

## Hinamizawa em *Quando as cigarras choram* (2006-2021): lugar, comunidade e afeto

**Adriana Falqueto LEMOS**

Instituto Federal do Sul de Minas Gerais  
flemos.adriana@gmail.com

**Maria Júlia Pereira de FREITAS**

Instituto Federal do Sul de Minas Gerais  
mjulia0509@gmail.com

**Resumo:** *Quando as cigarras choram* (2006-2021) é uma série de animação japonesa derivada de uma franquia de videogames e publicações em mangá. A animação traz a história de Rika Furude, uma sacerdotisa que, por cem anos, tenta evitar seu próprio assassinato na localidade de Hinamizawa. Para desvendar o mistério, ela precisa dos amigos e da comunidade, que a acolhem e a aceitam. Utiliza-se como metodologia a revisão de bibliografia a respeito de topofrenia e psicologia social sob o ponto de vista de Edith Stein. Este texto trata da localidade onde os eventos ocorrem e de como a constituição de laços e de uma rede de apoio são capazes de fazer com que uma história de tragédia se transforme em uma ode ao espírito de comunidade de Hinamizawa.

**Palavras-chave:** *Quando as cigarras choram*, anime, lugar, comunidade

**Abstract:** *Quando as cigarras choram* (2006-2021) is a Japanese animated series spin-off of a video game franchise and manga publications. The animation brings the story of Rika Furude, a priestess who tries for a hundred years to avoid her own murder, in the locality of Hinamizawa. To unravel the mystery, she needs her friends and the community, who welcome and accept her. The methodology used is literature review on topophobia and social psychology from the point of view of Edith Stein. This text deals with the location where the events take place and how the creation of bonds and a support network are capable of transforming a story of tragedy into an ode to the community spirit of Hinamizawa.

**Keywords:** *Quando as cigarras choram*, anime, place, community

### Introdução

*Quando as cigarras choram* (2006-2021) é uma série de animação que deriva de uma franquia de jogos e publicações em mangás homônimas. A história se passa na comunidade de Hinamizawa que fica num vale cercado por montanhas. A personagem principal da história se chama Rika Furude, a sacerdotisa da comunidade.

Rika é uma personagem que transcende os limites do tempo e espaço, pois repete a existência por mais de cem anos, até conseguir, finalmente, se livrar do seu destino de morte. Além de Rika, outros personagens fazem parte da narrativa. Os mais importantes para o desenvolvimento da história são os amigos que fazem parte do clube de atividades da escola Mion Sonozaki, sua irmã gêmea Shion, Rena Ryūgū, Rika Furude, Satoko Hōjō

e Keiichi Maebara, que se muda para a vila. Além destes, outros moradores da vila de Hinamizawa são tão importantes quanto os amigos de Rika.

A obra estudada no presente artigo se passa em uma região remota e rural no interior do Japão, a pequena vila de Hinamizawa, que é envolta de mistérios, que dizem respeito, por exemplo, ao culto local ao deus Oyashiro, à maldição de Oyashiro-sama, ao Festival do Algodão (Watanagashi) e às mortes que ocorreram na vila, sem resolução pela polícia. A vila, portanto, não é apenas um cenário, mas se apresenta como elemento essencial para o desenvolvimento da animação, uma vez que todo o contexto da história advém das lendas e dos acontecimentos políticos do vilarejo.

Este texto trata do estudo de como a topografia, ou seja, os lugares, impactam na noção de comunidade e de afeto das pessoas que ali moram. Para realizar a pesquisa, utilizamos de revisão de literatura a respeito de topofrenia e a dos estudos de Edith Stein, pesquisadora do campo da psicologia social. A conclusão indicia que em localidades rurais há fatores aglutinantes na cultura como, por exemplo, a religião, as hierarquias e a economia local. No caso do estudo do anime *Quando as cigarras choram* (2006-2021), é possível observar todos esses fatores como constitutivos da união dos que ali moram. Além disso, é importante situar que a incorporação de lugares nas obras ficcionais faz com que os fatores sociais que esses elementos topográficos ou topofrênicos têm na vida real sejam também transpostos para a ficção.

### Lugares e cinema

Em *Topophrenia: Place, Narrative, and the Spatial Imagination* (2019), Robert Tally Jr. nos oferece uma visão interessante sobre como os lugares aparecem como componentes fundamentais em narrativas. Para o autor, topofrenia vem a ser o envolvimento do ser com um lugar. De acordo com o autor, a distinção que podemos fazer dos lugares, a noção que fazemos destes e os efeitos que cada espaço produz em cada pessoa – no que ocorre nesses espaços, são coisas dignas de estudos (Tally Jr., 2019, p. 17).

Ou seja, na maioria das vezes, quando estudamos narrativas, tomamos o lugar como um dado natural sem que nos atentemos para sua importância dentro da história - ou mesmo fora dela. Os espaços ocupados e narrados (ou mostrados) pela narrativa importam tanto para a concepção da própria história construída, quanto para a aceção que se faz desta história.

Outro ponto importante abordado por Tally Jr. diz respeito à questão da composição do lugar na obra. O autor, como bem diz Antonio Candido, em *Literatura e Sociedade* (2006), reorganiza o mundo em seu trabalho criativo, assim, a obra jamais será uma transposição crua e “real” do mundo (e dos cenários e lugares) que cerca o autor. Dialoga com esta premissa a assunção trazida por Tally Jr., quando este diz que há de ser feita uma distinção importante, que trata da “diferença entre uma compreensão abstrata de um determinado *locus* e a apreensão mais rica, porém mais confusa, do lugar como vivenciado ou vivido” (Tally Jr., 2019, p. 19<sup>1</sup>). Esta compreensão de lugar dentro da narrativa é bastante interessante, tendo-se em vista a maneira como o mundo é reorganizado. Assim, pontos de maior importância serão mais avivados, enquanto pontos de menor importância serão esquecidos e deixados de lado pelo autor.

<sup>1</sup> Tradução da autora. Texto no original: “The difference between an abstract understanding of a given locus and the richer but messier apprehension of the place as experienced or lived.” (Tally Jr., 2019, p. 19).

Portanto, o espaço desenvolvido numa narrativa não é uma reprodução do espaço real, mas uma representação do mesmo. Com isso, o espaço imaginado, depois de apropriado pelo leitor/espectador, passará a influenciá-lo. Ocorre, então, o que Tally chama de *Mise en Abyme*.

Para Victor Cobuz (2020), “Robert Tally afirma que a cartografia literária produz algum tipo de efeito *mise en abyme* em que ‘qualquer reflexão pressuporá reflexões adicionais, e o esforço para descrever as pessoas, lugares, eventos e assim por diante irá inevitavelmente moldá-los’” (Tally Jr., 2019, p. 76) (Cobuz, 2020, p. 184<sup>2</sup>).

Ou seja, o *locus* na narrativa é um poço sem fundo, onde olhamos para uma representação de um lugar imaginado, que representa talvez um lugar “real” com o qual nunca teremos contato. Este contato com o espaço narrado é intermediado pelo autor e produz reflexões que são apropriadas pelo leitor. É o jogo de apropriação estudado por Roger Chartier, em *A História Cultural*. Segundo o estudioso, o mundo é como se fosse um conjunto de representações que são formadas por discursos. Cada representação é um modo de ser, de viver e de agir no espaço em que estamos. Assim, representações configuram formas de enxergar o mundo e de pensar o que vivemos. Quando diante de um objeto de leitura, o leitor irá rever sua própria configuração no mundo ao qual pertence, sua própria representação de mundo (Chartier, 2002, p. 24).

Assim, a sensação de *mise en abyme* descrita por Tally Jr. (2019) é por nós atribuída ao jogo de constante apreensão do mundo representado, conforme descrito por Chartier (2002).

Segundo a perspectiva das pesquisadoras Laura Bieger e Nicole Maruo-Schröder (2016), parte da importância dada, atualmente, pelos lugares nas narrativas está em dois aspectos: ascensão de gêneros novos e um olhar mais atento dos narradores para a importância do *locus* onde as narrativas são desenvolvidas. Para as pesquisadoras, gêneros que são atravessados pelas imagens (filmes, quadrinhos, jogos, etc.) são organizados de forma espacial. Essas novas formas narrativas levam os pesquisadores a questionar como estudar histórias sob contextos espaciais (Bieger & Maruo-Schröder, 2016, p. 5).

Ou seja, o lugar passou a importar recentemente nas práticas culturais básicas. Hoje, o *locus* da narrativa de histórias diaspóricas diz muito sobre os efeitos da colonização ou da resistência. A marginalidade se inscreve, também, no lugar narrado. Passou-se a dar importância ao lugar onde a narrativa acontece, pois este lugar passou a ser considerado como fonte de significação.

Para Bieger e Maruo-Schröder, narrativas sobre lugares criam formas de uso e relacionamento com espaços, que, por consequência, farão com que o leitor também sinta que pode dinamizar suas próprias formas de criar e lidar com seu espaço, pois o espaço e a forma como vivemos nele influenciam a maneira como nos relacionamos e como vivemos. Assim, segundo Bieger e Maruo-Schröder (2016), só a narrativa pode fazer com que objetos textuais se tornem eficientes. Dessa maneira, não haverá apenas uma representação de um espaço; na realidade, quando o espaço é tratado como parte do contexto onde a narrativa se desenvolve o leitor / espectador da obra também compreenderá o seu próprio espaço como contexto a partir do qual as histórias são indissociavelmente parte dele (Bieger & Maruo-Schröder, 2016, p. 5).

---

<sup>2</sup> Tradução da autora. Texto no original: “Robert Tally claims that literary cartography produces some kind of *mise en abyme* effect in which ‘any reflection will presuppose further reflections, and the effort to describe the persons, places, events and so on will inevitably shape them.’” (Tally Jr., 2019, p. 76) (Cobuz, 2020, p. 184).

Isto é, a representação do espaço e de lugares é mediada através da narrativa e por meio dela. Para Bieger e Maruo-Shröder, também criamos a realidade por nós habitada. Tal aceção não se distancia, de forma alguma, da ideia de representações e apropriações trazida por Chartier.

Em seu artigo, *Lugar: Uma Perspectiva Experiencial*, Yi-Fu Tuan (2018) nos fala sobre questões de lugar e da forma como o contexto impacta a comunidade. Para o pesquisador:

A arte não ambiciona duplicar a realidade. Não aspira a reproduzir em seu observador as emoções prazerosas e dilacerantes das pessoas no mundo real. A arte proporciona uma imagem de sentimento; fornece forma objetificada e visibilidade ao sentimento, para que aquilo que for poderoso, mas rudimentar, possa ter uma vida semipública. (Tuan, 2018, p. 12)

A perspectiva do lugar na arte, para o geógrafo, vai ao encontro da perspectiva de Candido (2006), apontada anteriormente, e de Chartier (2002), assim como de Tally Jy. (2019) e Bieger e Maruo-Shröder (2016), ou seja: a criação artística não faz com que o real seja replicado. Ao contrário, a arte ressignifica o “real” de acordo com os sentimentos do artista, dando a ver o que ele pensa e como vê o mundo que o cerca. Quando o leitor (público) tem contato com esta representação do espaço vivo e “real” feita pelo artista, encontra uma via de acesso à realidade, proporcionada pela ótica deste autor. Por isso é que o leitor passa, assim como dito por Bieger e Maruo-Shröder (2016), a imaginar seu próprio mundo de forma diversa, pois nele também passa a enxergar um novo percurso, uma nova forma de ocupar os espaços.

Observar o espaço em narrativas é uma tarefa, por vezes, pouco explorada, como dito anteriormente pelos pesquisadores Tally Jr. (2019) e Bieger e Maruo-Shröder (2016). No entanto, a respeito deste olhar, Tuan afirma que:

As experiências passivas são sentidas profundamente, mas difíceis de serem expressas. Os pequenos prazeres e irritações da vida diária, a parcamente registrada, mas onipresente atmosfera de som e fragrância, a sensação de ar, solo macio e terra dura, os acidentes felizes e eventuais golpes do destino – estas são as experiências de vida comuns que podem acrescentar um profundo senso de lugar. Contudo, conhecer um lugar, no sentido pleno de se conhecer algo, requer participação pelo discernimento do olho e da mente. A experiência passiva e os sentimentos incipientes devem adquirir forma e visibilidade; e esta é a função da arte, da educação e da política (Tuan, 2018, p. 11-12).

O olhar que se perde no horizonte é captado pela câmera, ou numa narrativa escrita, por uma descrição alentada. Assim, a ideia de enquadramento e fotografia se faz presente quando falamos de experiências cinematográficas, pois são estas perspectivas que conferem ao filme ou à animação a experiência que se quer projetar. O lugar surgirá, diante do espectador, da forma que o autor de cinema quiser que seja apropriado: mais lentamente, contemplativamente ou aceleradamente. Os sentimentos que serão atribuídos à cena são, portanto, projetados pelo autor e apropriados pela audiência.

No caso do cinema, é importante que se tome como ponto de partida, enquanto referencial teórico de análise, a concepção de montagem e de quadros de Sergei Eisenstein (2002). Segundo o teórico, “a montagem nada mais era do que a marca, mais ou menos perfeita, da marcha real de uma percepção de um acontecimento reconstituído através do prisma de uma consciência e de uma sensibilidade de artista” (Eisenstein, 2002,

p. 11). Para Eisenstein, o que é mostrado em tela é “como o autor se relaciona com o fato” (Eisenstein, 2002, p. 142), ou seja, como o autor enxerga sua realidade e como a transmite. Para François Truffaut, “um filme é uma etapa na vida do diretor e como o reflexo de suas preocupações no momento” (Truffaut, 2000, p. 20). Ele, enquanto diretor, revela-se como um dos autores do filme, já que “[...] a tela não se constitui uma janela para o mundo, mas um esconderijo, nosso universo fica mais restrito, nos sentimos mais à vontade para resumir esse mundo dentro dessa tela” (Truffaut, 2000, p. 21).

Após a discussão tecida a respeito do lugar, do fazer criativo e da apreensão pela audiência, passa-se para a próxima discussão, a do lugar na narrativa *Quando as cigarras choram* (2006-2007). Hinamizawa, a pequena vila, é o contexto que dá a ver de que maneira o afeto da comunidade se imiscui com as práticas cotidianas.

### **Hinamizawa: afeto e comunidade em um lugar**

Hinamizawa é uma pequena vila fictícia no Japão, que foi inspirada em uma vila chamada Shirakawa, localizada a 250 km de Nagoya. A vila fica rodeada por altas montanhas e tem algumas paisagens bastante revisitadas durante a série.

A vila é importante para a trama, porque é lá onde os acontecimentos se desenrolam. Primeiramente, o público conhece os locais, como o ponto de encontro dos personagens, onde Keiichi, Rena e Mion se encontram para ir para a escola. Tal local apresenta um moinho, constituído completamente de madeira. O ponto de encontro, também, apresenta um pequeno curso d’água que move o moinho.

De maneira geral, é possível perceber o caráter rural de Hinamizawa desde o começo da série, e este primeiro encontro dos personagens evidencia isso com um chão de terra batida e muita mata nos arredores, além do material usado em todas as casas vistas durante o percurso de Keiichi e Rena ser madeira e pedras.

**Figura 1.** *Ponto de encontro onde os personagens se encontram antes e depois de voltarem da escola*



Fonte: Captura de telas feitas pela pesquisa, episódio 1, temporada Gou<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Decidimos fazer captura de tela utilizando os episódios das temporadas 7 e 8 (Gou e Sotsu) pois eles se encontram disponíveis na plataforma de streaming Crunchyroll. No Brasil, a Netflix retirou o anime da plataforma no mês de outubro de 2023.

A residência de Keiichi é apresentada tanto de forma interna, como externa, mostrando, principalmente, seu quarto, a cozinha e a entrada. Uma das diferenças discrepantes da residência do personagem em relação às outras do vilarejo é que a sua constituição foge do padrão rural. A casa de Maebara é pintada, não evidenciando o material de sua estrutura, porém, esta diferença dialoga com o contexto do personagem, pois nos é revelado no último episódio da trama que a família de Keiichi é muito abastada - além de terem vindo de fora.

Outro cenário importante na trama é a escola frequentada pelos protagonistas da animação, que também apresenta um caráter rural, ainda mais quando comparada com instituições escolares de outras animações japonesas que se passam em cidades grandes como Tokyo. A escola possui dois andares e é parcialmente feita de madeira. A área externa apresenta um campo gramado e árvores nos arredores. Algo interessante que é citado também no primeiro episódio, e que caracteriza ainda mais o ruralismo de Hinamizawa, é o fato desta escola contar com classes mistas, ou seja, ela possui, numa mesma sala de aula, crianças de idades e etapas escolares diversas. Segundo a história da animação, o vilarejo possui apenas uma escola que atende 50 crianças de séries diferentes, que compartilham a mesma sala e professora. Também é na escola que ocorrem os encontros do clube de jogos formado pelos protagonistas, fundamental para que os personagens criem vínculos afetivos fortes entre si.

**Figura 2.** *Vista externa e interna da escola de Hinamizawa*



Fonte: Captura de telas feitas pela pesquisa, episódio 2, temporada Gou

É, também, no primeiro episódio que Rena leva Keiichi para o lixão, lugar em que nos episódios vindouros será palco dos crimes da adolescente. No primeiro momento, o lixão é apenas um local cheio de velhas latarias e lixos, porém, com o desenvolvimento da trama, mais um lugar é trazido à tona: o esconderijo secreto de Rena, uma velha kombi descartada que dispensa suspeitas e que serve de refúgio para a personagem. O lixão é o cenário característico de Rena. A personagem se desenvolve lá e se sente segura neste lugar - quando é preciso um lugar para matar alguém, não há outro lugar que seja mais perfeito do que seu esconderijo. Rena atrai suas vítimas até o lixão e lá elas são mortas, esquartejadas e depositadas em uma geladeira, também abandonada como lixo.

### Figuras 3. Lixão



Fonte: Captura de telas feitas pela pesquisa, episódio 1, temporada Gou

Posteriormente, com o decorrer do anime, são apresentados novos locais diretamente relacionados à trama, como a residência dos Sonozaki (família das personagens Mion e Shion Sonozaki), que tem grande influência política na cidade. A residência Sonozaki é composta por estruturas tradicionais japonesas e esconde um segredo: uma sala de tortura com vários objetos e armas utilizadas para mutilação. Além disso, a residência Sonozaki também esconde uma série de masmorras, um poço para desova de corpos e uma passagem secreta que leva para fora da residência. Durante a série, a residência Sonozaki aparece de diversas formas, mas de forma mais intensa nos episódios em que a personagem Shion se torna protagonista. Nestes episódios, ela utiliza os métodos de tortura para matar lenta e dolorosamente aqueles que fizeram seu amado Satoshi sumir. O rapaz, irmão de Satoko, havia desaparecido misteriosamente dentro do contexto da maldição de Oyashiro-sama, porém, como Shion sabe da influência de sua família na suposta maldição, culpa e se vinga de todos que pudessem estar envolvidos no sumiço repentino do garoto.

Pode-se dizer que o santuário regido pela família Furude é um dos elementos essenciais da trama, pois, por diversas vezes, o lugar é o palco para os acontecimentos dos episódios. O templo é dedicado ao deus Oyashiro-sama, responsável, não só pela maldição que assola a vila, mas também por toda a cultura e crenças de Hinamizawa.

O templo é responsável por sediar o festival Watanagashi (festival do algodão a deriva), regido pela família Furude. Deste clã, resta apenas a personagem Rika, sacerdotisa do templo de Oyashiro-sama, que costumava viver com seus pais no templo, até que os mesmos foram levados sob o contexto da maldição de Oyashiro-sama. A partir daí, Rika passou a viver com Satoko em uma casa nas proximidades do templo.

A estrutura do Santuário é composta pelo prédio principal onde ocorre o festival, a casa secundária ocupada por Rika e Satoko, e um armazém afastado, onde são mantidos os objetos usados durante os festivais Watanagashi.

Durante o capítulo de desenvolvimento de Satoko, o anime nos apresenta o Dr. Irie e seu hospital, uma clínica de grande dimensão para um vilarejo pequeno. Lá, alguns dos personagens recebem tratamento.

**Figura 4.** Exterior do templo de Oyashiro-sama

Fonte: Captura de telas feitas pela pesquisa, episódio 16, temporada Gou

O cenário de Hinamizawa é de um ambiente rural e tradicional cercado por crenças relacionadas ao passado, um ambiente onde, desde seus primórdios, a população luta numa densa história que mantém a existência do lugar. Hinamizawa é pequena, pouco habitada, mantida pela agricultura de arroz e tem ruas não pavimentadas e construções de madeira. Há famílias com grande poder político concentrado. A vila tem pouquíssimo desenvolvimento, é cercada de áreas florestais e, mesmo isolada, continua habitada justamente por estar diretamente ligada à maldição de Oyashiro-sama, que não permite que ninguém deixe a vila. É importante que se deixe claro que a narrativa imiscui o propósito de Oyashiro-sama, dos moradores e da vila de forma bastante competente, já que a religião faz com que as pessoas não deixem a vila e que o fato de que estejam juntas também sirva como propósito para o comprometimento da manutenção da vila, da história e da cultura que a cerca.

A respeito da questão da vila, do espaço e da narrativa, concordamos com Danilo Nascimento, em *A Percepção de Lugar e o Lugar da Percepção na Narrativa Literária* (2012). Para o autor,

O termo espaço da narrativa possui sentido elástico e genérico, podendo, portanto, ser compreendido por outros termos não menos elásticos e genéricos, tais como ambiente, paisagem, fronteira, zona, região, campo, bairro, vizinhança, comunidade, condomínio. Pode ainda denotar elementos espaciais, tais como edifícios, prédios, escolas, casas, igrejas, que dão origem a termos como paisagem urbana, espaço/atmosfera/ ambiente familiar, doméstico, íntimo; espaço/ atmosfera/ambiente escolar e/ou educacional; espaço/atmosfera/ambiente religioso. O termo lugar, por sua vez, estimula – e institui – a impressão visual e a sensação tátil de circunscrição, de delimitação espacial, de preenchimento e/ou de ocupação de espaço, de localização espacial e ainda de pertencimento (Nascimento, 2022, p. 66-67).



**Figura 5:** *Vista da vila de Hinamizawa*

Fonte: Captura de telas feitas pela pesquisa, episódio 16, temporada Gou

No caso de *Quando as cigarras choram* (2006-2021), o espaço é a vila de Hinamizawa e seus lugares, ou seja: tanto a geografia espacial do lago, do rio e das montanhas, quanto lugares como a escola, o templo, a clínica médica, casas de personagens e o lixão. São espaços públicos e privados, ambientes familiares, domésticos, espaços educacionais ou religiosos que se imiscuem e formam um grande tecido que é a narrativa do anime. Estes espaços tanto servem como delimitadores para a ação dos personagens, quanto para causar a sensação de pertencimento que a população da vila tem. Hinamizawa é um lugar muito bonito, o que reforça a ideia de que “terrenos agrícolas escassamente povoados são, de alguma forma, mais significativos do que cidades, e regiões selvagens mais significativas que terrenos agrícolas [...] Para pessoas de meios urbanos, fazendas e selvas são objetos estéticos e religiosos” (Tuan, 2018, p. 9).

Em *Quando as cigarras choram* (2006-2021), há várias histórias que se intercalam na narrativa-mestre, mas a que parece ser unificadora é a da criação de uma represa que iria inundar Hinamizawa, fazendo com que os moradores tivessem que forçosamente se mudar de suas casas e passar a morar na cidade. A criação da represa divide os moradores da vila em dois grupos, formados por aqueles que querem receber a indenização e aqueles que não querem sair do lugar de onde moram. O grupo que decide permanecer na vila e lutar pela sobrevivência dela é composto por, principalmente, moradores antigos que acreditam em Oyashiro-sama, a divindade local, e que os moradores que saírem da vila são atingidos por uma maldição. Os moradores que lutam pela construção da barragem são mortos em circunstâncias sinistras e misteriosas, o que aumenta a crença da comunidade em Oyashiro-sama.

Além disso, todos os anos os moradores comemoram o Festival do Algodão (Watanagashi). Neste festival, as pessoas recordam a antiga tradição de sacrificar um humano abrindo seu intestino durante o ritual, porém, por ser considerada uma tradição muito violenta, os moradores se juntam para fazer um *futon* que, na noite do festival, será destruído pelos mesmos objetos utilizados no festival em que era oferecido um sacrifício humano. O *futon* é destruído durante a dança realizada pela sacerdotisa do templo, e os pedaços de algodão restantes são distribuídos aos moradores, que, por sua vez, jogam seu pedaço de algodão à deriva no rio. Esses pedaços flutuam rio abaixo, como se a corrente

de água absorvesse e levasse embora, de forma metafórica, as dores de Hinamizawa. É durante o festival que as mortes dos moradores a favor da represa ocorrem e, no tempo presente da narrativa, há uma inquietação entre os moradores, já que eles pressentem que mais uma morte ocorrerá. De acordo com a maldição, uma pessoa desaparece e outra é morta durante a festa.

Keiichi é um forasteiro. Ele chegou com sua família para morar em Hinamizawa em junho de 1983 e está indo para a escola com as novas amigas que fez lá. Como forasteiro, ele é poupado dos segredos da vila e as pessoas evitam conversar sobre assuntos mais sérios com ele. Quando Keiichi pressiona as amigas em busca de respostas sobre os fatos ocorridos no passado, elas ficam bastante desconfortáveis, com medo de serem julgadas. Elas ainda não sentem que Keiichi é parte do vilarejo e o enxergam como um intruso, assim como as outras pessoas que ali moram.

Com o passar do tempo, Keiichi se vê cada vez mais envolvido com as pessoas, mas de forma orgânica. Ele passa a compreender as dinâmicas e os problemas enfrentados pela comunidade, compreendendo as pessoas e seus dilemas. O ponto crucial, quando a união com as pessoas que ali moram de fato ocorre, é no episódio que envolve a personagem Satoko Hōjō. Os Hōjō eram uma família composta pela mãe e pelo irmão Satoshi. A mãe de Satoko se envolve com homens diferentes ao longo dos anos, e a filha, que não gosta de nenhum deles, passa a ligar para o serviço de proteção à criança para fazer falsas acusações contra os padrastos. Com o tempo, o serviço verifica que as acusações são infundadas, e Satoko passa a viver sob estresse dentro de casa, que faz com que a menina desenvolva a Síndrome de Hinamizawa, uma doença que afeta os moradores locais.

Durante a briga dos moradores em torno da barragem, os Hōjō ficaram do lado da prefeitura e lutaram pela barragem. A população de Hinamizawa ostracizou a família, e logo depois, durante o festival de Watanagashi de 1980, a mãe e o padrasto de Satoko morrem após caírem de um penhasco durante um passeio, acompanhados pelos filhos. A tragédia leva a prefeitura a recuar e cancelar os planos da barragem, o que faz com que os moradores compreendam que foi Oyashiro-sama quem protegeu a vila.

Após a tragédia, Satoko e Satoshi Hōjō foram morar com o tio e a tia, Teppei e Tamae Hōjō, na mesma casa onde já moravam com seus pais em Hinamizawa. Além de serem excluídos e malvistas pela vila inteira, os tios abusavam dos dois irmãos, batendo nas crianças e obrigando-os a que fizessem todos os serviços da casa. No Watanagashi de junho de 1982, Satoshi Hōjō desaparece, enquanto a tia Tamae Hōjō é encontrada morta. Após o episódio, Teppei Hōjō foge e vai morar na cidade, e Satoko Hōjō vai morar com a amiga Rika Furude, também órfã.

Rika é a sacerdotisa do templo de Oyashiro-sama e performa uma dança sagrada durante a noite do festival Watanagashi em todos os anos no mês de junho. No ano de 1983, quando Keiichi Maebara chega a Hinamizawa, ele encontra uma cidade dividida pela mágoa e ressentimento, causados pela disputa entre os moradores durante a construção da barragem. Satoko vive sendo alvo de olhares de ressentimento ou de indiferença, algo que a impede de estabelecer vínculos. Quando Keiichi a conhece, ela é bastante arisca e desconfiada, mas, com o tempo, ele percebe o quanto a menina é amável. Na verdade, Satoko se afeiçoa a Keiichi como se ele fosse o irmão dela, que desapareceu.

Ocorre que, durante o ano de 1983, o tio de Satoko volta para Hinamizawa, fugindo de gangues da cidade, e faz com que a menina cuide da casa como antes fazia. Além disso, passa a espancá-la e a impedir que ela frequente as aulas na escola. Assim que Keiichi descobre o que está acontecendo, ele tenta ligar para o serviço de proteção à criança, mas as ligações são ignoradas por causa dos trotes anteriormente passados por Satoko.

A situação chega em um ponto crítico quando Satoko vai para a escola muito ferida. Os amigos de Satoko pensam em dar um jeito na situação por meio da violência, mas Keiichi os acalma e explica que, com união, eles farão o serviço de proteção à criança ouvi-los. A princípio, os funcionários do departamento do governo continuam ignorando os pedidos de ajuda, até que Keiichi vai até uma reunião do conselho da vila e explica a situação, pedindo intervenção e ajuda de todos os moradores. Após a deliberação, todos os moradores da vila se envolvem e, em grupo, requerem que o serviço de proteção à criança intervenha no caso de Satoko.

Este episódio da temporada Gou é bastante marcante e demonstra o quanto o espírito de solidariedade de uma comunidade tem força, como foi no caso do cancelamento dos planos da barragem. Para fazermos uma leitura da dinâmica da vila de Hinamizawa, frente às situações em que os moradores precisaram se unir para resolver seus problemas, apresentamos uma revisão de literatura a respeito da psicologia social.

## Conclusão

Segundo Achilles Gonçalves Coelho Júnior e Mahfoud Miguel, uma comunidade é formada por indivíduos que atuam como pessoas, mas que, ao mesmo tempo, têm consciências de sua vivência no conjunto. Essa comunidade vive, age e pensa não individualmente, mas por força dos membros que dela fazem parte (Coelho Júnior & Miguel, 2006, p. 18).

Ou seja, podemos observar como Keiichi Maebara toma consciência do seu papel social na comunidade durante o episódio em que Satoko volta a morar com seu tio. Antes, Keiichi não compreendia os papéis sociais na vila de Hinamizawa e não se importava muito com a dinâmica entre os mais velhos e os mais jovens. Quando tomado pela compreensão de que precisava que toda a vila se unisse, ele entende que precisa de ajuda. Portanto, o espectador compreende que a comunidade se movimenta através dos seus membros, assim como postulam Coelho Júnior e Miguel (2006). Para os autores, “os atos sociais” são adotados por membros de uma comunidade quando esta passa a ser interpretada como uma comunidade orgânica. Assim, as posições tomadas podem ser positivas ou negativas, ou seja, se forem positivas, as pessoas entregarão atitudes de bem-querer. Caso sejam negativas, as pessoas demonstrarão antipatia e raiva. Essas tomadas de posição vão construir ou destruir relacionamentos (Coelho Júnior & Miguel, 2006, p. 19).

Logo, é perceptível na narrativa como as posições sociais são desenvolvidas no anime. Os personagens são vistos pela comunidade de forma positiva ou negativa, de acordo com o que produzem para aquele meio social. Através de atos sociais negativos para a sociedade, os Hōjō deixaram uma marca que se espalharia por gerações de indivíduos que não necessariamente estariam envolvidos nos atos sociais negativos de forma direta. Assim, quando Keiichi propõe um novo olhar, provoca a pequena sociedade de Hinamizawa a reconsiderar Satoko Hōjō. Dessa maneira, é possível perceber que a solidariedade vai existir e fazer-se perceber quando há pessoas que estão abertas a tomada de posição umas das outras, reciprocamente (Coelho Júnior & Miguel, 2006, p. 19).

Podemos, portanto, compreender o princípio de empatia, conforme abordado por Roman Krznaric, afinal, “empatia é a arte de se colocar no lugar do outro por meio da imaginação, compreendendo seus sentimentos e perspectivas e usando essa compreensão para guiar as próprias ações” (Krznaric, 2005, p. 10).

Com a união da comunidade de Hinamizawa em torno do caso de Satoko Hōjō, percebemos a respeito do que Susana Elvas e Maria João Vargas Moniz tratam a partir

dos conceitos de comunidade. Para os autores, a comunidade se faz com base no sentimento de suporte mútuo entre as pessoas que dela fazem parte. Esse sentimento está além do individualismo e para andar de mãos dadas com a interdependência. Ainda, o sentimento de pertencimento é importante, pois aumenta a sensação de convicção dos membros (Elvas & Moniz, 2010, p. 452).

Afinal, é possível perceber que, na comunidade de Hinamizawa, foi preciso que esta rede de suporte mútuo existisse entre os moradores para que estes se sentissem efetivamente parte do todo. Tal sentimento, de acordo com as autoras, deve sair da esfera individual, assim como ocorreu com Keiichi, e se tornar uma relação orgânica entre todos os que fazem parte dessa comunidade. É possível observar com a série que “o sentimento de comunidade e de pertença em relação a uma vizinhança, a preocupação demonstrada pelos outros e o acreditar que alguém se preocupa com o(a) próprio(a) são atitudes cruciais que podem apoiar ou desencorajar a participação” (Ornelas, 2002, p. 11 como citado em Elvas & Moniz, 2010, p. 462).

Assim, é possível perceber que, ao final do anime, há um genuíno sentimento de pertença por parte de Keiichi e de Satoko, que se sentem abraçados, finalmente, pelo lugar onde moram, já que sentem que todos passam a se importar com todos e que as necessidades dos membros são suplantadas pelo comprometimento que todos têm. Depois que seu tio é preso e Satoko volta a morar com Rika, ela passa a ser bem tratada pelos moradores da vila, a ganhar pequenos presentes e a se sentir querida. Após lutar pelo bem de Satoko em conjunto com a comunidade, Keiichi passa a ser respeitado e visto como uma pessoa da nova geração que vai levar Hinamizawa adiante.

Conclui-se que, observando-se a revisão de literatura, podemos compreender que a descrição dos locais da vila de Hinamizawa funciona de maneira eficiente na narrativa, pois faz com que o espectador compreenda, a partir da perspectiva de Keiichi, como os personagens estão envolvidos numa comunidade rural com características culturais próprias. Essas características a princípio fazem com que Keiichi se sinta isolado. A partir da construção de laços que promovem sentimentos de pertença no personagem – ou seja, que fazem com que ele sinta preocupação, empatia, que tenha tomadas de posição positivas em relação às pessoas – Keiichi desenvolve-se e se torna um morador da vila, ou seja, uma das pessoas da comunidade de Hinamizawa.

Podemos compreender que o uso da topofrenia é importante e de forma dinâmica na narrativa, pois imbrica a história da barragem a formação de um sentimento mais forte ainda de comunidade em Hinamizawa. Mas, além disso, a percepção da topofrenia oferece ao espectador a chance de compreender como sentimentos de pertencimento são motivados pelo lugar onde habita-se e de que formas o local pode impactar nos sentimentos de afeto e afeto.

## Referências

- Bieger, L. & Maruo-Schröder, N. (2016). Space, Place, and Narrative: A Short Introduction. *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik*. 64(1), 3-9. <https://doi.org/10.1515/zaa-2016-0002>
- Chartier, R. (2002). *A História Cultural – entre práticas e representações*. DIFEL.
- Kon, C. (Direção). (2006). *Quando as Cigarras Choram* [Série de TV]. Studio Deen; Netflix.
- Kon, C. (Direção). (2007). *Quando as Cigarras Choram: Kai* [Série de TV]. Studio Deen.
- Cobuz, V. (2020). Tally Jr. Topophrenia. Place, Narrative and Spatial Imagination. *Metacritic Journal for Comparative Studies and Theory*. 6(1) 181-186.

- <https://www.metacriticjournal.com/article/160/robert-t-tally-jr-topophobia-place-narrative-and-spatial-imagination-indiana-university-press-2019-isbn-978-0-253-03770-1-210-p->
- Coelho Júnior, A. G., & Miguel, M. (2006). A relação pessoa-comunidade na obra de Edith Stein. *Memorandum*, (11), 08-27. <http://www.fafich.ufmg.br/~memorandum/a11/coelhomahfoud01.pdf>
- Eisenstein, S. (2002). *A Forma do filme*. Jorge Zahar Ed.
- Elvas, S., & Moniz, M. J. V. (2010) Sentimento de comunidade, qualidade e satisfação de vida. *Análise Psicológica*. 28(3), 451-464. <<https://doi.org/10.14417/ap.312>>
- Kawaguchi, K. (Direção). (2020). *Higurashi no naku koro ni: Gou* [Série de TV]. Passione.
- Kawaguchi, K. (Direção). (2021). *Higurashi no naku koro ni: Sotsu* [Série de TV]. Passione.
- Krznic, R. (2005). *O poder da empatia: a arte de se colocar no lugar do outro para transformar o mundo*. Jorge Zahar Ed.
- Nascimento, D. O. (2022) A Percepção de Lugar e o Lugar da Percepção na Narrativa Literária. *Interfaces*. 13 (1), 64. <<https://doi.org/10.5935/2179-0027.20220007>>.
- Tally JR, R. T. (2019). *Topophobia: Place, Narrative, and the Spatial Imagination*. Indiana University Press.
- Truffaut, F. (2005). *O Prazer dos Olhos: escritos sobre cinema*. Jorge Zahar Ed.
- Tuan, Y.-F. (2018). Lugar: uma perspectiva experiencial / Place: an experiential perspective. *Geograficidade*, 8(1), 4-15. <https://doi.org/10.22409/geograficidade2018.81.a27150>