

Ma, tempo e espaço no animê Boku dake ga Inai Machi

Ma, tiempo y espacio en el anime Boku dake ga Inai Machi

Ma, time and space in the anime Boku dake ga Inai Machi

JÚLIA GARCIA¹, GABRIELA BORGES²

Resumo: O presente artigo tem como objetivo a análise do animê *Boku dake ga Inai Machi* a partir de discussões sobre os conceitos de tempo e espaço e sob as noções associadas ao *Ma*. *Ma* é uma concepção espaço-temporal japonesa ligada não apenas às artes, mas também ao cotidiano. É referente ao momento e ao espaço intervalar, àquilo que está no entre ou ao vazio que é repleto de sentido. Ao associar tais marcas culturais a um produto de massa como os animês, espera-se ressaltar camadas e dimensões mais aprofundadas da cultura pop japonesa. Ainda há estereótipos e preconceitos que envolvem os animês, vistos, muitas vezes, como produções exóticas, de baixa qualidade ou mesmo perigosas. Por isso, entende-se que é importante desmistificá-los, ressaltando sua capacidade de apresentar diferentes camadas de interpretação e de portar qualidades e elementos complexos como qualquer outra produção audiovisual

Palavra-chave: Ma; Tempo; Espaço; Cultura japonesa; Animê.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo analizar el anime *Boku dake ga Inai Machi* a partir de discusiones sobre los conceptos de tiempo y espacio y las nociones asociadas a *Ma*. *Ma* es una

¹ Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Possui graduação em Jornalismo pela mesma instituição. Integrante do grupo de pesquisa Comunicação, Arte e Literacia Midiática (UFJF/CNPq) e do Observatório da Qualidade no Audiovisual. Pesquisadora do Obitel Brasil. E-mail: julia.ggaa@gmail.com.

² Professora Adjunta da Universidade do Algarve e Investigadora Integrada do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). É coordenadora brasileira da Rede Alfamed, do Grupo de Pesquisa Comunicação, Arte e Literacia Midiática (UFJF/CNPq) e do Observatório da Qualidade no Audiovisual. E-mail: gaborges@ualg.pt.

concepción espaciotemporal japonesa vinculada no sólo a las artes, sino también a la vida cotidiana. Se refiere al momento y al espacio intervalo, a lo que hay en el medio o al vacío que está lleno de significado. Al asociar estas marcas culturales con un producto de masas como el anime, se espera resaltar capas y dimensiones más profundas de la cultura pop japonesa. Todavía existen estereotipos y prejuicios en torno al anime, a menudo visto como producciones exóticas, de baja calidad o incluso peligrosas. Por ello, se entiende que es importante desmitificarlos, destacando su capacidad de presentar diferentes capas de interpretación y de portar cualidades y elementos complejos como cualquier otra producción audiovisual.

Palabras clave: Ma; Tiempo; Espacio; Cultura japonesa; Anime.

Abstract: This paper aims to analyze the anime *Boku dake ga Inai Machi* (Erased in English) by discussing concepts of time and space within the framework of *Ma*. *Ma* is a Japanese notion of space-time that is integral not only to the arts but also to the daily life in Japan. It refers to the moment and space interval, to the in-between, and to the void full of meaning. By associating such cultural elements with a mass-product like anime, we aim to highlight the deeper layers and dimensions of Japanese pop culture. Because of the presence of stereotypes and prejudices that often surround anime, which are sometimes perceived as exotic, low-quality, or even dangerous, it is important to demystify anime and underscore their capability of presenting multiple layers of interpretation, as well as qualities and complex elements akin to any other audiovisual production.

Keywords: Ma; Time; Space; Japanese culture; Anime.

Introdução

O tempo inegavelmente permeia a vivência humana, mas defini-lo é tarefa árdua e infinda. Santo Agostinho, ainda no século V, na obra *Confissões*, “aponta para a ideia de que podemos intuir o tempo”, já que o sentimos e o apreendemos, embora explicá-lo seja “quase impossível” (Rossetti, 2017, p. 80). Uma definição do conceito se torna ainda mais laboriosa se considerada a multiplicidade de temporalidades, as quais complexificam e subjetivam as noções de tempo. Para Barros (2014), a temporalidade está atrelada à dimensão humana, ou seja, à percepção e à vivência da passagem temporal. O tempo, portanto, não é percebido uniformemente: depende de uma série de fatores que ultrapassam a concepção individual e que se relacionam intimamente às esferas cultural e social.

Essas subjetividades são afloradas quando comparadas as diferentes apreensões das ideias de tempo e espaço em sociedades e culturas distintas.

Enquanto é corriqueiro, no Ocidente, a separação entre tempo e espaço, na cultura japonesa essas ideias se imbricam, como é visível ao falar-se em *Ma*. Para além do *Ma*, ainda há uma série de noções presentes na cultura japonesa frequentemente associadas às artes e à estética, como *wabi-sabi* e *mono no aware*. Opta-se, neste artigo, por referir-se a esses termos como noções, e não conceitos, uma vez que, além da dificuldade de tradução dessas expressões, não há definições estabelecidas e fechadas acerca dos sentidos atribuídos a tais ideias. Como pontua Okano (2018, p. 134), “não há uma tradução exata para palavras que se referem a elementos como *wabi-sabi*, *yūgen*, *yojō*, *Ma* e tantas outras conectadas com a arte e a cultura japonesa [...]”. Portanto, deve-se considerar “[...] a ausência de uma definição clara e exata dos termos, uma vez que estes possuem, como um caleidoscópio, semânticas múltiplas, dependendo da ‘relação’ a ser estabelecida” (Okano, 2018, p. 137).

A dificuldade de tradução dessas noções não impede, no entanto, que sejam estudadas, tampouco denota completa intraduzibilidade. Parte-se da ideia de que o diálogo intercultural perpassa, inevitavelmente, pelo entendimento daquilo que é relativo e próprio ao outro. Deve-se ter cuidado, porém, com a construção da ideia de um Japão peculiar e inalcançável, baseado em características essencialmente japonesas, como pregado pelas teorias do *nihonjinron*.

De acordo com Iwabuchi (1994), o Japão, de uma maneira auto-orientalista e autoexotizante, constrói sua unicidade a partir da diferenciação do Ocidente, reforçando a imagem de um país cujo povo, cultura e identidade seriam singulares, tipicamente japoneses. Essa essência única do Japão é, segundo Silva (2018), também endossada, justamente, mediante noções estéticas japonesas como *wabi-sabi* e *mono no aware*, colocadas, muitas vezes, como intraduzíveis e particulares ao Japão, o qual se posiciona, ao mesmo tempo, como um representante total do Oriente e um antagonista do Ocidente. Além de homogeneizar as características do povo japonês, as teorias do *nihonjinron* podem instigar sentimentos nacionalistas que tomam como base a distinção racial (Kowner; Befu, 2015). Silva (2018, p. 29) argumenta que, apesar de não serem exclusivas dos estudos japoneses, essas teorias “[...] persistem ainda nas pesquisas atuais, requerendo dos pesquisadores e acadêmicos que têm os estudos japoneses como seu campo de especialização constante atenção e visão crítica”.

Entende-se, desse modo, que o estudo de elementos característicos do Japão é um dos caminhos para o diálogo intercultural saudável, baseado na compreensão e no conhecimento de uma cultura distinta, em muitos aspectos, da cultura brasileira. Esse diálogo se faz relevante à medida que há, no Brasil, presença histórica de imigração japonesa, além do consumo significativo de produtos da cultura pop japonesa, como mangás e animês. Contudo, sabe-se, também, que esses estudos, ao mesmo tempo em que tratam de particularidades culturais, sem descartar as especificidades de culturas ou povos, devem evitar o tratamento do Japão como um país excepcionalmente distinto e homogêneo, o que não somente endossa ideias relacionadas ao *nihonjinron*, mas também cria uma imagem de exotização.

Nesse contexto, quando se fala em animês, muitos ainda os associam ao exótico, ao simplório, à baixa qualidade ou até mesmo ao violento. Em reportagem³ veiculada no programa Domingo Espetacular, da Record, alertava-se pais e responsáveis sobre o perigo do animê *Death Note*, que incitaria comportamento violento em crianças. Entretanto, a classificação indicativa do animê e do mangá é de 18 anos, portanto a obra não é voltada ao público infantil. Isso leva a uma construção de crenças errôneas e preconceituosas sobre os animês. Da mesma forma, há a relutância em considerar os produtos de massa como portadores de qualidades e de complexidades intrínsecas, que vão além da perspectiva mercadológica em que se encaixam essas produções.

Considerando tais discussões, o presente artigo tem como objetivo o estudo da noção de *Ma* no animê *Boku dake ga Inai Machi* (traduzido, em inglês, como *Erased*). Procura-se evidenciar camadas de interpretação e dimensões da cultura pop japonesa mais aprofundadas, desafiando estereótipos ligados aos animês e difundindo o conhecimento acerca de elementos próprios – porém não intraduzíveis – da cultura japonesa. Desse modo, com a presente análise, demonstra-se a riqueza de elementos culturais, estéticos e narrativos que os animês podem trazer, contribuindo para um diálogo intercultural com o Japão e para o entendimento de que os animês são capazes de portar qualidades como qualquer outro produto audiovisual.

³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5DhcHviRR3Y&ab_channel=DomingoEspetacular. Acesso em 14 de agosto de 2022.

Ma, tempo e espaço na cultura japonesa

De acordo com Kato (2012), na cultura japonesa o presente é, muitas vezes, priorizado em relação ao passado, o que leva a certo abrandamento da responsabilização por erros cometidos. Nesse sentido, o autor vê uma diferença notável entre as atitudes da Alemanha e do Japão em relação à Segunda Guerra Mundial. Na Alemanha, não houve a tentativa de apagamento das atrocidades feitas pelo governo nazista de Hitler – o museu de Auschwitz, que rememora a luta dos judeus nos campos de concentração, é um exemplo disso. Já o Japão tentou fazê-lo com o massacre de Nanquim, durante o qual o Império japonês cometeu assassinatos e estupros em massa no território chinês. Nesse contexto, Kato (2012) pontua que China e Japão não reestabeleceram uma relação de confiança, ao passo que os alemães o fizeram com países como a França, invadida pelos nazistas.

Apesar dos embates entre os dois países, o autor afirma que a cultura da China era um exemplo para o Japão até o final do período Tokugawa⁴. Após a Guerra do Ópio (1839-1842), a Europa e os Estados Unidos passaram a ser os modelos para a sociedade japonesa, levando o Japão a enxergar a China e a Coreia sob um olhar de superioridade (Kato, 2012). No entanto, a cultura japonesa foi influenciada por intercâmbios consideráveis com seus vizinhos asiáticos, propiciando, ainda no século V, o desenvolvimento da agricultura, das artes e da metalurgia (Sakurai, 2007). Embora tenham ocorrido tais intercâmbios, Kato (2012) enfatiza que a forte influência estrangeira no Japão não conseguiu mudar radicalmente um aspecto importante da cultura japonesa: a concepção de tempo.

Enquanto o tempo judaico-cristão se baseia na “representação do tempo com um começo e um fim, e do tempo histórico como uma linha reta delimitada [...]”, a concepção de tempo na cultura japonesa se fundamenta na ideia de um tempo sem começo nem fim (Kato, 2012, p. 29). Dessa forma, Kato (2012) afirma que coexistem três tipos de tempo na cultura japonesa: o tempo histórico, representado por uma linha reta sem início nem final; o tempo cotidiano, baseado em um movimento cíclico também sem começo ou fim; e o tempo universal da vida, que, por sua vez, possui início e término. “E todos os três tempos se voltam para a ênfase do viver no ‘agora’” (Kato, 2012, p. 53).

⁴ Período compreendido entre 1603 e 1868, durante o qual o Japão foi governado pelos xoguns da família Tokugawa.

O autor explica, em relação ao tempo histórico, que a mitologia japonesa não aborda a origem do tempo, apesar de falar sobre a origem do território japonês e da corte imperial. Já o tempo cotidiano, ao invés de se guiar pelas posições dos corpos celestes, como no helenismo, é fortemente marcado pelas quatro estações, sendo o tempo dividido de acordo com elas e, portanto, cíclico (Kato, 2012). A vida, no entanto, possui início e fim e, como destaca Kato (2012, p. 53), “o tempo da vida é um fluir irreversível”, sendo ele finito e diferente de um tempo histórico sem limites. Como já pontuado, o autor enfatiza que, independentemente do tempo em questão, todos eles possuem ênfase no agora. Entretanto, ao contrário do que o termo pode sugerir, “o ‘agora’ concreto nunca é um instante. É um tempo de extensão curta em relação ao fluir de um tempo mais longo” (Kato, 2012, p. 123).

Nesse contexto, Kato (2012, p.70) argumenta que as características do próprio idioma japonês “[...] mais do que discernir apuradamente os tempos passado, presente e futuro, sugerem uma tendência que faz convergir tanto o passado como o futuro para o presente”. Nesse sentido, os verbos não possuem, por exemplo, conjugação no futuro, dependendo de palavras que remetem ao futuro para dar a delimitação temporal, semelhante aos advérbios de tempo do português. Assim, para dizer algo como “amanhã comerei maçã”, a frase em japonês poderia ser construída da seguinte forma: *ashita ringo wo tabemasu* (明日リンゴを食べます). Literalmente, a frase pode ser traduzida como “amanhã como maçã”. Sendo assim, o termo que indica “amanhã” – *ashita* (明日) – é essencial para dar o sentido futuro à sentença, já que o verbo não o faz.

Kato (2012) ainda discorre sobre as relações entre noções de tempo e espaço e a arte na cultura japonesa. Nesse contexto, a pausa e o espaço vazio possuem enorme relevância na concepção estética e na construção de sentido em inúmeras manifestações artísticas do Japão. Além da música, na qual a pausa se apresenta como um elemento primordial para a construção sonora, o *mie* – postura de parada com influências do teatro *nô* – é essencial no teatro *kabuki* e representa uma intensificação expressiva (Kato, 2012). Na pintura, por sua vez, o autor pontua que a utilização de espaços em branco e o realce de tais espaços são características de uma série de trabalhos artísticos, como o *Fūjin Raijin-zu Byōbu* (Biombo do Deus do Vento e Deus do Trovão), feito por Sōtatsu Tawaraya no século XVII. Okano (2014) cita essa mesma obra ao abordar a noção japonesa *Ma*, que pode ser associada às pausas e aos espaços vazios destacados por Kato na arte japonesa.

Imagem 1: Fūjin Raijin-zu Byōbu

Fonte: Japan Monthly Web Magazine.

A ideia de *Ma* foi apresentada e popularizada no Ocidente através da exposição *Ma: Espace Temps du Japon* (1978), feita pelo arquiteto japonês Arata Isozaki em Paris e, posteriormente, em outras cidades da Europa e dos Estados Unidos. Contudo, conceituar o *Ma* é tarefa complexa, já que é “algo que não se permite definir, tanto que nem os próprios japoneses sabem verbalizar adequadamente o que seja o *Ma*”, embora o utilizem e o identifiquem no cotidiano (Okano, 2007, p. 10). Além disso, Okano (2014) ainda aponta que o dicionário japonês *Kōjien*, um dos mais completos da língua japonesa, fornece oito definições diferentes para *Ma*, o que demonstra a pluralidade semântica do termo.

Apesar da dificuldade de tradução, *Ma* é relacionado frequentemente ao vazio que carrega sentido, ao intervalo espaço-temporal e àquilo que se localiza no entre. Okano (2014) explica que o *kanji* da palavra *Ma* (間) é composto pelos radicais 門 (portão) e 日 (sol). Assim, o ideograma “traz a semântica do espaço intervalar formado por duas portinholas, através do qual se entrevê o sol”, ressaltando a noção de intermediação (Okano, 2014, p. 152). Nesse contexto, a autora (2014, p.150) afirma que o *Ma* “engloba semânticas como ‘entre-espaço’, ‘espaço intermediário’, ‘intervalo’, entre outras”, sendo uma associação espaço-temporal. Dessa forma, “diferentemente do Ocidente, que dualizou o tempo e o espaço, e teve uma

compreensão absoluta, homogênea e infinita deles, o Japão os concebeu numa relação associativa” (Okano, 2014, p. 152 *apud* Isozaki, 2001).

Pilgrim (1986) também associa o *Ma* a noções como intervalo, entre-espaço e entretempo, sendo capaz de transcender fronteiras ao operar nos interstícios. Assim, o autor argumenta que os significados mais profundos do *Ma* podem ser encontrados mais explicitamente nas artes, e as religiões tiveram considerável influência na construção desses sentidos. Enfatizando a relação imbricada entre tempo e espaço na cultura japonesa, Chenette (1985) pontua que a experiência religiosa no Japão antigo era composta por dois momentos essenciais: a preparação de um intervalo espacial para a ocupação pelo *kami*⁵ e a preparação de um intervalo temporal a ser despendido na espera pelo *kami*. Nesse contexto, Okano (2014) conecta o *Ma* ao *sandō* de templos e santuários – uma espécie de caminho ou acesso aos locais sagrados –, que serviria como uma ponte entre o profano e o divino, preparando o visitante física e espiritualmente.

O *Ma*, entretanto, pode ser identificado não apenas na arquitetura de templos e santuários, mas também em outras construções japonesas, que trazem noções semelhantes. Como argumenta Coutinho (2015, p. 23), “na cultura japonesa, o clímax de uma experiência arquitetônica se dá no processo de condução ao espaço final”. Dessa maneira, Okano (2014) também cita o monotrilha que conecta o Museu de Arte Contemporânea de Naoshima ao Hotel Anexo ao museu como um momento intervalar ligado ao *Ma*, com duração propositalmente longa. Como explica a autora (2014, p. 159), “trata-se de uma experiência de deslocamento espaço-temporal sinestésica, em que o espaço percorrido é determinado pelo tempo extremamente vagaroso que se leva para chegar ao hotel”. Dessa forma, tem-se um intervalo espaço-temporal, marcado pelo caminho do monotrilha e pela duração do trajeto, localizado justamente no entre, ou seja, no intermédio entre o museu e o hotel. Okano (2007, 2014) conecta o *Ma*, ainda, à possibilidade e à potencialidade, relacionando-o à primeiridade de Peirce e ao estágio pré-sígnico. Como pontua a autora:

Esse caráter da possibilidade, potencialidade e ambivalência presente no Ma cria uma estética peculiar que implica a valorização, por exemplo, do espaço branco não desenhado no papel, do tempo de não ação de uma dança, do silêncio do tempo musical, bem como dos espaços que se situam na intermediação do interno e externo, do público e do privado, do divino e do profano ou dos tempos que habitam o passado e o presente, a vida e a morte. (Okano, 2014, p. 151).

⁵ Deus ou divindade.

Assim, Okano (2014, p. 151) enfatiza que “o *Ma*, enquanto possibilidade, associa-se ao ‘vazio’, que, distinto de uma concepção ocidental cujo significado é o nada, é visto como algo do nível da potencialidade, que tudo pode conter”. Tais ambiguidades e pluralidades de sentidos do *Ma* se mostram férteis para a concepção artística, encontrando grande expressividade nesse âmbito. Como destacado anteriormente, Pilgrim (1986) associa, justamente, as artes aos sentidos mais profundos do *Ma*. Nesse contexto, autores como Chenette (1985), Meneghetti e Arantes (2019) e Okano (2007) abordam o *Ma* em diferentes formas de arte. Pinto (2019), por exemplo, discorre sobre essas noções no aclamado animê longa-metragem *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki.

Em entrevista ao premiado crítico de cinema Roger Ebert (2002, on-line, tradução nossa), Hayao Miyazaki, ao ser indagado sobre os momentos em seus filmes em que não há desenvolvimento narrativo, mas sim ações que dão sentido de tempo e lugar, como olhar um rio correndo ou apenas se sentar ou suspirar, afirma que há uma palavra para isso em japonês: “É chamado *Ma*. *Vazio*. Está lá intencionalmente”. Miyazaki complementa a explicação ao crítico: “Se você tem somente ação ininterrupta, sem tempo para respirar, é apenas muita coisa de uma vez só. Mas se você separar um momento, então a tensão que está sendo construída no filme pode tomar uma proporção maior” (Ebert, 2002, on-line, tradução nossa). Com as pontuações de Miyazaki, Ebert (2002, on-line) afirma que tais concepções explicam por que os filmes do diretor são mais envolventes do que muitas animações frenéticas americanas. Miyazaki argumenta, então, que muitos cineastas têm medo do silêncio. Silêncio esse que pode ser uma das ricas expressões do *Ma*. No entanto, o *Ma* é uma noção cotidiana, presente não só nas artes, mas também no dia a dia, e pode ser observado, como será pontuado, em produções como os animês.

Ma*, tempo e espaço no animê *Boku dake ga Inai Machi

Boku dake ga Inai Machi é um animê de 12 episódios, com direção de Tomohiko Itō e roteiro de Taku Kishimoto. A produção é baseada no mangá de mesmo nome, escrito e ilustrado por Kei Sanbe, e serializado entre 2012 e 2016 na revista *seinen*⁶ Young Ace. No Brasil, o mangá, finalizado em nove

⁶ Produções destinadas, principalmente, ao público jovem-adulto e adulto masculino. Por isso, frequentemente abordam temáticas mais maduras e complexas.

volumes, é publicado pela Editora JBC sob o título *Erased*, enquanto o animê é disponibilizado pelas plataformas de *streaming* Crunchyroll e Netflix sob o mesmo título. A escolha pela utilização do nome em japonês, *Boku dake ga Inai Machi* (a cidade onde só eu não existo), ao invés da tradução em inglês *Erased* (apagado), foi feita com a preservação do sentido original em mente, já que a expressão é referenciada inúmeras vezes ao longo do animê, inclusive na abertura, e carrega camadas de significado importantes na trama.

Boku dake ga Inai Machi acompanha Satoru Fujinuma, um mangaká⁷ de 29 anos, introvertido e frustrado na profissão, que consegue um emprego numa pizzeria para se sustentar. Um fenômeno chamado Revival, no entanto, contrapõe a aparente normalidade desse cotidiano: sempre antes de algo ruim acontecer, Satoru involuntariamente volta entre um a cinco minutos no tempo. Sabendo que o Revival indica alguma espécie de tragédia, ao voltar no tempo, Satoru busca o que há de errado no ambiente e tenta reverter as possíveis consequências.

No primeiro episódio, o espectador é apresentado ao fenômeno através de um acidente de trânsito. No caminho de uma entrega de pizza, Satoru subitamente tem um Revival e volta alguns minutos no tempo. Sem saber o porquê de ter retornado, o personagem começa a olhar atentamente ao redor, buscando a tragédia a ser evitada. Ele, então, percebe que o motorista de um caminhão está desacordado e que o veículo desgovernado vai atropelar uma criança. Satoru, acompanhando o caminhão em uma espécie de *tuk tuk* usado para as entregas de pizza, tenta acordar o motorista sem sucesso, mas consegue prevenir o atropelamento ao assumir provisoriamente o controle do volante. Entretanto, o próprio Satoru é atropelado e é levado ao hospital com algumas lesões leves.

Devido ao atropelamento de Satoru, sua mãe, Sachiko Fujinuma, viaja à cidade para cuidar do filho. Ao saírem de um supermercado após as compras, Satoru tem outro Revival e pede à mãe, que não sabe do fenômeno, que procure por algo suspeito. Sachiko troca, então, olhares com um homem misterioso, que estava prestes a sequestrar uma criança. Ao vê-la, o homem desiste do sequestro e foge, o que faz Sachiko pensar que é alguém conhecido. A ação ocorre silenciosamente. Satoru não percebe o que aconteceu, apenas sua mãe. Mais tarde, esse mesmo homem invade a casa do protagonista e mata Sachiko, que o havia reconhecido. Sem saber do

⁷ Os autores de mangá são chamados mangaká.

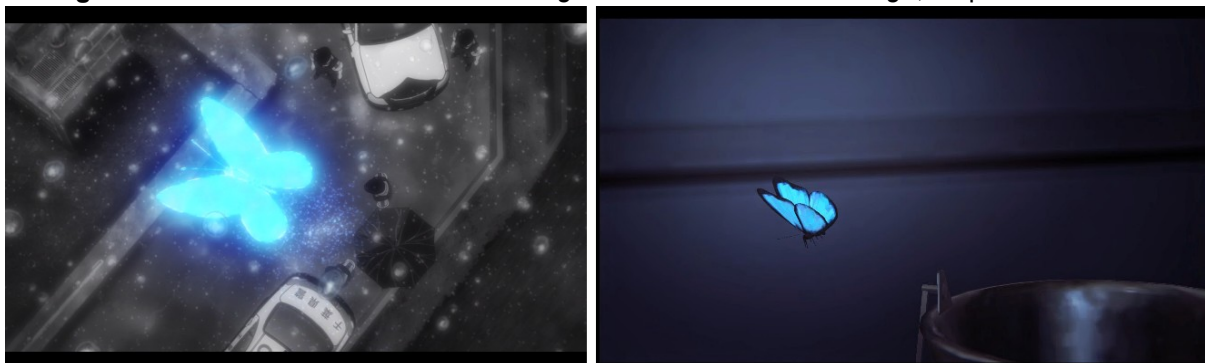
ocorrido, Satoru chega em casa e encontra a mãe morta. Perseguido pela polícia, que acredita que ele é o suspeito, Satoru tem um Revival. Porém, dessa vez, ao invés de voltar apenas alguns minutos, ele volta 18 anos no tempo, à época de sequestros e assassinatos de crianças na cidade onde morava. Fica claro, portanto, que a morte de Sachiko está conectada a esses crimes, e um Satoru de apenas 11 anos deve encontrar o assassino para impedir a morte da mãe e de alguns de seus amigos que foram vítimas dos sequestros.

É interessante mencionar algumas escolhas estéticas e narrativas referentes à apresentação do Revival. Antes de o fenômeno acontecer, sempre é possível ver uma borboleta azul voando próxima a Satoru. De acordo com Roberts (2009), na arte japonesa a borboleta é usada como símbolo da alma. Davis (1992), por sua vez, explica que, na cultura japonesa, esses animais podem tanto representar a alma dos que morreram, anunciando sua partida do corpo, quanto daqueles que ainda vivem, indicando uma visita próxima. Dependendo da situação, Davis (1992) argumenta que a aparição de uma borboleta pode indicar bons ou maus presságios. A utilização desse animal para antecipar o Revival também pode estar associada à ideia do efeito borboleta, cunhada pelo meteorologista e matemático Edward Lorenz, que, durante um experimento meteorológico, percebeu que mínimas mudanças nas variáveis alteravam expressivamente o sistema. Ferrari (2008, p.46) explica que o nome vem de uma palestra feita por Lorenz, na qual ele levanta a pergunta: “a batida das asas de uma borboleta no Brasil provoca um tornado no Texas?”. Gleick (1991, p.19) destaca que a ideia de Lorenz se baseava na percepção de que pequenas alterações poderiam causar enormes mudanças e, nessa perspectiva, “sim, era possível modificar o tempo. [...] Mas, feito isso, não saberíamos então o que teria acontecido. [...] Sabemos que isso modificará nossa sorte, mas não sabemos se para melhor, ou para pior”.

Essas noções se relacionam estreitamente ao Revival de Satoru, já que atitudes diferentes que toma ao voltar no tempo, por pequenas que sejam, como o trocar de olhares entre Sachiko e o assassino, mudam significativamente o desenrolar dos acontecimentos. Nesse contexto, não somente em *Boku dake ga Inai Machi* é possível perceber essas relações, mas também em outras obras que trabalham as consequências do retorno ao passado. Entre elas está o filme *Efeito Borboleta* (2004) e o jogo *Life is*

Strange (2015), que, curiosamente, também utiliza uma borboleta azul para indicar que determinada escolha terá consequências no futuro:

Imagem 2 - Borboletas azuis em *Boku dake ga Inai Machi* e *Life is Strange*, respectivamente



Fonte: Captura de tela/Crunchyroll e Square Enix

A memória dos eventos passados, relacionados aos crimes contra as crianças na infância de Satoru, passaram por um processo de esmaecimento no animê. Em diversos momentos é possível observar elementos, entre diálogos e pensamentos narrados em voz *over*, que sugerem que tanto Satoru quanto Sachiko tentaram suprimir as lembranças dos crimes que rodearam a cidade em que moravam. Logo no primeiro episódio, ao assistir o noticiário televisivo, que comenta uma nova onda de sequestros de crianças, Sachiko pergunta a Satoru se ele se lembrava do que havia ocorrido há 18 anos e complementa: “acho que todos nós buscamos desesperadamente esquecer um pouco do que aconteceu”.

Depois dessa conversa com a mãe, Satoru busca mais informações sobre os crimes daquela época, indicando que tais lembranças foram mesmo esmaecidas, já que ele não conseguia se lembrar com exatidão do que ocorrera. Enquanto lê uma revista sobre esses eventos, Satoru começa a se lembrar de alguns detalhes, como a culpa que sentiu, ainda criança, por não ter chamado Kayo Hinazuki para voltar para casa com ele quando a viu sozinha no parque. Para Satoru, se ele a tivesse acompanhado naquela noite, o sequestro e a posterior morte de Kayo não teriam acontecido. Ao relembrar esse sentimento, Satoru comenta: “esse era o pensamento que eu mais queria esquecer. E minha mãe deve ter tentado mesmo apagar isso da minha memória”.

Nesse sentido, o esquecimento desses acontecimentos também se relaciona à ênfase no presente e ao abrandamento de erros ou acontecimentos passados, apontados por Kato (2012) como características da concepção de tempo na cultura japonesa. Apesar de *Boku dake ga Inai*

Machi abordar o retorno no tempo, percebe-se que os personagens se mantêm focados, principalmente, no presente. Como pontuado anteriormente, as lembranças dos crimes que marcaram a infância de Satoru foram suprimidas e, até Sachiko trocar olhares com o assassino e novas ondas de sequestro serem noticiadas, nem Satoru nem a mãe pareciam se recordar desses acontecimentos com frequência. Se, por um lado, possam existir razões psicológicas para essa repressão da memória, por outro, isso também pode evidenciar a tentativa de foco no presente.

Além disso, a volta ao passado de Satoru se associa estreitamente ao momento presente. Toda ação do personagem é feita com a mudança do futuro – o presente de Satoru – em mente. Assim, Satoru não se apegava a uma rememoração passiva do passado, mas planeja cursos de ação que possam reverter as consequências dos sequestros e assassinatos. Sendo assim, tanto passado quanto futuro convergem, de certo modo, para o presente, a linha temporal “original” de Satoru.

Outro ponto que remete à ideia do “agora” evidenciada por Kato (2012) se refere a uma frase dita por Sachiko, que é repetida por seu colega de trabalho a Satoru anos mais tarde: “pensar que é sua culpa depois que aconteceu é inútil”. Como destaca o autor (2012, p.15), há um provérbio japonês que diz “deixe a água levar o passado”, recomendando que se “esqueça logo uma polêmica, ou seja, não fique remoendo um erro”. A frase de Sachiko evidencia bem essas percepções.

Em relação à ideia de *Ma*, em inúmeros momentos de *Boku dake ga Inai Machi* é nota-se elementos que podem ser associados às noções de espaço-tempo intervalar ou intermediação. A vinheta de abertura, por exemplo, contém imagens de uma série de espaços de transição vazios, sem ninguém, como o corredor da escola, a escada e os armários. Esses não são lugares de ocupação por natureza, ou seja, se apresentam principalmente como espaços de passagem, de intermédio entre um local e outro. É relevante, ainda, pontuar que o nome do animê – *A cidade onde só eu não existo* – aparece, precisamente, quando são mostradas essas imagens, reforçando a noção de vazio relacionada ao título.

De maneira semelhante, a vinheta de encerramento mostra a silhueta de Satoru caminhando, enquanto o plano de fundo, que apresenta vagamente a cidade, muda constantemente. Além de o plano de fundo ser apenas uma potencialidade, um vazio, o foco da ação está em um intervalo espaço-temporal. O destaque é o ato de caminhar, que representa um deslocamento

espacial e o despendimento de determinado tempo em um momento caracterizado por ser intermédio entre a partida e o destino. Nessa perspectiva, não importa para onde Satoru está indo ou de onde veio, afinal isso nem é mostrado ao longo da vinheta. A importância está, justamente, no momento intervalar. Ademais, a escolha pelo caminhar se relaciona com a própria narrativa do animê, uma vez que a história se desenrola, principalmente, nos momentos de caminhada de Satoru e Kayo.

Imagem 3 - Cenas da vinheta de abertura (acima) e da vinheta de encerramento (abaixo)



Fonte: Captura de tela/Crunchyroll

Nesse sentido, grande parte das cenas de *Boku dake ga Inai Machi* acontece, precisamente, no entre: enquanto os personagens caminham para a escola ou de volta para casa, enquanto comem ou simplesmente levam o lixo para fora. Entre tais momentos, a caminhada se destaca, especialmente devido à relação de Satoru e Kayo, já que o garoto, para protegê-la do sequestrador, promete sempre acompanhá-la em seus trajetos. Embora muitos diálogos ocorridos nesses momentos cumpram certa função narrativa, dando pistas a Satoru sobre o assassino ou revelando mais sobre os personagens e suas relações, várias dessas cenas não oferecem grandes desenvolvimentos narrativos e carregam, sobretudo, as sensações de pausa ou de momento intervalar associadas ao *Ma*.

Um desses momentos acontece quando Kayo, no parque com Satoru, percebe que está nevando. Nesse instante surgem planos de diferentes

locais da cidade, sem nenhuma ação narrativa, com foco apenas na neve caindo. Esses planos dos cenários aparecem com frequência no animê, mesmo quando não possuem a função de apresentar o ambiente de uma ação. Nessa cena específica, também são mostrados alguns personagens, como Ken'ya brincando de embaixadinhas, o padrasto de Kayo bebendo em um bar, o professor das crianças corrigindo provas e Yuuki sentado ao ar livre com um avião de papel. Não há diálogos ou eventos que mudam o curso da história, tampouco há qualquer necessidade narrativa de se mostrar a simultaneidade dessas ações, já que os acontecimentos seguintes nada têm a ver com o que é mostrado nessa cena. Há apenas um momento de intervalo. Como Ebert (2002, on-line, tradução nossa) constatou em relação aos filmes de Miyazaki, esses momentos dos personagens “dão apenas a sensação de tempo e lugar e de quem eles são”.

Além disso, outras ocasiões trazem essa noção de pausa, como as inúmeras cenas em que os personagens estão apenas comendo e conversando sobre o cotidiano. Novamente, não há grandes desenvolvimentos narrativos, apenas um foco naquele momento presente, de intervalo, intermédio entre os acontecimentos que realmente avançam o enredo. Um exemplo está no segundo episódio, quando Satoru retorna, após o Revival, à casa em que morava. Sua mãe, ao chegar em casa depois de um dia de trabalho, pergunta o que ele gostaria de comer no jantar, e Satoru responde que gostaria de comer hambúrgueres. Sachiko, então, começa a prepará-los. Nessa cena, mostra-se a preparação dos hambúrgueres, com uma música suave ao fundo. Vê-se Sachiko cortando vegetais, amaciando a carne, moldando-a e colocando-a na frigideira, enquanto também prepara os acompanhamentos. Quando o jantar fica pronto, a família vai comer à mesa. Enquanto vê-se a imagem de Satoru e Sachiko comendo, conversando e rindo, a voz *over* de Satoru adulto diz: “nós já tivemos momentos assim. Eu tinha me esquecido? Não, apenas não tinha percebido”. Esse momento permitiu ao protagonista rememorar a sensação daquele tempo e daquele lugar:

Imagem 4: Cena do primeiro jantar de Satoru e Sachiko após o Revival.



Fonte: Captura de tela/Crunchyroll.

Nessa mesma cena, é interessante pontuar que, quando a voz *over* de Satoru começa a divagar, o fundo da imagem fica inteiramente branco, deixando visível apenas o filho e a mãe jantando à mesa. Esse vazio ao fundo não é um vazio sem significado, pois enfatiza o momento entre Satoru e Sachiko. Como pontua Okano (2014), o *Ma*, enquanto potencialidade e vazio, é um nada que pode conter tudo. Sob esse entendimento, pode-se pensar nesse fundo branco como um vazio que, ao colocar a relação entre mãe e filho no primeiro plano, contém as sensações, os sentimentos e os afetos daquele espaço e daquele tempo passado, dos quais Satoru já não se lembrava mais.

Imagem 5: Planos onde é possível observar a valorização do espaço vazio



Fonte: Captura de tela/Crunchyroll.

Nesse sentido, o *Ma* também pode estar relacionado, no animê, à utilização de outros recursos técnico-expressivos similares. As janelas, por exemplo, quase nunca mostram o que há lá fora. Elas apresentam, ao invés disso, uma imagem totalmente branca, como se o sol ofusasse inteiramente a paisagem. Nessa perspectiva, o exterior – intermediado pela janela, que funciona como uma ponte entre o interno e o externo – é uma possibilidade, uma potencialidade. Esse vazio pode, igualmente, ser observado nos planos gerais, amplamente utilizados no animê, nos quais, por vezes, não estão centralizados nem a ação, nem os personagens. Desse modo, esses planos valorizam a paisagem, o caminho e o espaço sem ação.

Considerações finais

Noções associadas ao *Ma* e às concepções japonesas de tempo e espaço podem ser observadas no animê, o qual, além de trazer em diversos planos a valorização do espaço sem ação e do vazio, concentra grande parte das cenas no momento intervalar, de intermédio entre locais ou ações. O caminho e o caminhar, nessa perspectiva, possuem destaque ao longo de *Boku dake ga Inai Machi*. Pensando, por exemplo, em possibilidades educativas, os animês podem ser ferramentas capazes de proporcionar um contato com a cultura japonesa que vai além da identificação de características culturais evidentes, como a culinária, a vestimenta ou as festividades.

Ao discorrer sobre o *Ma*, o artigo tenta contribuir para a difusão de uma pequena parte da cultura japonesa, com o objetivo de torná-la mais acessível ao público brasileiro. Ao mesmo tempo, busca-se evitar uma imagem de exotização e completa intraduzibilidade do *Ma* e, consequentemente, do Japão. A escolha por analisar a presença do *Ma* em um animê também parte de uma tentativa de proporcionar outras visões sobre a cultura pop, em especial a cultura pop japonesa. Precisa-se superar a ideia de que a cultura pop apresenta, necessariamente, produções banais ou superficiais. Cada produto da cultura pop japonesa deve ser analisado intrinsecamente e, embora não se possa ignorar o âmbito comercial do pop, deve-se, também, enxergar esse fenômeno para além da questão mercadológica. Como aponta Napier (2001), os animês podem apresentar temas e estruturas complexas, capazes de desafiar a percepção de que animações são, essencialmente, simples, inocentes ou infantis. Nesse sentido, a análise deste artigo aponta a

existência de elementos culturais ricos em *Boku dake ga Inai Machi*, inseridos no animê mediante a estética e a narrativa.

Bibliografia

BARROS, José D'Assunção. A historiografia e os conceitos relacionados ao tempo. **Dimensões**, Vitória, v.32, out. 2014, p. 240-266.

BOKU DAKE GA INAI MACHI. Direção de Tomohiko Itō. Produção de Kenta Suzuki, Taku Matsuo. Roteiro de Taku Kishimoto. Tóquio: A-1 Pictures, 2016.

CHENETTE, Jonathan Lee. **The Concept of Ma and the Music of Takemitsu**. Grinnell College, 1985. Disponível em: <https://cutt.ly/8f8AdPr>. Acesso em 01 out. 2020.

COUTINHO, Walkyria Tsutsumi Ferreira. **O conceito Ma: o conceito Ma na conformação de espaços em Tadao Ando**. 2015. 233 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2015.

DAVIS, Frederick Hadland. **Myths and Legends of Japan**. Mineola: Dover Publications, 1992.

FERRARI, Paulo Celso. **Temas Contemporâneos na Formação Docente a Distância: Uma Introdução à Teoria do Caos**. 2008. 135 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Científica e Tecnológica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

GLEICK, James. **Caos: A Criação de uma Nova Ciência**. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

HAYAO, Miyazaki interview. **Roger Ebert**. 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em 08 ago. 2023.

IWABUCHI, Koichi. Complicit exoticism: Japan and its Other. **Continuum**, v.8, n.2, p. 49-82, jan. 1994.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KOWNER, Rotem; BEFU, Harumi. Ethnic Nationalism in Postwar Japan Nihonjinron and Its Racial Facets: nihonjinron and its racial facets. In: KOWNER, Rotem; DEMEL, Walter. **Race and Racism in Modern East Asia**. Leiden: Brill, 2015. p. 389-412.

MENEGHETTI, Maria Cristina Elias.; ARANTES, Priscila. Suspende o tempo e o espaço: O corpo visto sob a lente do conceito japonês de Ma. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, v. 9, n. 18, nov. 2019, p. 312-341.

NAPIER, Susan. **Anime from Akira to Princess Mononoke**. New York: Palgrave, 2001.

OKANO, Michiko. **Ma: Entre-espaço da comunicação no Japão: Um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente**. 2007. 180 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC - SP, São Paulo, 2007.

_____. Ma – a estética do “entre”. **Revista USP**, São Paulo, n.100, p.150-164, fev. 2014.

_____. A estética wabi-sabi: complexidade e ambiguidade. **ARS (São Paulo)**, [S. l.], v. 16, n. 32, p. 173-195, 2018.

PILGRIM, Richard B. Intervals (Ma) in space and time: foundations for a religio-aesthetic paradigm in Japan. **History of Religions**, v.25, n.3, 1986, p. 255-277.

PINTO, Felipe Mendes. **Deslocamentos espaço-temporais: espacialidades Ma (間) em A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki**. 2019. 97 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social - Jornalismo, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

ROBERTS, Jeremy. **Japanese Mythology A to Z**. Broomall: Chelsea House Publishers, 2009.

ROSSETTI, Regina. Supressão do tempo na sociedade midiaticizada. In: MUSSE, Christina Ferraz; NICOLAU, Marcos; VARGAS Herom (org.). **Comunicação, Mídias e Temporalidades**. Salvador: Edufba, 2017. p. 79-96.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

SILVA, Diogo César Porto da. A Estética Japonesa é uma Poética. **Modernos & Contemporâneos**, v. 2, n. 3, 2018, p. 13-36.

Recebido em: 07-12-2023

Aceito em: 30-05-2024