

AS FACES DO KAMI: A REPRESENTAÇÃO DO SHINTŌ EM KIMI NO NA WA

Jéssica Evelyn Reis

Orientadora: Valquíria Michela John

RESUMO: O *Shintō*, conhecido como a religião tradicional do Japão, é temática frequente nas animações japonesas. Este trabalho se propõe a analisar como se dá a representação do *Shintō* no filme de animação “Kimi No Na Wa” (2016). Para tanto, serão delineadas três faces do Xintoísmo: enquanto cultura, religião e espiritualidade, utilizadas como categorias de análise. A partir do método de Análise filmica de conteúdo (PENAFRIA, 2009), e das discussões sobre representação (HALL, 2016) e representação da religião (THOMAS, 2012), buscamos entender quais sentidos são produzidos, através da representação, em cada face do *Shintō*. Descobrimos, afinal, que o Xintoísmo enquanto espiritualidade, através da figura do *kami*, é central na obra de Shinkai.

PALAVRAS-CHAVE: Animações japonesas; Representação; Religião; *Shintō*; *Kimi No Na Wa*.

ABSTRACT: *Shintō*, known as Japan's traditional religion, is a frequent theme in Japanese animations. This work proposes to analyze how *Shintō* is represented in the animated film “*Kimi No Na Wa*” (2016). To do so, three faces of Shintoism will be outlined: as culture, religion and spirituality, used as categories of analysis. Based on the Filmic Content Analysis method (PENAFRIA, 2009), and discussions on representation (HALL, 2016) and representation of religion (THOMAS, 2012), we will seek to understand which meanings are produced, through representation, in each face of Shinto. We discover, after all, that Shintoism as a spirituality, through the figure of the *kami*, is central to Shinkai's work.

KEYWORDS: Japanese animations; Representation; Religion; *Shintō*; *Kimi No Na Wa*.

1. INTRODUÇÃO

Desde suas origens, no início do século XX, o cinema de animação japonês tem evoluído e se destacado, tornando-se um componente fundamental da indústria de entretenimento japonesa, e junto aos mangás e animes seriados, um símbolo da cultura pop no Japão. Inspirado no estilo visual característico, na diversidade de temas e nas narrativas complexas do seu antecessor, o *mangá*, e tendo como base uma cultura de consumo dos famosos quadrinhos já estabelecida, o cinema de animação japonês conquistou o coração do público, e filmes de mais de 20 anos de idade como, “*Meu amigo Totoro*” (1999) ou “*A Viagem de Chihiro*” (2001), de um dos diretores mais aclamados da área, Hayao Miyazaki, continuam a marcar presença na vida de muitos, seja na infância, juventude ou com uma memória de *furusato*¹, ainda na vida adulta.

¹ Furusato (故郷) significa “terra natal”.

Um dos aspectos chaves dessas animações, e uma das razões de seu significativo sucesso globalmente, são as **representações da cultura japonesa** – às vezes fiéis, outras imaginadas e fantásticas, mas em ambas as situações, muito criativas e visualmente impressionantes. As narrativas são recheadas de elementos da vida cotidiana, culinária, moda e até de questões mais complexas, como veremos aqui, de crenças, espiritualidades e religiões do Japão.

Nesse contexto, o *Shintō* (神道), considerada a religião tradicional dos japoneses, aparece frequentemente nas animações. Rituais e cerimônias fazem parte das narrativas; templos enfeitam os cenários rurais e urbanos do país, e os *kami*, considerados os deuses do *Shintō*, são muitas vezes personificados e até se tornam pares românticos de garotas adolescentes. Mas, servindo além de pano de fundo iconográfico, essas representações são responsáveis por transmitir valores éticos e morais, e oferecem uma janela para a espiritualidade japonesa, possibilitando ao público uma compreensão mais profunda da identidade cultural e religiosa do Japão.

Em um mundo altamente midiático e globalizado, é evidente a importância de repensarmos criticamente a representação midiática. Partindo do conceito de Hall (2016), que considera a representação um processo de construção de significados atribuídos a partir de uma determinada cultura, entendemos que a representação não é neutra, pelo contrário, reflete ideologias e relações de poder. Nesse cenário, ainda mais na animação – ao contrário do cinema-fotográfico, por exemplo, que depende da interpretação dos atores e fatores externos no resultado do produto final –, cada traço é intencional e meticulosamente desenhado; seja no papel ou na tela digital, cada frame ou partícula deste mundo é construída. Sendo assim, é essencial analisar como os filmes de animação japoneses constroem e comunicam significados ao redor do *Shintō*, buscando uma reflexão sobre a forma como a cultura, a religião e a espiritualidade são representadas e negociadas.

Pensando nessas relações, o presente trabalho se propôs a analisar como se dá a representação do Xintoísmo nos filmes de animação japoneses, utilizando como recorte e objeto de pesquisa o longa-metragem “*Kimi No Na Wa*” (2016), lançado como “*Your Name*” no ocidente.

Dirigido e escrito por Makoto Shinkai, o filme teve duas indicações ao *Annie Awards* 2017 – conhecido como o "Oscar das Animações" –, além de ganhar diversos prêmios na categoria. Já no ano seguinte ao seu lançamento, o longa conquistou o título de animação japonesa com maior lucro de bilheteria internacional da história², ultrapassando o até então invicto “*A Viagem de Chihiro*”, de Hayao Miyazaki, e seis anos após seu lançamento, em 2023,

² Na época, foram cerca de US\$331 milhões de dólares arrecadados contra US\$289 milhões (SHEPHERD, 2017).

continua ocupando o pódio, em 3º lugar. Diante dessas considerações, é visível o fato de que “*Kimi No Na Wa*” é uma importante obra de animação japonesa, sendo a primeira fora do Studio Ghibli a conquistar tamanho reconhecimento no exterior. Contudo, ainda hoje são poucos os autores que se propõem a investigá-lo, de modo que a escolha deste filme como objeto de pesquisa vem da necessidade de preencher essa lacuna. Ainda, com três produções ocupando atualmente o *ranking* das 10 animações japonesas com maior bilheteria de todos os tempos, Shinkai vem se consagrando como uma figura relevante no cinema de animação japonês, e estudar sua obra se torna uma importante contribuição para o campo.

Por fim, foi relevante selecionar essa produção devido ao recorte temático, em que o *Shintō* se torna central para a narrativa em questão e volta a aparecer, de forma recorrente, como pano de fundo em outras produções do mesmo diretor – abrindo espaço para trabalhos futuros explorarem sua obra completa, talvez a partir de *insights* inspirados pela presente pesquisa, de maneira ainda mais interconectada.

Para responder a problemática levantada, estabeleceu-se como objetivo geral analisar de que forma se dá a representação do *Shintō* em “*Kimi No Na Wa*” (2016). Como objetivos específicos, elencamos: entender as particularidades das animações japonesas e suas origens; discutir a importância da representação (HALL, 2016) e as perspectivas sobre a representação da religião nas animações japonesas (THOMAS, 2012); compreender as dimensões cultural, religiosa e espiritual do Xintoísmo no Japão; e por fim, a partir de categorias de análise estabelecidas com base na fundamentação teórica sobre o *Shintō*, observar como ele aparece representado no objeto de pesquisa.

Esta pesquisa é de caráter qualitativo e o material básico de análise, como mencionado, é composto pelo longa de animação “*Kimi No Na Wa*” (2016), com um total de 112 minutos acessados em plataformas de *streaming*. A técnica de pesquisa adotada foi a análise fílmica de conteúdo segundo Penafria (2009). A autora define alguns pontos importantes que categorizam a análise fílmica enquanto análise e a diferenciam da crítica de cinema (esta última, geralmente limitada a juízos de valor e termos genéricos): é necessário que a análise parta de objetivos definidos a priori; que a análise seja detalhada (tendo a descrição em detalhes de pelo menos alguns planos, selecionados a partir dos objetivos), e que a análise sirva como ponto de partida para criação de conceitos e não adjetivações genéricas. Dentre os tipos de análise fílmica definidos pela autora (análise textual, de conteúdo, poética e de imagem e som) optamos pela análise de conteúdo, que considera o filme enquanto um relato e foca na temática trabalhada (PENAFRIA, 2009). Nesse sentido, primeiro, é necessário identificar o tema do filme; em seguida, faz-se um resumo da história e por fim, a decomposição do material, registrando o que

o filme diz a respeito do tema. Para tanto, definimos como temática a questão da representação do Xintoísmo. A seleção do material, seguindo a análise de conteúdo, se deu a partir do recorte temático, ou seja, foram selecionadas as cenas em que o Xintoísmo, segundo as categorias definidas através do referencial teórico, aparece na animação.

2. AS ANIMAÇÕES JAPONESAS

É impossível falar de cinema de animação no Japão sem mencionar os animes e até mesmo os mangás, afinal, muitas das animações são ou baseadas em animes e mangás já existentes – como “*Sussurros do Coração*” (1995) – ou então, acabam por se transformar em mangá após o sucesso nas telas – como “*Nausicaä do Vale do Vento*” (1984). Não são raros os casos em que mangakás já consagrados decidem explorar novos caminhos na animação, como Katsuhiro Otomo, que já era um desenhista famoso quando lançou “*Akira*” (1988), garantindo assim “patrocínio e a parceria de vários estúdios para a criação do longa-metragem” (FARIA, 2008, p. 152). Nesse sentido, é essencial, ao discutirmos as origens do cinema de animação, entendermos primeiro a relação entre a grande aceitação dos filmes de animação no Japão e da já estabelecida cultura do mangá.

Aqui, a própria definição “filme de animação” sofreu influências. Enquanto muitos autores, principalmente do ocidente, utilizam o famoso termo importado³ “*anime*” (アニメ) para catalogar toda e qualquer animação de origem e estilo japoneses – tanto os seriados para TV, OVAs⁴ e longa-metragens exibidos nas salas de cinema –, alguns estúdios no Japão, como o famoso *Toei Animation*, e até o próprio diretor Miyazaki, preferem intitular seus filmes enquanto “*mangá-eiga*” (漫画映画, a junção de *mangá* + *filme*), enquanto uma diferenciação do termo anime, usado exclusivamente para as séries televisivas (SILVA, 2017, p. 106), o que reflete a ligação entre os formatos. Vale ressaltar que, no presente trabalho, o termo utilizado foi o de “filme de animação” ou “animação”, para se referir exclusivamente aos longa-metragens, e “animes” aos episódios seriados.

Os mangás, popularmente conhecidos como histórias em quadrinhos japonesas, são na verdade a evolução de técnicas de arte tradicionais bastante antigas. Datado do período Heian (794-1185), é considerado o marco inicial do mangá a criação dos chamados “*ê-makimono*” ou rolos de imagem, onde histórias eram contadas através de desenhos pintados em

³ Surgido apenas após a ocupação norte-americana no Japão, como uma derivação da palavra em inglês “*Animation*” (アニメーション) (FARIA, 2008).

⁴ *Original Video Animation*.

pergaminhos, geralmente de “caráter histórico ou religioso” (DANKO, 2020, p. 15). Alguns autores consideram, inclusive, que o primeiro deles teria sido criado no século XII por um monge budista, Kakuyu Toba, autor do *ê-makimono* conhecido como “*Chojugiga*”, que retratava satiricamente animais agindo enquanto humanos. Como afirma Danko (2020, p. 17, itálicos do autor) “não se sabe ao certo o motivo da criação do *Chojugiga*, seja por entretenimento, apenas uma representação dos rituais budistas ou uma sátira da corte e da vida religiosa”. Contudo, o termo “*mangá*” só foi consolidado mesmo no período Edo (1603-1868), com as xilogravuras “*Ukiyo-e*” ou “retratos do mundo flutuante”, “originalmente um termo budista para transcendência da natureza humana” (Ibidem, p. 19.). O que é relevante aqui é a questão da temática: desde as consideradas origens do mangá, vemos histórias com caráter religioso, histórico e até erótico; com conteúdo destinado principalmente a adultos, o que viria a influenciar também a possibilidade de exploração de tais temas pelos seus sucessores, os animes e os filmes de animação.

Foi em 1909 que o Japão conheceu a animação, através dos primeiros contatos com o cinema estrangeiro após a reabertura das fronteiras na Era Meiji (1868-1912) (BENDAZZI, 2016). A partir das influências externas, artistas japoneses começaram a explorar as novas técnicas que adentravam ao país, e três nomes são importantes para o período: Oten Shimokawa (1892-1973), Junichi Kouchi (1886-1970) e Seitaro Kitayama (1888-1945), artistas que teriam produzido, por volta do mesmo período (1917), os primeiros experimentos de animação japonesa (Ibidem, 2016, p. 82). Embora o final dos anos 1920 e as décadas seguintes, tenham sido caracterizados por eventos desastrosos, como a quebra da bolsa de valores, a Segunda Guerra Sino-Japonesa e a subsequente Segunda Guerra Mundial, esse período é considerado a “idade de ouro” da animação (Ibidem), e graças aos grandes incentivos à propaganda militar nacionalista, foi o período de maior desenvolvimento do cinema animado no Japão (FARIA, 2008, p. 151).

Contudo, é só nos anos 1945, com a ocupação norte-americana no Japão e a crescente influência ocidental, que surgem os considerados primeiros longa-metragem animados (DANKO, 2020). Além disso, como mostra Faria (2008, p. 151) é nesse período que o que conhecemos hoje como “estilo japonês” das animações e mangás é consagrado, graças ao desenhista Osamu Tezuka, responsável por dar “ainda mais ênfase aos olhos grandes e brilhantes”, e incorporar aos “quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico e animação (que acabaram caracterizando o anime)”.

Na atualidade, o poder e a influência mercadológica do mangá e do anime dentro do Japão são nítidos. Como argumenta Napier (2001, p. 7, nossa tradução), “o Japão é um país tradicionalmente mais pictocêntrico do que as culturas do Ocidente, [...] e anime e mangá se

encaixam facilmente em uma cultura contemporânea do visual”. Por exemplo, cafés e outras bebidas temáticas de personagens podem ser facilmente comprados em lojas de conveniência. Nas estações de trem, paredes contam com grandes anúncios dessas figuras, e mesmo nas ruas de Hachioji, uma pequena cidade afastada da grande Tóquio, é possível ouvir a mais nova música de abertura do anime “do momento” tocando em um grande telão na estação central. Caso esses exemplos não convençam, basta olhar então para o cinema de animação em si e o “efeito *Ghibli*”: não é difícil achar lojas que vendem peças oficiais dos filmes, desde pôsteres, *action figures*, até itens de decoração e vestuário; difícil é conseguir ingressos para as várias “atrações-*Ghibli*” que reúnem milhares de visitantes de dentro e fora do Japão, seja um museu próprio dedicado à recontar a história do estúdio, eventos como peças teatrais e exposições, ou até todo um parque temático construído para recriar os cenários dos filmes animados.

Apesar de ser necessário entender sua força enquanto uma importante fonte de receita para o Japão, além de sua influência na indústria cinematográfica e de entretenimento, a relevância das animações japonesas vai muito além de seu valor comercial. Como explica Napier (2001, p. 26, tradução nossa), “praticamente todos os animes contém algumas referências japonesas”; nesse sentido, desde aspectos mais “ordinários” como moda, vida cotidiana, culinária e arquitetura, até temas complexos como mitologia, crenças, religiões e espiritualidade são frequentemente explorados nas narrativas, de modo que essas obras se tornam um importante fenômeno sociológico e de representação cultural, servindo como um retrato da sociedade japonesa contemporânea.

3. A REPRESENTAÇÃO DA RELIGIÃO

A representação, segundo Stuart Hall (2016), é um processo por meio do qual, através da linguagem e de códigos compartilhados, produzimos e reproduzimos sentidos acerca do mundo que nos cerca. Estudar a representação midiática, ainda mais na atualidade, em que “sistemas de comunicação global, de tecnologia complexa, [...] fazem sentidos circularem entre diferentes culturas numa velocidade e escala até desconhecidas” (p. 22), é essencial. Sejam as palavras escolhidas, as histórias narradas, as imagens criadas, as emoções associadas, os modos de classificação ou os valores embutidos no objeto representado, tudo comunica e constrói significado. As imagens que nos bombardeiam constantemente através das telas são “objetos de disputa do mundo representado” (Ibidem, p. 11), uma disputa de sentido. Dessa forma, é necessário fazer um “‘interrogatório da imagem’, um exame, um questionamento *da* e *à* imagem, sobre os valores contidos *na* imagem e *além* dela” (HALL, 2016, p. 11).

Além disso, os significados da imagem representada são, em si, arbitrários, determinados a partir de uma determinada cultura. Assim, entender os sentidos criados na representação é também buscar entender a cultura na qual tais sentidos foram, inicialmente, construídos. Ao estudarmos a representação da religião nas animações japonesas, por sua vez, pretendemos entender quais sentidos são comunicados e produzidos sobre o tema no contexto cultural do Japão.

A respeito da representação da religião nos animes e mangás, a obra de Thomas (2012) nos traz uma perspectiva bastante elucidativa. Segundo o autor, enquanto os filmes – devido à sua natureza fotográfica – “imitam a realidade em correlação exata”, graças à ilustração e as convenções estilísticas herdadas do mangá, o anime cria “simulacros da realidade”, com representações simultaneamente “icônicas, hiperbólicas e sinedóquicas” de quase-realidade (THOMAS, 2012, p. 54, tradução nossa). Ainda mais,

Baseando-se nos processos imaginativos de fechamento e composição, mangá e anime funcionam através da ilusão de imagens estáticas justapostas e sobrepostas como imagens em movimento. Essa ilusão torna essas mídias particularmente apropriadas para representar magia, apoteose, transfiguração, iluminação e outras experiências ou eventos que possam estar relacionados às qualidades imaginativas da religião (Ibidem, p. 32, tradução nossa).

Thomas explica que a popularidade da temática, ainda mais em uma sociedade em que muitas pessoas exibem antipatia ou apatia em relação à religião, como veremos mais à frente, está ligada ao fato de que nem sempre a representação tem propósito de “edificação religiosa”, mas sim de “entretenimento ficcional”. Ou seja, muitos diretores pegam emprestado do “armazém de conceitos religiosos” (Ibidem, p. 14, tradução nossa) para, na verdade, “enfeitar” o conteúdo narrativo. Nesse sentido, o autor define um espectro para entender as aparentes motivações por trás da criação de determinada obra, que vai do “mostrar” (estética) ao “contar” (didática) religião:

Por um lado, os autores de produtos estéticos usam vocabulário e imagens religiosas cosmeticamente. Seu objetivo principal é mobilizar conceitos, personagens e imagens religiosas a serviço do entretenimento de seu público, embora seus produtos possam despertar maior interesse intelectual (e respostas afetivas a) esse conteúdo. Eles também podem, incidentalmente, dar origem a sentimentos ou práticas religiosas. Os autores de produtos didáticos, por outro lado, usam um modo pedagógico para apresentar ao público informações sobre religiões ou um modo exortativo para persuadir e converter (Ibidem, p. 58, tradução nossa).

Nesse cenário, a simples inserção de signos cujo significados podem estar culturalmente associados à religião não define tal representação enquanto propriamente uma atividade “religiosa”. É necessário questionar a imagem representada.

Por fim, o autor defende a necessidade de se olhar para a animação considerando suas particularidades. Levando em conta o grande valor da imagem na animação, que a diferencia do livro, por exemplo, e da imagem ilustrada, diferente do cinema-fotográfico, a linguagem visual terá um peso significativo na análise. No entanto, como explica Thomas (2012, p. 52, tradução nossa), assim como os mangakás, “os diretores de animes também usam estrategicamente o diálogo e a imagem em conjunto para transmitir suas histórias”; a inserção ou ausência de palavras, escritas e faladas, também constrói significados, assim como o uso de termos particulares ao idioma japonês, de modo que esses aspectos também farão parte da análise.

Partindo dessas perspectivas, faremos, a seguir, a análise da representação do Xintoísmo, buscando entender como e quais sentidos são produzidos e compartilhados acerca das diversas dimensões que o *Shintō* compreende.

4. AS FACES DO *KAMI*

O Xintoísmo, ou *Shintō*, no japonês, é conhecido como a religião “tradicional” do Japão. Com origens em crenças animistas, alguns dos principais elementos do Xintoísmo, como a conexão com o mundo natural e o culto a espíritos ancestrais, “podem ser rastreados até os tempos pré-históricos” (HENDRY, 2017, p. 158, tradução nossa); no entanto, o conceito “*Shintō*” em si é uma construção moderna, cunhado somente na era Meiji (1868-1912) para formalizar o Xintoísmo enquanto uma religião propriamente japonesa, que pudesse competir com o Budismo e se “adequar a uma ideia ocidental de uma religião mundial” (Ibidem, p. 159, tradução nossa).

Em sua história, o *Shintō* é cercado de debates e controvérsias⁵. Embora utilizemos aqui o termo “religião”, é importante ressaltar que o Xintoísmo não se configura da mesma maneira que outras religiões como o Budismo ou Cristianismo, isto é, não é unificado, não possui um fundador, tampouco escrituras ou doutrinas formalizadas a serem seguidas (HARA, 2003). Além disso, a própria noção acerca do conceito “religião” é, na perspectiva oriental, diferente do ocidente: a maior parte da população no Japão, por exemplo, se identifica enquanto “*mushūkyō*” ou “sem religião” (MULLINS, 2011) e ainda sim “as mesmas pessoas praticam uma variedade de atividades que parecem ‘religiosas’ ao longo de suas vidas, e muitos até

⁵ Devido às limitações, não cabe a este artigo abarcar todo o debate teórico existente acerca do *Shintō*, mas vale mencionar o embate: dentro do campo, muitos trabalhos acabam por essencializar o Xintoísmo enquanto uma religião nativa, inerente ao povo “indígena” japonês, desconsiderando a historicidade e diversidade de crenças dentro do território, bem como as ideologias dominantes por trás da construção do “*Shintō*”, e assim, acabam caindo na armadilha da teoria “*Nihonjinron*” ou “Japonecidade” (SASAKI, 2011). Para um maior entendimento crítico do tema, recomenda-se a leitura dos paradigmas do *Shintō* de Rots (2017).

rezam diariamente em santuários e altares encontrados em suas casas e locais de trabalho” (HENDRY, 2017, p. 18, tradução nossa). Ou seja, ser “sem religião” significa não ser membro de instituições religiosas organizadas ou seitas⁶, mas não necessariamente não acreditar nas religiões folclóricas tradicionais, como o *Shintō*.

Nesse cenário, o termo importado do ocidente não é capaz, ao menos sozinho, de explicar por completo a natureza ou a motivação por trás dessas práticas. Para tanto, olharemos para as diferentes faces do Xintoísmo: enquanto **cultura** [baseado nas discussões sobre o *State Shinto* (HARDACRE, 2020)]; enquanto **religião** [partindo da conceituação de *Shrine Shinto* (NELSON, 1996)], e enquanto **espiritualidade** (a partir do chamado *Folk Shinto* (YONEYAMA, 2018; HARA, 2003) – usadas a seguir como as categorias para a produção da análise.

4.1 ANÁLISE FÍLMICA: “*KIMI NO NA WA*”

“*Kimi No Na Wa*” (2016) conta a história de Mitsuha Miyamizu, uma adolescente vivendo na região rural do Japão, mais especificamente na cidade fictícia de Itomori, que misteriosamente começa a trocar de corpo com um jovem da grande capital Tóquio, a quem ela descobre se chamar Taki Tachibana. A narrativa gira em torno dessa experiência extraordinária e o mistério desse evento vai se revelando aos poucos: Taki está, na verdade, no futuro, **três** anos após a queda de Tamat, um cometa que dizimou um terço da população de Itomori, incluindo Mitsuha e o santuário onde a jovem serve com sua família. Essa conexão cósmica – seja amor, sorte ou espiritualidade – que ultrapassa as barreiras do tempo e espaço, dá aos dois uma chance de voltar e impedir a catástrofe. Como veremos a seguir, *Kimi No Na Wa* é mais do que apenas uma história de romance, um relato sobre desastre, salvação e Xintoísmo.

4.1.1 *Shintō* enquanto cultura

A noção de que as práticas xintoístas, como ir ao templo, seriam, ao invés de religiosas, integrantes de uma chamada “cultura japonesa”, é resultado de um fenômeno político e histórico conhecido como *Kokka Shintō* ou Xintoísmo Estatal (1868-1989) (HARDACRE, 2020). A partir do começo da era Meiji, o Xintoísmo passou a ser patrocinado pelo governo e articulado para unificar o povo sob a égide de uma “identidade nacional japonesa”, servindo

⁶ Como defende Nelson (1996), uma associação plausível, já que o termo religião, traduzido no japonês em “*shūkyō*”, é formado pela junção dos kanjis de seita (*shū*, 宗) e doutrina (*kyō*, 教).

como uma propaganda ideológica usada para legitimar o poder do imperador enquanto “divino” e inspirar na população ideais ultra nacionalistas e imperialistas, principalmente nos anos de guerra. No entanto, com o avanço do secularismo, ou seja, a separação entre Estado e religião, ao invés de ocorrer de fato um afastamento, o governo japonês passou a afirmar que o Shintō não era uma religião, mas sim uma responsabilidade cívica e moral, e engajar em ritos e rituais dos templos, se tornou um dever obrigatório dos cidadãos japoneses (HARDACRE, 2020). Nesse sentido, práticas inicialmente relacionadas à religião se tornaram parte da identidade cultural japonesa. As consequências dessa articulação, apesar da desmantelamento do Estado *Shintō* com a ocupação americana do pós-guerra, são fortes e perduram até os dias de hoje, visível por exemplo, através de costumes como o *Hatsumōde* (初詣) (a primeira visita ao templo durante o Ano Novo) que reúne milhares de “fiéis” e “não-fiéis” todos os anos⁷.

Com relação à “*Kimi No Na Wa*”, talvez o momento mais emblemático dessa face seja extra-tela. Em uma entrevista⁸ para a plataforma de *streaming* de animes *Funimation*, Makoto Shinkai menciona que o filme conta com “elementos ‘tradicionais japoneses’ como santuários, danças de donzelas dos templos e *kuchikamizake*⁹” (ANIMERSIVE, 2021, tradução nossa). Nesse sentido, aspectos inicialmente ligados ao *Shintō* são categorizados como parte da cultura japonesa e saudosamente lembrados pelo diretor enquanto tradição: “no passado, os santuários e as tradicionais cordas trançadas que aparecem no filme podem ter feito mais parte da vida cotidiana dos japoneses, mas para o público de hoje há uma espécie de distância, tornando-os mais próximos da fantasia” (Ibidem, tradução nossa). Essa perspectiva, por sua vez, é refletida no filme através da ausência de qualquer menção à palavra *Shintō* ou à “religião” em si, ainda que elementos e práticas dessa cosmologia sejam um componente central para a narrativa.

Seguindo a perspectiva de Hall (2016), assim como representar, não representar também comunica algo, também produz sentido. A escolha por não utilizar denominações indica um afastamento da instituição *Shintō* – se pelo passado sombrio deixado pelo *State Shinto*; se para facilitar a recepção dos públicos internacionais, ou simplesmente, por inclinações pessoais, não se sabe. O que sabemos, é que, como mostrado por Thomas (2012), não se associar a uma determinada doutrina permite que o diretor misture, manipule ou organize os signos do Xintoísmo mais livremente.

⁷ Outro exemplo seria o fato de que os líderes mundiais do G7, quando visitam o Japão, são levados em um templo xintoísta. Disponível em: https://www.mofa.go.jp/ms/g7hs_s/page1e_000677.html. Acesso em: 23 de jun. de 2023.

⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=09K_UehDNNQA&t=9s. Acesso em: 30 de abril de 2023.

⁹ Uma espécie de sakê produzido através da mastigação do arroz, servido como oferenda ao *kami* (daí o termo *kuchi* (boca) + *kami* + *sake*).

Quanto à representação, ainda, essa categoria é a que menos aparece. Em uma das sequências iniciais (Figura 1), Mitsuha, sua irmã mais nova, Yotsuha, e sua avó Hitoha, a “chefe” do santuário, se assentam juntas em uma espécie de *washitsu*¹⁰ enquanto praticam a arte de tecer e trançar fios – pela qual o santuário da família, Miyamizu *Jinja*, é milenarmente conhecido. A mais nova questiona a prática e a avó reconta a história do santuário, afirmando que “mesmo sem saber, a tradição ainda deve ser herdada”. O termo japonês utilizado na cena, é “*dentō*” (でんとう). Segundo Thomas (2012, p. 10, tradução nossa), os japoneses “[...] geralmente preferem descrever essas práticas como costumeiras, não religiosas. Costume (*dentō*) também é o termo que costumam usar para descrever as observâncias anuais que ocorrem em locais religiosos formais”. Nesse sentido, embora o significado não seja construído enquanto “cultura japonesa”, também não é ligado à “religião” – um aspecto curioso, considerando que a fala vem de dentro do ambiente e da própria sacerdotisa-chefe do templo. Ao contrário, a prática é construída enquanto “tradicional” e até familiar, considerando o contexto do santuário, onde os ensinamentos são herdados geracionalmente.

Figura 1 – Face do *Shintō* enquanto cultura



Fonte: Captura de tela da animação.

4.1.2 *Shintō* enquanto religião

Quando adentramos à face “religião” do Xintoísmo, por sua vez, estamos falando do que Nelson (1996) define como “*Shrine Shinto*” ou Xintoísmo de Santuário. Aqui estariam as atividades organizadamente religiosas, praticadas, em suma, pelos sacerdotes e sacerdotisas dentro dos santuários.

¹⁰ Um cômodo tradicional japonês onde o chão é feito de tatame.

Embora muitos signos da face “religião” estejam presentes na animação, como instrumentos e objetos sagrados (por exemplo, o *torii*¹¹ ou a *shimenawa*¹²), para a análise foram elencados somente aspectos que, além de iconográficos ou “cosméticos”, fossem relevantes para a narrativa, sendo eles o *santuário*, o *ritual* e a *miko*.

Designado pela palavra em japonês *jinja* (神社)¹³, o principal objetivo de um santuário é atender enquanto uma morada *do* e um lugar para serviço *ao kami*¹⁴ (ONO, 1962, p. 46). Inicialmente, os santuários eram construídos a partir de um local onde a manifestação de um *kami* teria sido observada (Ibidem), seja em um objeto natural “como uma pedra, concha ou, nos tempos antigos, uma montanha inteira – ou objetos feitos pelo homem nos quais o Kami desceu a convite ou comando de divindades superiores” (NELSON, 1996, p. 144, tradução nossa). Esse objeto de veneração, acreditado por conter a essência do *kami*, portanto chamado de *shintai* ou *go-shintai*¹⁵, seria o “santo dos santos” do recinto, localizado nas câmaras mais internas dentro do santuário (ONO, 1962). Não obstante, tanto o santuário quanto seus arredores, geralmente cercado por florestas, são também considerados sagrados. Por fim, é nesse espaço que a fé do *Shintō* é expressa, através da realização de *rituais* de adoração *ao kami*.

Quanto aos *rituais* do *Shintō*, a definição de Nelson (1996, p. 36, tradução nossa) nos chama atenção:

Através do ritual, para esboçar apenas alguns de seus efeitos, o passado pode se tornar parte do presente, divindades distantes podem ser convocadas para a própria vizinhança [...] ou humores sociais e psicológicos podem ser expressos como parte da ordem do cosmos. O ritual tem um propósito definido e preocupa-se em reafirmar relacionamentos considerados vitais para a continuação dos mundos físico, sociopolítico ou individual. Também pode ser direcionado para alterar o mundo em geral ou as percepções de seus participantes sobre as forças do mundo que estão experimentando.

Ainda, “é uma característica distintiva do xintoísmo que a adoração *ao kami* seja expressa não apenas do fundo do coração, mas em um ato concreto de ritual religioso” (ONO, 1962, p. 93, tradução nossa). Nesse sentido, todos os rituais xintoístas seriam marcados,

¹¹ Um portão ou estrutura de madeira que marca os limites do santuário, responsável por separar o mundo sagrado do secular e profano.

¹² Cordas sagradas utilizadas para “indicar simbolicamente lugares sagrados onde acredita-se que os *kami* vivam” (ONO, 1962, p. 55, tradução nossa).

¹³ O termo em questão é usado exclusivamente para os espaços Xintoístas, enquanto *tera* () diz respeito aos templos budistas.

¹⁴ Os *kami* são as divindades do Xintoísmo. A ideia de “*kami*” é a base de toda essa cosmologia, portanto, acaba por afetar todas as categorias de análise, no entanto, como discutiremos mais à frente, o conceito foi alocado quanto um aspecto ainda mais central da face “espiritualidade”.

¹⁵ Traduzido enquanto o “corpo divino” (ONO, 1962) ou “substância divina” (NELSON, 1996); o anexo “*go*” adiciona o significado de “sagrado”.

essencialmente, por quatro elementos: “purificação (*harai*), oferenda (*shinsen*), oração (*norito*), e um banquete simbólico (*naorai*)” (Ibidem).

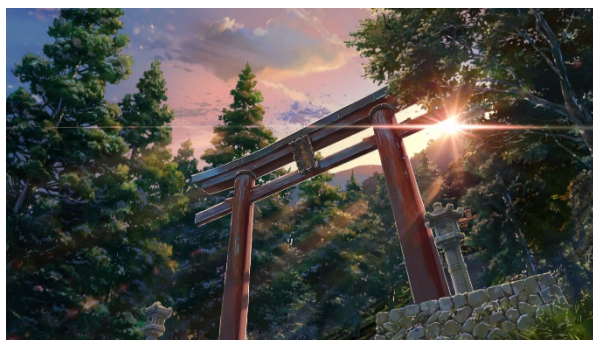
Nos debruçando sobre a análise, na animação, é nos arredores do santuário xintoísta da pequena Itomori, o já mencionado Miyamizu *Jinja*, onde vive a protagonista e onde certos aspectos da história ganham significado. A primeira leitura de sentidos quanto ao santuário está relacionada a uma das premissas trabalhadas por Shinkai: as oposições entre Taki e Mitsuha. Taki representa a vida moderna e secular em Tóquio; durante as cenas em que enxergamos o mundo no corpo do garoto, são mostrados prédios cinzas espelhados, a famosa e superlotada estação de Shinjuku, múltiplas marcas de produtos, a circulação de trens, carros e pessoas; enfim, o caos urbano do futuro (Figura 2). Já Mitsuha, como *miko*, representa a vida espiritual no campo. Quando vemos o mundo no corpo da garota, idílicas imagens da natureza preenchem a tela; o ritmo é de uma vida pacata e sem agitação, onde vizinhos se conhecem e se cumprimentam na rua. Dessa maneira, o santuário, e implicitamente, o *Shintō*, passa a ser associado a esse ambiente de *satoyama* (里山 ou “vila de montanha”); a um Japão rural do passado (Figura 3).

Figura 2 – *Frame* da vida na cidade



Fonte: Captura de tela da animação.

Figura 3 – *Frame* da vida no campo



Fonte: Captura de tela da animação.

Ainda, na mesma cena onde netas e avó tecem fios sobre o tatame, somos apresentados a uma discussão relevante acerca dessa categoria: Hitoha comenta que um incêndio já havia destruído o santuário Miyamizu há dois séculos, e que o significado dos festivais e tradições do templo tinham se perdido, mantendo-se apenas a forma como são realizados. Guardemos essa informação por um instante. Logo na sequência, Mitsuha e sua irmã mais nova, em vestes tradicionais de uma *miko*, performam um ritual no santuário, marcado pela *kagura*, uma dança sacra realizada como oferenda para o entretenimento do *kami* (ONO, 1962). O que logo chama a atenção durante a cena, é que os sons da *gagaku*, música que marca a realização dessas

cerimônias, tradicionalmente tocada por músicos com os instrumentos reais (NELSON, 1996), saem na verdade de um grande rádio posicionado ao lado do palco sagrado (Figura 4).

Figura 4 – Face do *Shintō* enquanto religião



Fonte: Captura de tela da animação.

Novamente, a representação produz sentidos. Uma tradição sagrada, como o ritual e os elementos que o compõem, se funde à modernidade e à tecnologia, e nem mais significado e forma se sustentam. O detalhe talvez passe despercebido, mas é capaz de ilustrar a discussão sobre a “perda de significado das tradições” e simboliza um esvaziamento de sentido das práticas religiosas. Por sua vez, essa representação remete novamente ao discurso nostálgico de Shinkai quanto a um passado idealizado, em que o *Shintō* tinha significado para os japoneses, sendo a relação das gerações mais novas com essa cosmologia marcada pela distância.

Ainda nessa questão, cabe a relação de Mitsuha enquanto *miko*. As *miko* (巫女) ou sacerdotisas são, segundo Ono (1962, p. 81) “filhas de sacerdotes ou residentes locais cuja função principal é a realização de danças cerimoniais perante os *kami*”. Tradicionalmente, era parte dos serviços performados pela *miko* a possessão pelo *kami* (NELSON, 1996, p. 124). Nesse sentido, a *miko* é conhecida por ter uma ligação sobrenatural com o *kami*, responsável por interpretar a vontade divina e servir como mediadora entre o *kami* e o povo. Mitsuha, apesar de respeitar e participar das práticas do santuário, deseja para si uma vida na cidade grande, como mostra a cena icônica em que a garota, logo após terminar o ritual, grita aos céus “Eu já estou cansada deste lugar isolado! Estou cansada desta vida! Por favor, na próxima vida eu quero ser um rapaz bonito vivendo em Tóquio!” (KIMI, 2016, minuto 16:54). A *miko* moderna,

simbolizada na figura de Mitsuha, nesse sentido, expressa um desencantamento com a tradição religiosa, com o ambiente rural e, por consequência, com o Xintoísmo. Coincidência ou não, a representação da *miko* de Shinkai parece ter saído direto da vida real, como demonstra um relato da experiência de uma sacerdotisa encontrado na literatura de Nelson:

Minha família é uma família xintoísta e está encarregada do santuário da vila em Aino há mais tempo do que qualquer um pode se lembrar. Quando eu estava no ensino médio, prometi ao meu avô estudar xintoísmo quando eu fosse mais velha, pensando na época que seria uma boa maneira de chegar a Tóquio a partir de minha pequena aldeia em Kyushu. Eu era como qualquer pessoa que assistia TV e tinha seus cantores e programas favoritos; eu pensava que Tóquio era onde tudo estava acontecendo [...] (NELSON, 1996, p. 125, tradução nossa)

4.1.3 *Shintō* enquanto espiritualidade

Por fim, chegamos à última face do *Shintō*: a espiritualidade. Como pontuado anteriormente, a categoria espiritualidade está baseada no chamado “*Folk Shinto*” ou “Xintoísmo Folclórico”. O Xintoísmo Folclórico é o alicerce dos outros tipos de *Shintō*, e todos se misturam em certos pontos. O que diferencia essa face das demais é que ela se refere aos aspectos não sistematizados do Xintoísmo, estando mais próxima da fé praticada na “vida cotidiana de pessoas comuns no Japão rural” (YONEYAMA, 2018, p. 25). Nesse sentido, ele ocorre no nível individual e local da comunidade, e está mais relacionado à uma espiritualidade folclórica e popular do que à uma religião organizada. Por vezes usados como sinônimos, o animismo é a essência do Xintoísmo Folclórico (YONEYAMA, 2018), e aqui, dois aspectos se tornam centrais: o *kami* e o *mundo natural*.

O *Shintō* (神道), traduzido literalmente como “*kami*” (神) + “*way*” (道) ou “caminho do *kami*”, tem toda sua cosmologia e filosofia baseadas no conceito de *kami*. Por vezes chamados de deuses, espíritos e deidades, outras de forças ou poderes, os *kami* são os “objetos de adoração do *Shinto*” (ONO, 1962, p. 26). De acordo com a mitologia japonesa, existem mais de oito milhões de *kami* (NELSON, 1996, p. 29), revelando a natureza politeísta do Xintoísmo, e cada *kami* possui uma missão diferente; por exemplo, as pessoas que buscam sucesso costumam pedir as bênçãos de Inari Okami, conhecido como o *kami* do arroz e da prosperidade nos negócios. Nesse sentido, também dentro do *Folk Shinto*, os *kami* são considerados extremamente “locais”, sendo que cada clã, santuário ou região teria um *kami* específico responsável por guardar a comunidade, chamado de *ujigami* (ONO, 1962; NELSON, 1996).

Ainda em relação à noção de *kami*, entra o segundo aspecto chave do *Folk Shinto*: a importância do mundo natural. A partir de uma crença animista de que todas as coisas no

universo possuem energia vital, acredita-se que os *kami* estão em tudo, inclusive na natureza. Segundo Ono (1962, p. 26, tradução nossa): “*kami* são as qualidades de crescimento, fertilidade e produção; fenômenos naturais, como vento e trovão; objetos naturais, como sol, montanhas, rios, árvores e rochas; alguns animais; e espíritos ancestrais”. Nesse sentido, o *kami* está **na** natureza, habitando as florestas e espaços sagrados ao redor dos santuários; é a natureza, onde árvores, rios e montanhas são reverenciados enquanto *kami*, e tem o controle **sobre** a natureza, em que até catástrofes naturais como terremotos e tsunamis seriam criados e impedidos pelo *kami*. Como consequência, o mundo natural é tido como sagrado e reverenciado como parte da espiritualidade folclórica.

Adentrando à questão da representação, a face espiritual do *Shintō* é a que se torna mais relevante e explícita na narrativa. Em uma sequência significativa, somos apresentados ao *kami*. Ao contrário de certos estilos de representações em que os *kami* aparecem enquanto seres antropomorfizados (como no anime “*Kamisama Hajimemashita*” (2008), ou então assumem formas animais e de figuras mitológicas (como os *kami* que aparecem em “*A Viagem de Chihiro*”), o divino em “*Kimi No Na Wa*” não é materializado. A cena que nos introduz ao *kami* acontece quando Taki, no corpo de Mitsuha, junto de Yotsuha e Hitoha, leva o *kuchikamizake* como oferenda até o *shintai*. A avó, então, pergunta “você sabem qual o significado da palavra *musubi*?”, e ao não receber respostas, começa uma explicação:

No dialeto local, a nossa divindade guardiã local [*ujigami*] é chamada de Musubi. Unir fios é musubi. Unir pessoas é musubi. E também, a passagem do tempo é musubi. O poder do nosso deus engloba todas essas coisas. Lembrem-se dos cordões trançados que fazemos. Eles são a arte de deus e representam o fluxo do tempo em si. Eles se juntam para tomar uma forma, tecendo e se enrolando, algumas vezes se desfazendo, quebrando e se unindo novamente. Isso é musubi. Isso é o tempo. [...] Seja água, arroz ou saquê. Aquilo que você põe em seu corpo, se conecta a sua alma, e musubi tem tudo a ver com conexão. Então o que isso tem a ver com a oferenda de hoje? O que faz da nossa oferenda tão importante é que ela cria uma conexão do nosso deus com nosso povo (KIMI, 2016, minuto 34:17).

Segundo Picken (2011, p. 205, nossa tradução), “*musubi*” diz respeito ao “espírito de vinculação, transformação, crescimento, harmonização e completude conforme entendido no contexto da mitologia japonesa”. O *kami* é nomeado de *musubi*, e adquire a qualidade de conectar tudo no universo: o passado e o presente, o campo e a cidade, o tradicional e o moderno e Mitsuha e Taki. Tudo é sobre conexão, tudo é *kami*. É interessante notar, ainda, como texto e imagem são justapostos de maneira complementar e não análoga: ao falar de *kami*, tempo, pessoas e conexão, são mostradas na tela imagens do mundo natural (Figura 5),

desde uma floresta com troncos enormes árvores *momijis* com suas folhas de outono caindo, até montanhas que tocam as nuvens, todas reforçando a conexão entre o *kami* e a natureza.

Figura 5 – Face do *Shintō* enquanto espiritualidade



Fonte: Captura de tela da animação.

Por fim, um último elemento merece atenção extra: o *shintai*. Embora o *shintai* seja descrito como parte da estrutura do santuário, e por isso, tenha sido inicialmente alocado na categoria “religião”, a forma como essa questão é construída na narrativa acaba por produzir um significado diferente. O *shintai* (ou “corpo do *kami*”) é separado do santuário. Isso se torna significativo a partir da premissa de que a essência, presença ou o *kami* em si, não está no santuário, logo, não está na religião. Como mostrado anteriormente, a representação da categoria já apontava um esvaziamento de significado das práticas religiosas e um desencantamento com a dimensão *Shintō* religião, demonstrado no desejo da própria *miko* em abandonar o templo. Não obstante, apesar dos esforços de Mitsuha em Taki de salvar a população do acidente, o cometa ainda destrói o santuário no final, reforçando a vulnerabilidade e a efemeridade da religião. Por outro lado, a essência do *kami*, o *shintai*, permanece intocável, como representado na cena em que Taki, no futuro, ainda consegue acessar ao local. Assim, o *kami* não morre; em sua qualidade animista, de estar em tudo, de ser a conexão que permeia todas as coisas, o *kami* não acaba. A face do Xintoísmo enquanto espiritualidade, a partir do *Folk Shinto*, permanece. E como demonstram as obras seguintes de Makoto Shinkai, o *kami* continuará salvando o Japão.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da questão que buscava entender como se dá a representação do Xintoísmo em “*Kimi No Na Wa*”, descobrimos que por detrás de cada escolha, imagem, fala e frame do *Shintō* representado, há um sentido construído. Através da análise realizada, constatamos que, embora todas as dimensões do Xintoísmo – enquanto cultura, religião e espiritualidade – apareçam representadas, o modo como o são acaba por produzir e transmitir diferentes significados a respeito do tema.

Primeiramente, segundo o espectro de representação da religião por Thomas (2012), conforme revelado na análise, a representação do *Shintō* em “*Kimi No Na Wa*” se aproxima mais de um propósito “estético” do que “pedagógico” ou doutrinário. Embora exista um esforço por representar certos elementos do *Shintō* de maneira verossímil, observável nos detalhes das vestimentas da *miko*, por exemplo, tal esforço está mais relacionado ao estilo de animação do diretor – que busca reproduzir em suas obras imagens reais do Japão, como locais famosos e outros pontos geográficos –, do que à uma motivação “religiosa” da representação.

Quanto à primeira categoria, a fala do diretor, ao definir signos inicialmente ligados à religião enquanto parte da “cultura japonesa”, traduz bem a ideia de arbitrariedade do sentido (Hall, 2016), e acaba contribuindo para o processo de transformação dos significados acerca do Xintoísmo dentro do contexto cultural do Japão. Ainda, o apagamento do termo que nomeia e identifica o “*Shintō*”, produziu um sentido de distanciamento em relação à instituição Xintoísmo, o que, por sua vez, permitiu que os signos dessa cosmologia fossem organizados e representados como Shinkai bem-quisesse, não devendo fidelidade à nenhuma doutrina em si.

Ademais, embora a premissa da narrativa nasça no seio do santuário e em suas práticas de culto ao kami, o sentido de “religião” também é relegado a escanteio, e o modo como os elementos dessa categoria são representados produz o sentido de desencantamento espiritual e esvaziamento de significação da religião.

Por fim, a espiritualidade, baseada na crença animista ao *kami* do *Folk Shinto*, foi a categoria que dominou o mundo imaginado de Shinkai. O *kami*, representado aqui enquanto a qualidade vital de “*musubi*”, ou seja, a conexão entre todas as coisas, embora não materializado em um corpo físico, é simbolizado na figura do *shintai*, o espaço natural que contém a essência do deus de Itomori. Ao justapor o texto que descreve o *kami* com imagens naturais do Japão, o diretor também reproduz a associação entre natureza e sagrado. Por fim, o sentido que fica é de que o *kami* permanece: desastres naturais vêm e vão, ainda mais no contexto do Japão, um país que historicamente sofre com catástrofes dos mais variados tipos, desde terremotos, a

tufões e tsunamis; mas o *kami* permanece. As gerações mudam e o modo como se relacionam com as tradições também pode mudar, mas o *kami* ainda permanece. A cultura é transformada e a religião perde significado; mas no final do dia, quem salva o Japão – seja o rural ou o urbano – é sempre o *kami*.

Em conclusão, embora o foco desta análise tenha sido no processo de codificação da representação (HALL, 2016), isto é, a produção do sentido por parte do diretor, vale ressaltar o potencial de desdobramentos dessa pesquisa, afinal, para entendermos por completo o ciclo da representação é necessário analisarmos também o processo de decodificação ou recepção da audiência, e a partir daí, entender de que maneira os espectadores assimilam os signos representados por Shinkai – se como religião, cultura, espiritualidade, ou se, sequer, os notam.

REFERÊNCIAS

ANIMEVERSE. Your Name (Kimi no Na wa.) - Entrevista a Makoto Shinkai. Youtube. 18 de out. de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=09KUehDNNQA&t=9s&ab_channel=Animersive. Acesso em: 22 de junho de 2023.

BENDAZZI, Giannalberto. Animation: a World History. Volume I: Foundations— The Golden Age. CRC Press. 2016.

DANKO, Viktor. A animação japonesa através dos tempos: suas origens, a importância da Segunda Guerra Mundial e a filmografia de Hayao Miyazaki. Alumínio, SP. Editora Jogo de Palavras, 2020.

FARIA, Mônica de Lima. História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês. In: Actas de Diseño 5. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. pp. 31-248. Disponível em: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/3151/3913>. Acesso em: 14 de maio de 2023.

HALL, Stuart. Cultura e representação. Tradução de Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HARA, Kazuya. Aspects of Shinto in Japanese Communication. Intercultural Communication Studies XXI-4 2003. Disponível em: <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/05-Kazuya-Hara.pdf>. Acesso em: 22 de junho de 2023.

HARDACRE, Helen. Shinto and the State, 1868-1998. Princeton University Press. 2020.

HENDRY, Joy. Understanding Japanese Society (Nissan Institute/Routledge Japanese Studies). Taylor and Francis. Edição do Kindle.

KIMI No Na Wa. Direção de Makoto Shinkai. Japão: Toho, 2016.

MULLINS, Mark R. Religion in Contemporary Japanese Lives. In: LYON BESTOR, Victoria; BESTOR, Theodore C.; YAMAGATA, Akiko. Routledge Handbook of Japanese Culture and Society. Abingdon, England: Routledge. p. 63-74. 2011.

NAPIER, Susan. Anime from Akira to Princess Mononoke - Experiencing Contemporary Japanese Animation. 2001.

NELSON, John K. A year in the life of a Shinto Shrine. University of Washington Press. 1996.

ONO, Sokyo. Shinto: The Kami Way. Turtle Publishing, Tokyo. 1962.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). VI Congresso SOPCOM. p.1-10. 2009.

PICKEN, Stuart D. B. Historical Dictionary of Shinto. Second Edition. The Scarecrow Press. 2011.

ROTS, Aike P. Shinto, Nature and Ideology in Contemporary Japan. Making Sacred Forests. London: Bloomsbury Academic. 2017.

SASAKI, E. M. Nihonjinron - teorias da japonicidade. Estudos Japoneses, [S. l.], n. 31, p. 11-25, 2011. DOI: 10.11606/ej.v0i31.143039. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/143039>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

SHEPHERD, Jack. Your Name beats Spirited Away to become highest-grossing anime ever. Independent. 17 de janeiro de 2017. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/your-name-spirited-away-highestgrossing-anime-of-all-time-a7530876.html>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

SILVA, David Mussef da; MAGALHÃES, Marcos; JUNIOR, Nilton Gamba. Temporização em animação. o interstício entre a técnica e o estilo. [recurso eletrônico] :[S. l.: s. n.]. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat06910a&AN=puc.220220&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

THOMAS, Jolyon Baraka. Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2012..

YONEYAMA, Shoko. Animism in Contemporary Japan: Voices for the Anthropocene from Post-Fukushima Japan, Oxon: Routledge, 2018.