mudaram para o gênero de ficção de mistério somente depois que ele leu obras de Kaoru Kitamura chamadas "Sora Tobu Uma" ("O Cavalo Voando no Céu") e "Roku no Miya no Himegimi" ("Donzelas dos Seis Templos") e também pioneiro do estilo de "Everyday Mystery" no Japão e que vai fazer parte da obra de Yonezawa.

Alguns fatos são interessantes acerca da criação de *Hyouka*: o próprio autor enfatiza que quando teve contato com o estilo do "everyday mystery", ele quis escrever uma história própria dentro desse estilo, então surgiu uma espécie de protótipo do que mais para frente se tornaria a história de *Hyouka*.

Entrei em contato com o subgênero do “mistério cotidiano” e quis escrever nesse estilo por conta própria, então escrevi alguns contos tendo um estudante universitário como protagonista. Acostumei-me com isso e comecei a considerar a possibilidade de submeter meu trabalho. Nesse momento, decidi mudar o cenário da universidade para o ensino médio, e assim surgiu *Hyouka*. (Yonezawa, 2017, informação verbal, tradução nossa).²⁹

Outro ponto importante que surgiu durante a pesquisa foi a sequência de adaptações do material original. Primeiramente Yonezawa construiu o material original em formato de romance. Existe uma discussão se o estilo de escrita do material original se encaixaria no modelo de Light Novel. Segundo discussões ela não seria uma Light Novel por ter ausência de características que são frequentes nas mesmas, como já contar com design de personagens ou qualquer outra ilustração ou até o próprio estilo de escrita.

Então o material original é focado na história principal junto à descrição de vários aspectos da obra, desde locais, como a escola, como também descrição dos próprios personagens. Com a adaptação para anime, o material passou para as mãos do diretor Yasuhiro Takemoto que, junto com Shuhei Okude e a equipe de artes tiveram o papel de trazer as descrições do papel para a forma visual, tendo como base a cidade de Takayama. Yonezawa não teve envolvimento direto nesse processo, o papel principal dele foi fornecer o material para a história, porém o mesmo afirmou que enquanto escrevia, ele tinha a cidade de Takayama como plano de fundo, mesmo que não sendo nada concreto.

Eu tinha a cidade de Takayama em mente até certo ponto, mas, no início, isso não passava do fato de que eu conhecia a região e era fácil imaginá-la. Depois disso, consegui escrever histórias com um caráter local, como “The Indirect Route” e “Are the Mountain Ranges Clear?”, porque as ambientava em lugares que eu conhecia. Eu não pretendia escrever especificamente sobre a cidade de Takayama, por isso existem muitas diferenças, mas também não alterei nenhuma delas de forma intencional. (Yonezawa, 2017, informação verbal, tradução nossa)³⁰

Como ele afirma, ele tinha a facilidade de imaginar os locais por ser áreas que ele mesmo já teve contato, mas acabou não sendo nada intencional, tanto que existem sim diferenças em vários locais, mas que nenhuma dessas mudanças foram feitas propositalmente.

Acerca das localidades que foram representadas, a equipe de direção e design realizou visitas de campo à localidades da cidade de Takayama para assim conseguir

²⁹ I came into contact with the subgenre of “everyday mystery”, and I wanted to write in that style myself, so I wrote some short stories with a university student as the protagonist. I got used to it, and started having thoughts of submitting my work. At that moment, I decided to change the setting from university to high school, and it became *Hyouka*. (Yonezawa, 2017. Informação Verbal). Disponível em: promo.kadokawa.co.jp/kotenbu/

³⁰ I had Takayama City in mind to some extent, but at first, it wasn't anything more than the fact that I knew the area and it was easy to imagine. After that, I was able to write stories with a local feel, such as "The Indirect Route" and "Are the Mountain Ranges Clear?", because I set them in places I knew. I didn't intend to write about Takayama City, so there are many differences, but I didn't purposely change any of them. (Yonezawa, 2017. Informação Verbal)

representá-la de maneira mais fiel possível.

Assim podemos afirmar que Yonezawa teve envolvimento na parte descritiva dos locais, sendo essas descrições baseadas na cidade de Takayama, mas sempre bem mais simples e mais vago e que acabou ficando nas mãos da direção do anime o papel de conseguir transformar essas descrições em paisagens animadas.

Um dos pontos tratados por Ostrower (1977) faz uma reflexão sobre o papel da memória durante o processo de criação:

Em nosso consciente destaca-se o papel desempenhado pela memória. Ao homem torna-se possível interligar o ontem e o amanhã. Ao contrário dos animais, mesmo os mais próximos na linha evolutiva, o homem pode atravessar o presente, pode compreender o instante atual como extensão mais recente de um passado, que ao tocar no futuro novamente recua e já se torna passado. (Ostrower, 1977, p.18)

Assim as intenções acabam se estruturando com a memória. É uma peça fundamental durante o processo criativo de qualquer arte. Acabam por nem sempre serem conscientes nem, necessariamente, precisam equacionar-se com objetivos imediatos. Acabam por serem espécies de protótipos dos quais mais adiante serão retrabalhadas.

Outro aspecto importante da memória, é o fato dos seres humanos terem a capacidade de imaginar uma paisagem que não está fisicamente presente no momento como também a capacidade de “[...]os seres humanos estendem sua capacidade de sondar e de explorar a vida e circunstâncias cujas regiões e cujos tempos já estão, ou ainda estariam, ausentes de seus sentidos” (Ostrower, 1977, p.18).

Para finalizar a parte da memória, Ostrower (1977) nos fala sobre os processos de memória:

Supõe-se que os processos de memória se baseiam na ativação de certos contextos e não em fatos isolados, embora os fatos possam ser lembrados. É o caso de conteúdos de forma afetiva e de estados de ânimo, alegria, tristeza, medo, que caracterizariam determinadas situações de vida do indivíduo. De um ponto de vista operacional, a memória corresponderia uma retenção de dados já interligados em conteúdos vivenciais. Assim, circunstâncias novas, e por vezes dissimilares, poderiam reavivar um conteúdo anterior, se existirem fatores em relacionamentos análogos ao da situação original. (Ostrower, 1977, p.19)

Com esse trecho, e relacionando com o que já tratamos sobre Yonezawa, vemos que a memória dele no processo de descrição dos locais foi utilizada. Mesmo que os lugares tenham sido menos detalhados, mas foram parte de sua memória por ter nascido e crescido dentro da cidade de Takayama. Como citado também, existem locais de algumas histórias que ele afirma que tenham apresentado um sentimento mais local pelo fato dele ter escrito sobre lugares que ele realmente conhecia.

Outro ponto que faz com que essa memória ganhe potencialidade foi o trabalho da direção de arte do anime, juntamente com o próprio diretor do anime, que conseguiram assimilar as descrições feitas pelo autor com as paisagens reais da cidade, tornando assim, a obra com um sentimento de proximidade, tanto com quem pertence a região como também com quem está assistindo e por vezes vivem em realidades totalmente diferentes, mas consegue captar a essência do real da imagem.

Assim, nos pensamentos e na escrita do Yonezawa, sua obra ganha um caráter geográfico, onde o espaço vivencial da memória constitui uma ampliação do espaço físico natural, ao integrar áreas psíquicas de reminiscências e de intenções que configuram uma nova geografia ambiental, uma geografia exclusivamente humana (Ostrower, 1977).

“Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo.” (Ostrower, 1977. p.9). Quando nós analisamos a fundo a obra de Yonezawa, percebemos o ato de criar e da forma em situações que muitas vezes fogem do real, mas que acabam em algum momento se encontrando com o realismo. Assim o autor acaba ressignificando fatos do cotidiano, como vimos nos capítulos anteriores, os festivais, os acontecimentos do clube de literatura, englobando esses fatos com o estilo de escrita do mesmo, no caso os mistérios para criar um mundo com acontecimentos fictícios, mas que acabam se encontrando com o real.

Com o realismo em foco, o autor foi perguntado até que ponto ele considera o realismo enquanto escreve suas histórias e que se ele pensa que só pelo fato de escrever um romance, ele deveria ser escrito da maneira mais realista possível, sua resposta foi:

Se você busca o realismo, então a realidade se torna algo em que nada de especial acontece todos os dias ou, se algo acontece, você fica de fora. Se quiser ver a realidade como ela é, basta olhar para a própria realidade; não há necessidade de ler romances. Portanto, não busco o realismo, mas o realismo é necessário para retratar bem a ficção. Tenho inveja do fato de que, na realidade, é possível ignorar o realismo sem que se diga que o cenário é irrealista ou conveniente. (Yonezawa, 2017, informação verbal, tradução nossa)³¹

Assim, a criatividade de Yonezawa se manifesta na capacidade de ordenar elementos dispersos do cotidiano em tramas significativas, que em muitos casos fogem da perspectiva realista e como o próprio autor afirma, se você busca acontecimento totalmente reais, você não precisa ler uma novel, basta olhar para o mundo real.

Como comentado anteriormente, a criatividade humana é moldada de acordo com

³¹ If you pursue realism, then reality becomes something where nothing special happens every day, or if something does happen, you're left out of the loop. If you want to see reality as it is, then just look at reality, there's no need to read novels. So, I don't seek realism, but realism is necessary to portray fiction well. I'm envious of the fact that in reality, you can ignore realism and not be told that the setting is unrealistic or that it's convenient. (Yonezawa, 2017. Informação Verbal)

com contexto cultural em que se encontra inserido, assim, as criações são pautadas de acordo com a valorização cultural de cada sociedade. Analisando o contexto cultural sobre o qual Yonezawa se insere, percebemos que ele tem influência em como produz sua escrita desde jovem, mas o que leva destaque é Kaoru Kitamura, além de outros autores que ele também atribui sofrer influência sem necessariamente escreverem sobre o gênero mistério:

Tsumao Awasaka, porém sua fronteira de simplicidade refinada está muito distante para mim. As emoções internas de seus personagens não são escritas diretamente nas páginas e, ainda assim, seus estados mentais são transmitidos ao leitor de forma aguçada. Considerei isso uma ferramenta formidável. Nesse sentido, mais do que ter sido influenciado por Tsumao Awasaka, eu aspiro a ser como ele. Tentei emular a escrita de Mikihiko Renjo, mas isso se mostrou impossível. Da mesma forma, sempre que leio as obras de Juran Hisao ou Futaro Yamada, sinto vontade de escrever como eles, mas isso provavelmente também é impossível. Deixando de lado a questão de possuir o conhecimento básico necessário, acredito que meu tipo de escrita é diferente. (Yonezawa, 2017, informação verbal, tradução nossa)³²

Percebemos então que a parte de escrita dele, além de possuir diferenças pelo fato dele sempre tentar algo diferente e fazer um estilo de escrita próprio, ela ainda sofre influência de outros autores, principalmente os que estão inseridos na mesma cultura, como também de autores que não tem relação com mistério.

Outro aspecto do contexto cultural é quando ele trata sobre os festivais, tanto o escolar, quanto o das bonecas. Percebemos durante essas representações a riqueza de detalhes que tanto o Yonezawa traz em suas descrições quanto por parte da direção artística quando tem o papel de transformar palavras em imagens.

O homem elabora seu potencial criador através do trabalho. É uma experiência vital. Como Ostrower (1995) nos fala sobre os acasos da vida. Acasos, vivências e significados são parte do cotidiano de qualquer indivíduo e eles estão presentes em todo o processo de criação, assim, os acasos podem fazer parte no processo de inspiração por parte dos artistas. Quando vemos a obra do Yonezawa e algumas de suas falas, percebemos esses acasos no simples fato de conhecer a cidade, como mencionado anteriormente e também os momentos em que caminhava pelas ruas de sua cidade auxiliava ele no processo criativo. Um caso desses momentos de acaso é quando ele pensava sobre o nome do próprio protagonista e de sua irmã.

³² Tsumao Awasaka, but his frontier of refined simplicity is too far for me. The inner emotions of his characters are not directly written on the pages, and yet their mental states are keenly transmitted to the reader. I found that to be a formidable tool. In that sense, rather than being influenced by Tsumao Awasaka, I aspire to be like him. I have tried to emulate Mikihiko Renjo's writing, but it proved to be impossible. Also, whenever I read Juran Hisao or Futaro Yamada's works, I will want to write like them, but it is probably impossible. Putting aside the problem of having the elementary knowledge of it, I believe that my type of writing is different. (Yonezawa, 2017. Informação Verbal)

Eu havia acabado de definir a personalidade e o contexto de Oreki Houtarou, então tudo o que faltava era seu nome próprio... Eu pensava nisso enquanto caminhava pela cidade quando vi uma placa no terreno de um santuário com os dizeres “供奉”. Aquilo me causou uma forte impressão, então dividi os caracteres em 供惠 (Tomoe) e 奉太郎 (Houtarou) para os dois irmãos. (Yonezawa, 2017, informação verbal, tradução nossa)³³

Isso mostra a importância do acaso no processo criativo e como também a própria cultura pode participar desse processo, visto que o nome do protagonista saiu de um aspecto cultural que são os templos. Outro ponto também mencionado por Yonezawa é de sempre estar atento durante sua vida cotidiana, pois podem surgir materiais valiosos para criarem uma história, com um destaque para o gênero de mistério.

Chama-se “mistérios do cotidiano”, mas isso também é um tipo de mistério. Acho que o mais fundamental é ter uma compreensão dos mistérios ou, melhor dizendo, a experiência acumulada com mistérios. É um *whodunit*, um *howdunit*, um mistério de quarto fechado, um código, um mistério reverso, um truque narrativo...? E a outra coisa, que dispensa explicações, é manter as antenas bem levantadas no dia a dia. Se você caminhar por uma hora, encontrará três ou quatro coisas estranhas, independentemente de elas virem ou não a se tornar um romance. (Yonezawa, 2017, informação verbal, tradução nossa)³⁴

Por fim, concluímos que as vivências e todo o processo criativo do autor é o que define toda sua obra. Pois é a partir de sua visão de mundo, influências, contexto cultural, temos como compreender o espaço que ele quis representar através de suas palavras. É interessante notar também que mesmo que vivemos em sociedades diferentes, as diferenças apresentadas acabam por se tornar atraentes. O potencializador desse fato, além da própria escrita, é a paisagem animada.

Através da paisagem animada podemos entender como o universo dessa obra se forma e, mesmo que ficcional, ela contém aspectos culturais específicos de uma região do Japão. Cabe ressaltar que Yonezawa em nenhum momento afirma o local exato da cidade ficcional e quando questionado sobre esse fato ele afirma que algumas características, como seus dialetos, acabam por ficar de fora por ele não achar necessário. Essas simples características nos fazem sair de uma passividade e passar a querer entender, interpretar e até

³³ I had just finished thinking of Oreki Houtarou's personality and background, so all that was left was his given name... I was thinking about that while walking in town when I saw a sign in the grounds of a shrine that said, “供奉”. That left a strong impression on me, so I split it into 供惠 (Tomoe) and 奉太郎 (Houtarou) for the two siblings. (Yonezawa, 2017. Informação Verbal)

³⁴ It's called "mysteries of everyday life," but this is also a type of mystery. I think that the most basic thing is to have an understanding of mysteries, or rather, the experience of mysteries that you have accumulated. Is it a whodunit, a howdunit, a locked room mystery, a code, a reverse mystery, a narrative trick...? And the other thing, which goes without saying, is to raise your antennae high in your daily life. If you take a walk for an hour, you'll find three or four strange things, regardless of whether they will actually become a novel. (Yonezawa, 2017. Informação Verbal)

mesmo vivenciar.

A paisagem animada também acaba potencializada pelos criadores da mesma, no caso a equipe de direção artística, pois foram eles que conseguiram transmitir a sensação do mundo físico real dentro da obra audiovisual. Como também conseguiram transmitir os aspectos culturais representados durante toda a obra, desde sua abertura, paisagens de fundo e eventos mais importantes, fazendo com que o espectador tenha contato direto com esse tipo de evento mesmo estando do outro lado da tela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, foi possível analisar a profunda relação entre a paisagem animada dos animes e a construção do Soft Power japonês. A análise da obra *Hyouka* demonstrou que a representação de paisagens, mesmo que ficcionais, é carregada de elementos culturais específicos que dialogam diretamente com a realidade e o imaginário social do Japão. A direção de arte do anime, ao adaptar as descrições do autor, potencializa a obra, criando uma conexão de proximidade e familiaridade tanto com o público local quanto com o espectador internacional, que, mesmo sem vivenciar aquela realidade, consegue captar a essência do Japão que é transmitida pela animação.

A paisagem animada, portanto, transcende a função de mero plano de fundo. Ela se torna um universo que, embora ficcional, contém aspectos culturais autênticos de uma região específica, convidando o espectador a uma imersão. Essa imersão inicialmente passiva desperta o interesse em entender, interpretar e até mesmo vivenciar aquela cultura. Tanto o autor quanto a equipe de criação do anime desempenham um papel crucial nesse processo, pois conseguem traduzir o mundo físico e os aspectos culturais da obra original para o formato audiovisual, permitindo que o público tenha um contato direto com esses elementos.

Outro ponto destacado são as vivências e o processo criativo do autor, combinados com a sensibilidade da produção audiovisual, que definem como a obra é apresentada para o público. É a partir da visão de mundo, das influências e do contexto cultural que se torna possível compreender o espaço representado. Os animes, como ferramenta de Soft Power, demonstram sua eficácia ao apresentar essas diferenças culturais de forma atraente, transformando a paisagem animada em um poderoso vetor da influência cultural japonesa no mundo.

Por fim, vimos também como a própria cidade, Takayama, se utiliza da imagem pública do anime para promover seu turismo, tanto regional como também internacional. No site oficial da cidade contém uma página dedicada para a colaboração com o anime, contendo alguns locais de destaque juntamente com a presença dos dois mapas apresentados neste trabalho que são utilizados por turistas que desejam visitar as localidades que foram representadas durante a obra. Na internet é possível achar turistas que fizeram visita à cidade e relataram que existem mapas dispostos pela cidade como também no prédio de informações turísticas. A cidade também conta com a presença de figuras relacionadas aos personagens do anime, como a da protagonista Eru Chitanda na Figura 19, como também itens relacionados à animação, reforçando a forte ligação que a cidade fez com a obra de Yonezawa.

Figura 19 — Presença da obra na cidade de Takayama



Fonte: Registrada pelo usuário lemonmelon00 no Reddit (2025)

Em uma notícia de 2012, ano de lançamento do anime, uma notícia do banco regional, Juroku Bank, reforça a ideia de um fenômeno conhecido como "peregrinações em locais sagrados", no qual fãs entusiasmados visitam cenas retratadas no anime, e que está ocorrendo em vários lugares, e algumas áreas tiveram um aumento de 500.000 turistas em comparação ao ano anterior por serem o cenário do anime.

Um último ponto que gostaria de contemplar, é a presença dos órgãos de turistas na divulgação dos locais reais das animações. Criada em 2016, a Associação de Turismo de Anime fornece informações aos fãs nacionais e internacionais de conteúdo Cool Japan e promove por ano uma lista chamada “88 locais de anime japoneses”³⁵. As 88 vagas anuais são determinadas com base nos resultados de uma pesquisa com fãs de anime nacionais e internacionais, consultas internas com detentores de direitos de séries, autoridades locais e outras partes conduzidas pelo Secretário-Chefe da associação e um julgamento feito pelo conselho de diretores com base nos resultados da pesquisa. A cidade de Takayama faz parte dessa lista disponibilizada no site.

Percebemos assim, que mesmo que o anime não seja produzido com a finalidade de promover a cultura japonesa, ele acaba por ultrapassar a função somente de entretenimento e vem sendo utilizado pelos órgãos japoneses, tanto públicos como pela iniciativa privada

³⁵ Disponível em: <https://animetourism88.com/en> Acesso em: 11 de Janeiro de 2026.

para a divulgação cultural japonesa globalmente. Não somente os animes e mangás, mas como toda a cultura pop japonesa, fazendo com que o público estrangeiro se sinta atraído a querer entender e vivenciar uma cultura diferente da qual ele se encontra inserido.

REFERÊNCIAS

- ANIME MANGA TOURISM FESTIVAL. **Exhibitor Hida Takayama, Gifu Prefecture.** [S. l.], 2024. Disponível em: <https://amtf.go.jp/exhibitor/exhibitor07>. Acesso em: 22 ago. 2025.
- ANIME TOURISM ASSOCIATION. *Anime Tourism 88*. Japão. 2024. Disponível em: <https://animetourism88.com/en>. Acesso em: 22 ago. 2025.
- BARBOSA, Jorge Luiz. **Geografia e cinema: em busca de aproximações e do inesperado.** In: CARLOS, Ana Fani A. (org.) *A geografia em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 1999, p. 109-133.
- BERQUE. 1997. Japan : nature, artifice and Japanese culture. IN: ALEXANDRE, Ricardo Filipe dos Santos. **Ser e paisagem: uma investigação ontológica numa comunidade rural japonesa.** Lisboa: ISCTE-IUL, 2016. Disponível em [www:<http://hdl.handle.net/10071/13804>](http://hdl.handle.net/10071/13804). Acesso em: 22 ago. 2025.
- BERTO, R.G.; ALMEIDA, M.C. Japão e Coreia do Sul: a indústria criativa como ferramenta de soft power. In: FERREIRA, J.C.V (org.). **Festa e memória: perspectivas étnico-raciais.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2020, p. 16-31.
- BRITO, Quise Gonçalves. **Animê como recurso de soft power: comunicação e cultura na situação de globalização.** 2013. 187 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) - Instituto de Linguagens, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2013.
- CANVA. **Canva.** 2025. Disponível em: <https://www.canva.com/> Acesso em: 21 jul. 2025.
- DE ATHAYDE, M. A. S. **Cinema de animação no Brasil: história e indústria moderna.** 2013. 73 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013.
- DUNCAN, James. **Após a guerra civil: reconstruindo a geografia cultural como heterotopia. uma antologia.** Rio de Janeiro: EdUERJ, p. 153-164, 2012.
- FIORAVANTE, E. K. **Geografia e Cinema: a releitura dos conceitos de espaço, paisagem e lugar a partir das imagens em movimento.** Ateliê Geográfico, Goiânia, v. 12, n. 1, p. 272–297, 2018.
- GIFU PREFECTURAL HIDA HIGH SCHOOL. 中学生の方へ (Para alunos do ensino médio). Gifu. Disponível em: <https://school.gifu-net.ed.jp/wordpress/hida-hs/>. Acesso em: 22 ago. 2025.
- HENG, Yee Kuang. **Three Faces of Japan's Soft Power.** Asian International Studies Review. 2017. 18. 10.16934/isr.18.1.201706.171.
- HENRIQUE, K. **Bunkasai: Os festivais escolares e culturais do Japão.** Skdesu, 2016. Disponível em: <https://skdesu.com/bunkasai-festivais-escolares-culturais-do-japao>. Acesso em: 22 ago. 2025.

HIDA. **Hida Takayama: Official Guide to Takayama City**. Hida Takayama, 2024. Disponível em: <https://www.hida.jp/english/index.html>. Acesso em: 22 ago. 2025.

HIDA. **Kusakabe Folk Museum**. Hida Takayama, 2024. Disponível em: <https://www.hida.jp/english/touristattractions/takayamacity/historyandculture/4000166.html>. Acesso em: 22 ago. 2025.

HIDA. **Yoshijima Heritage House**. Hida Takayama, 2024. Disponível em: <https://www.hida.jp/english/touristattractions/takayamacity/historyandculture/4000168.html>. Acesso em: 22 ago. 2025.

HIDAMIYA. 飛騨一之宮 平安絵巻～平安朝にタイムスリップ、艶やかな生きびな祭り～ (Hida Ichinomiya Heian Emaki: viagem no tempo para a Era Heian e o vibrante Festival Ikibina). Disponível em: <http://hidamiya.com/event/event01>. Acesso em: 21 ago. 2025.

飛騨高山旅ガイド. 飛騨生きびなまつり (Guia de Viagem de Hida Takayama. Festival das Bonecas Vivas de Hida). Disponível em: https://www.hidatakayama.or.jp/event/detail_2350.html. Acesso em: 21 ago. 2025.

飛騨高山旅ガイド. 氷菓×飛騨高山 (TVアニメ「氷菓」の舞台紹介) (Guia de Viagem de Hida Takayama. Hyouka × Hida Takayama: Apresentação dos Locais do Anime "Hyouka"). Disponível em: <https://www.hidatakayama.or.jp/special/hyoukaroke1>. Acesso em: 21 ago. 2025.

HYOUKA. Direção de Yasuhiro Takemoto. Japão: Kyoto Animation, 2012. [Streaming: Crunchyroll]. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/G6P585256/hyouka>.

HYOUKA WIKI. **Hyouka Wiki**. Fandom. Disponível em: https://hyouka.fandom.com/wiki/Hyouka_Wiki. Acesso em: 22 ago. 2025.

ITSKHOI. **Hyouka Facts & Info for all your curious minds**. Reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/hyouka/comments/ivm705/hyouka_facts_info_for_all_your_curious_minds/?tl=pt-br. Acesso em: 22 ago. 2025.

JAPAN. **Cool Japan**. Cabinet Office, Government of Japan. 2019.

JAPAN NATIONAL TOURISM ORGANIZATION. **Culture Festivals at Japanese Schools**. Disponível em: <https://education.jnto.go.jp/en/school-in-japan/school-life-in-japan/culture-festivals-at-japanese-schools/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

JAPAN TRAVEL. **Hida Ikibina Festival 2026**. Disponível em: <https://en.japantravel.com/gifu/hida-ikibina-festival/71371>. Acesso em: 21 ago. 2025.

KADOKAWA. 古典部」シリーズ公式サイト (Site oficial da série "Koten-bu"). Kadokawa Corporation. Disponível em: <https://promo.kadokawa.co.jp/kotenbu/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

KUSAKABE FOLK MUSEUM. **Kusakabe Folk Museum**. Gifu. Disponível em: <https://visitgifu.com/see-do/kusakabe-folk-museum>. Acesso em: 23 ago. 2025.

KOTENBU. **TVアニメ「氷菓」オフィシャルサイト** (Site oficial do anime “Hyouka”). Disponível em: <https://kotenbu.com/>. Acesso em: 23 ago. 2025.

LEMONMELON00. **Hyouka x Hida Takayamaz**. Reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/hyouka/comments/1m3ru3s/hyouka_x_hida_takayamaz. Acesso em: 22 ago. 2025.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2013. 3ª edição. Prefácio de Mauricio de Sousa.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

MAIA, . R. D. P. W. **SOFT POWER JAPONÊS NO BRASIL: ANIMES E MANGÁS COMO MEIOS DE DIPLOMACIA PÚBLICA**. Portal de Trabalhos Acadêmicos, [S. l.], v. 6, n. 2, 2024. Disponível em: <https://revistas.faculadadedamas.edu.br/index.php/academico/article/view/2927>. Acesso em: 22 ago. 2025.

MARANDOLA, Hugo Leonardo; Oliveira, Lívia. **Origens da paisagem em Augustin Berque. Pensamento paisageiro e pensamento da paisagem**. Geograficidade, v. 8, n. 2, p. 139-148, 2018.

MEIRELES, Selma Martins. **O Ocidente Redescobre o Japão: O Boom de Mangás e Animes**. Revista de Estudos Orientais, São Paulo, Brasil, n. 4, p. 203–211, 2003. DOI: 10.11606/issn.2763-650X.i4p203-211. Disponível em: <https://revistas.usp.br/reo/article/view/193806>. Acesso em: 11 ago. 2025.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 19. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2001. Disponível em: https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/300166/mod_resource/content/1/MC2019%20Minayo%20Pesquisa%20Social%20.pdf. Acesso em: 19 ago. 2025

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.

MOREIRA, T. de A. **Geografias audiovisuais: para além das Geografias de Cinema**. GeoTextos, [S. l.], v. 7, n. 2, 2012. DOI: 10.9771/1984-5537geo.v7i2.5646. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/geotextos/article/view/5646>. Acesso em: 28 dez. 2024.

NETO, Ary Batista. **Mangás e animês: a cultura pop japonesa no Brasil**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Estadual de Montes Claros, São Francisco, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/35051435/Mangás_e_animês_a_cultura_pop_japonesa_no_Brasil. Acesso em: 22 ago. 2025.

NEVES, Alexandre Aldo. **Geografias de Cinema: do espaço geográfico ao espaço filmico**. ENTRE-LUGAR, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 133–156, 2010. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/entre-lugar/article/view/617>. Acesso em: 26 nov. 2024.

NYE, Joseph S. **Paradoxo do Poder Americano**. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

NYE, Joseph S. **Soft Power: The means to success in world politics**. Canada, Public Affairs Books, 2004.

NYE, Joseph S. 2006. "**Think Again: Soft Power**". Foreign Policy, 23 de fevereiro de 2006. Disponível em: <http://foreignpolicy.com/2006/02/23/think-again-soft-power/>. Acesso em: 27 de mar. de 2025.

OLIVEIRA JUNIOR, Wenceslao M. de. **O que seriam as geografias de cinema?** Disponível em: <http://www.letras.ufmg.br/atelaotexto/revista/txt> [leituras transdisciplinares de telas e textos.html]. Acesso em: 06 nov. 2024

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Editora Vozes. RJ. 187p. 1977.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Campus, 1995. 400p.

OTMAZGIN, Nissim. **Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia**. Asia Pacific Review. 19. 37-61, 2012.

PIGCOW TRANSLATIONS. **30 Questions for Honobu Yonezawa from Author's Voice Actress Mangaka**. Pigcow Translations, 30 out. 2021. Disponível em: <https://pigcow-translations.com/2021/10/30/30-questions-for-honobu-yonezawa-from-authors-voice-actress-mangaka/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

PIGCOW TRANSLATIONS. **30 Questions for Honobu Yonezawa from Readers**. Pigcow Translations, 26 fev. 2021. Disponível em: <https://pigcow-translations.com/2021/02/26/30-questions-for-honobu-yonezawa-from-readers>. Acesso em: 22 ago. 2025

RODRIGUES DE OLIVEIRA, Anderson Luiz; NUNES, Flaviana Gasparotti. **O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA: Potencialidades para além da reprodução do "real"**. Geo UERJ, [S. l.], n. 43, 2023.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses: sua história, tradições e civilização**. São Paulo: Estação Liberdade, 2007.

SAN'IN MONOGATARI. **Art Imitating Life: Anime Pilgrimages Around Japan (Part 1 of 3)**. 2015. Disponível em: <https://saninstory.wordpress.com/2015/03/21/art-imitating-life-anime-pilgrimages-around-japan-part-1-of-3/> Acesso em: 21 ago. 2025.

SATO, Cristiane. **Japop, o poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: SP, 2007.

TURNER, T. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus Editorial, 1997.

UNESCO. **Gagaku**. Disponível em: <https://ich.unesco.org/en/RL?RL=00265>. Acesso em: 21 ago. 2025.

VOYE. **The Cultural Significance of Japanese Festivals: A Celebration of Tradition and**

Community. Disponível em: <https://voyeglobal.com/japanese-festivals>. Acesso em: 22 ago. 2025.

YAMADA, Akira. **O Mangá Japonês: Passado, Presente e Futuro**. Japan House, 2019. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/files/000553604.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2025.

YONEZAWA, Honobu. 氷菓 (*Hyouka*). Tóquio, Kadokawa Shoten, 2001.

YONEZAWA, Honobu. **Honobu Yonezawa and the Classics Club**. [s.l.]: Kadokawa Shoten, 19 out. 2017. ISBN 978-4041060513.