

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO, MÍDIA E CULTURA

THÁTILLA SOUSA SANTOS

A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA EM ANIMAÇÕES DE MAKOTO SHINKAI

Goiânia
2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESSES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese

2. Nome completo do autor

Thátilla Sousa Santos

3. Título do trabalho

A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA EM ANIMAÇÕES DE MAKOTO SHINKAI

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
 - b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
- O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Lara Lima Satler, Professora do Magistério Superior**, em 27/08/2021, às 17:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

30/08/2021

SEI/UFG - 2310748 - Termo de Ciência e de Autorização (TECA)



Documento assinado eletronicamente por **THÁTILLA SOUSA SANTOS, Discente**, em 29/08/2021, às 19:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2310748** e o código CRC **5A2025FB**.

Referência: Processo nº 23070.036176/2021-12

SEI nº 2310748



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Thátilla Sousa Santos

3. Título do trabalho

A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA EM ANIMAÇÕES DE MAKOTO SHINKAI

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Thátilla Sousa Santos, Discente**, em 18/12/2023, às 16:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 4272781 e o código CRC 8364DC02.

THÁTILLA SOUSA SANTOS

A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA EM ANIMAÇÕES DE MAKOTO SHINKAI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação, Cultura e Cidadania.

Linha de Pesquisa: Mídia e Cultura.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Lara Lima Satler

Goiânia
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Santos, Thátilla Sousa

A Imaginação Melodramática em Animações de Makoto Shinkai
[manuscrito] / Thátilla Sousa Santos. - 2021.

204 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Lara Lima Satler.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), Programa de Pós
Graduação em Comunicação, Goiânia, 2021.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui lista de figuras, lista de tabelas.

1. Melodrama. 2. Imaginação Melodramática. 3. Animês. 4.
Animações Japonesas. 5. Makoto Shinkai. I. Satler, Lara Lima, orient. II.
Título.

CDU 3



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº **13/2021** da sessão de Defesa de Dissertação de **Thátilla Sousa Santos**, que confere o título de Mestra em **Comunicação**, na área de concentração em **Comunicação, Cultura e Cidadania**.

Aos **dezesete dias de agosto de dois mil e vinte e um**, a partir das **quinze horas**, via **webconferência**, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada **“A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA EM ANIMAÇÕES DE MAKOTO SHINKAI”**. Os trabalhos foram instalados pela Orientadora, Professora Doutora **Lara Lima Satler (PPGCOM/FIC/UFMG)** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professora Doutora **Michiko Okano Ishiki [PPGHA/UNIFESP]**, membro titular externo; Professor Doutor **Lisandro Magalhães Nogueira [PPGPC/UFMG]**, membro titular externo ao Programa. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido a candidata **aprovada** pelos seus membros, com indicação de publicação. Proclamados os resultados pela Professora Doutora **Lara Lima Satler**, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pela Presidente da Banca Examinadora, aos dezesete dias de agosto de dois mil e vinte e um.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Lara Lima Satler, Professora do Magistério Superior**, em 17/08/2021, às 17:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2239099** e o código CRC **12D688A7**.

Referência: Processo nº 23070.036176/2021-12

SEI nº 2239099

THÁTILLA SOUSA SANTOS

A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA EM ANIMAÇÕES DE MAKOTO SHINKAI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação, Cultura e Cidadania.

Linha de Pesquisa: Mídia e Cultura.

Dissertação avaliada pela seguinte Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Lara Lima Satler (Orientadora)
Faculdade de Informação e Comunicação – PPGCOM/UFG

Prof. Dr. Lisandro Magalhães Nogueira (Titular interno)
Faculdade de Ciências Sociais – PPGIPC/UFG

Prof.^a Dr.^a Michiko Okano Ishiki (Titular externo)
Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – PPGHA/UNIFESP

Prof. Dr. Alexandre Tadeu dos Santos (Suplente interno)
Faculdade de Informação e Comunicação – PPGCOM/UFG

Prof.^a Dr.^a Mariana Baltar Freire (Suplente externo)
Instituto de Arte e Comunicação Social – PPGCine/UFF

*Ao Wisley, Híthallo, Lucas,
Lucy, Sushi e Miojo.*

*A todos que se emocionam e
percebem a beleza das animações.*

AGRADECIMENTOS

Os anos que se passaram durante esta pesquisa foram intensos e cheios de altos e baixos, mas cada troca e até mesmo os sentimentos advindos dos momentos de incerteza auxiliaram na construção das análises, que levaram muito de mim e dos aprendizados que obtive. As obras de Makoto Shinkai conversam com o íntimo do ser humano, assim como o melodrama, e a junção dos dois me fez olhar para as animações e para o próprio mundo de outra maneira.

Em especial, gostaria de agradecer à minha família, principalmente meu pai, que acreditou na minha capacidade de entrar e cursar o mestrado, me apoiou e me deu forças para continuar. Ao meu irmão, que me influenciou a acompanhar os animês e toda semana me recomenda algum título novo para assistir. Ao Lucas, que me ajudou na escolha do tema, ouviu minhas divagações sobre os filmes escolhidos e assistiu dezenas de animês comigo. Às amigas que o mestrado me deu, Stephani, Ana Júlia e Daniele, que foram essenciais para sobreviver à montanha-russa que foi a pós-graduação.

Muito obrigada à minha orientadora, Lara Satler, que aceitou o meu projeto e me permitiu realizar o trabalho do meu jeito e com a minha essência, concedeu conselhos preciosos e me apoiou nesse desafio que é estudar um tema novo e diferente como as animações japonesas e a imaginação melodramática, ambos não tão bem-vistos em alguns ambientes acadêmicos.

Agradeço aos membros da banca, Michiko Okano e Lisandro Nogueira, que se dispuseram a ler e colaborar com o texto desde a qualificação, deram dicas fundamentais para o seu crescimento e fomentaram a minha curiosidade sobre a cultura japonesa e o melodrama.

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM), Faculdade de Informação e Comunicação (FIC) e Universidade Federal de Goiás (UFG) por me acolherem novamente em uma instituição federal.

À CAPES pela bolsa e oportunidade de realizar a minha pesquisa.

*Quando eu era criança, tinha a impressão
do céu estar mais perto. Muito mais perto.*
(Takao Akizuki em *Garden of Words*, 2013)

RESUMO

Esta pesquisa tem como questão problema a indagação: “Como a imaginação melodramática é construída nas animações *Children Who Chase Lost Voices* (2011), *Garden of Words* (2013) e *Your Name* (2016) de Makoto Shinkai?”. Parte-se do entendimento de que as animações japonesas escolhidas como objetos utilizam características da imaginação melodramática como estratégias para elaborar suas narrativas. As histórias são construídas de forma a explorar as emoções, produzir efeitos dramáticos e emocionais, atingir a subjetividade dos espectadores e levá-los à identificação e reflexão. Assim, buscou-se perceber as características gerais dos animês, destacar sua história e evolução, compreender o melodrama como gênero, a forma pela qual se adaptou ao longo dos anos até chegar à noção de imaginação melodramática, observar alguns de seus aspectos no contexto japonês e identificar suas características dentro dos filmes escolhidos. Como percurso metodológico, realizou-se pesquisas bibliográficas sobre os temas que envolvem o estudo e análises fílmicas das três animações para identificar traços da imaginação melodramática a partir de pontos específicos, como a construção dos personagens, as músicas, narrativa, a moral, dentre outros. A pesquisa alcançou seus resultados esperados, garantiu maior conhecimento acerca das animações japonesas e do melodrama, encontrou características melodramáticas nas obras analisadas de Makoto Shinkai e mostrou que esses atributos podem servir de auxílio para aproximar pessoas de nacionalidades e culturas diferentes ao atingir o emocional e a subjetividade dos espectadores.

Palavras-chave: Melodrama; Imaginação Melodramática; Animês; Animações Japonesas; Makoto Shinkai.

ABSTRACT

This research has the following question: “How is melodramatic imagination built in the animations *Children Who Chase Lost Voices* (2011), *Garden of Words* (2013) and *Your Name* (2016) by Makoto Shinkai?”. It starts with the understanding that the Japanese animations chosen as objects use melodramatic imagination characteristics as strategies to elaborate their narratives. The stories are built to explore emotions, produce dramatic and emotional effects, reach the viewers' subjectivity and lead them to identification and reflection. Thus, it sought to understand the general characteristics of anime, highlight its history and evolution, understand melodrama as a genre, the way it has adapted over the years until reaching the notion of melodramatic imagination, observe some of its aspects in the Japanese context and identify its characteristics within of the chosen films. As a methodological approach, bibliographical research was carried out on themes involving the study and film analysis of the three animations to identify traces of the melodramatic imagination from specific points, such as the construction of the characters, music, narrative, moral, among others. The research achieved its expected results, ensured greater knowledge about Japanese animations and melodrama, found melodramatic characteristics in the analyzed works of Makoto Shinkai and showed that these attributes can help to bring people of different nationalities and cultures closer together by reaching the emotional and the subjectivity of the spectators.

Keywords: Melodrama; Melodramatic Imagination; Anime; Japanese animations; Makoto Shinkai.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplos de animês	40
Figura 2 - Makoto Shinkai.....	49
Figura 3 - <i>Weathering With You</i>	56
Figura 4 - <i>Children Who Chase Lost Voices</i>	94
Figura 5 - <i>Garden of Words</i>	97
Figura 6 - <i>Your Name</i>	99
Figura 7 - Asuna Watase (00:27:30 e 00:01:50).....	104
Figura 8 - Shun Canaan Preases (00:10:51 e 00:21:42)	104
Figura 9 - Shin Canaan Preases (00:34:25 e 01:03:38)	104
Figura 10 - Ryuji Morisaki (00:29:00 e 01:20:56)	105
Figura 11 - Punição de Morisaki (01:46:49 e 01:47:02)	107
Figura 12 - Quetzal Coatl (00:10:16 e 00:32:07)	108
Figura 13 - Templo em Agartha (00:53:02 e 00:53:40)	109
Figura 14 - Seres da Superfície em Agartha (00:53:46 e 00:53:52).....	109
Figura 15 - Líderes que atacaram Agartha (01:13:30 e 01:13:40)	110
Figura 16 - Izoku (01:01:02 e 01:33:35)	111
Figura 17 - Shakuna Vimana (00:48:13 e 01:44:03).....	111
Figura 18 - Mimi (00:02:42 e 01:22:55).....	111
Figura 19 - Canção de Shun (00:02:56 e 00:19:21).....	114
Figura 20 - Canção do Quetzal Coatl (01:41:12 e 01:41:52)	115
Figura 21 - Caixinha de música de Lisa (00:57:17 e 01:50:57)	116
Figura 22 - Motivo de Asuna (01:34:50, 01:35:02 e 01:35:06).....	117
Figura 23 - Aprender o que significa dizer adeus (01:00:02, 01:00:09, 01:00:14 e 01:00:25)	118
Figura 24 - Adeus de Mimi (01:20:00, 01:20:01, 01:20:13 e 01:20:16).....	119
Figura 25 - Asuna e Shin chorando (01:38:38, 01:38:51 e 01:38:55).....	120
Figura 26 - O último adeus (01:48:53, 01:49:07, 01:49:10 e 01:49:13).....	121
Figura 27 - Jornal (00:57:15).....	122
Figura 28 - Doença de Lisa (00:58:00 e 00:58:19).....	123
Figura 29 - <i>Flashbacks</i> (00:58:25 e 00:58:36)	123
Figura 30 - Morte de Shun (00:22:48 e 00:22:53).....	124
Figura 31 - Takao Akizuki (00:02:13 e 00:06:39).....	126

Figura 32 - Yukari Yukino (00:12:35 e 00:17:52)	127
Figura 33 - Takao vinga Yukino (00:28:31, 00:28:40, 00:28:45 e 00:28:54)	128
Figura 34 - Yukino e Taki em <i>Your Name</i> (00:09:00 e 01:33:06)	129
Figura 35 - Restaurante e café em <i>Your Name</i> (00:22:58 e 00:22:16)	129
Figura 36 - Abertura (00:04:58 e 00:05:05)	130
Figura 37 - Capítulos (00:01:35 e 00:25:20)	132
Figura 38 - O Tanka (00:04:37 e 00:30:31).....	133
Figura 39 - Pés (00:11:14, 00:16:58, 00:32:53, 00:35:36, 00:22:40 e 00:38:04)	135
Figura 40 - Yukino balançando os pés (00:08:38 e 00:08:45)	136
Figura 41 - Takao tirando medidas dos pés de Yukino (00:19:41 e 00:19:45)	137
Figura 42 - Chuva esverdeada (00:00:55 e 00:11:48)	139
Figura 43 - Dias ensolarados (00:21:44 e 00:24:22)	140
Figura 44 - A última chuva (00:32:26 e 00:34:15).....	140
Figura 45 - Yukino corre atrás de Takao (00:37:49, 00:38:06 e 00:38:07).....	141
Figura 46 - Emoções finais (00:38:31, 00:39:56, 00:40:00 e 00:40:01).....	142
Figura 47 - O álcool de Yukino (00:16:31 e 00:24:23)	144
Figura 48 - Shinjuku Gyoen (Animê x realidade)	146
Figura 49 - Natureza (00:01:47, 00:10:15, 00:12:37, 00:19:19, 00:10:23 e 00:19:36)	149
Figura 50 - Mitsuha Miyamizu (00:06:38 e 01:40:01).....	151
Figura 51 - Mudanças de Mitsuha (00:29:21 e 00:42:53)	151
Figura 52 - Taki Tachibana (00:27:24 e 01:40:02)	152
Figura 53 - Mudanças de Taki (00:57:48 e 00:31:44)	152
Figura 54 - Taki e Mitsuha em <i>Weathering With You</i>	153
Figura 55 - “Te amo” (01:30:16 e 01:30:36).....	157
Figura 56 - Linhas do tempo	161
Figura 57 - <i>Kataware-doki</i> (01:17:59, 01:18:06, 01:18:37 e 01:19:04)	162
Figura 58 - Sonhos da família Miyamizu (01:05:35 e 01:05:40)	163
Figura 59 - <i>Kuchikamizake</i> (00:15:16 e 00:15:54)	167
Figura 60 - Corpo do <i>Kami</i> do Santuário Miyamizu (00:36:02 e 00:36:42)	167
Figura 61 - O saquê de Mitsuha (01:00:38 e 01:01:59).....	168
Figura 62 - Cordão vermelho (00:38:56 e 00:55:36).....	168
Figura 63 - Os fios (00:12:42 e 00:12:55)	169
Figura 64 - Primeiro desastre (00:43:53 e 00:43:56).....	171
Figura 65 - Segundo desastre (01:31:56 e 01:32:07).....	171

Figura 66 - Tóquio (Animê x realidade).....	172
Figura 67 - Expressões exageradas (00:05:11 e 00:05:12).....	173
Figura 68 - Taki e Mitsuha trocados (00:31:27 e 00:32:06).....	173
Figura 69 - Mergulho na vida de Mitsuha (01:02:02 e 01:02:04)	175
Figura 70 - Exibição <i>Nostalgia</i> (00:39:56 e 00:40:06).....	176
Figura 71 - Lágrimas de Taki e Mitsuha (00:37:30 e 00:39:09)	176
Figura 72 - Os lagos de Itomori (01:17:26 e 01:17:30).....	177
Figura 73 - Pai de Mitsuha (01:02:09 e 00:13:46)	179

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Filmes de Makoto Shinkai.....	53
Quadro 2 - Características do melodrama	93
Quadro 3 - <i>Children Who Chase Lost Voices</i>	95
Quadro 4 - <i>Garden of Words</i>	97
Quadro 5 - <i>Your Name</i>	100

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	18
1.1	Motivação e justificativa	20
1.2	Percurso metodológico	23
1.3	Vínculo com a linha de pesquisa e estrutura do trabalho.....	26
2	OS ANIMÊS	31
2.1	Japão: uma breve história e a cultura <i>pop</i>	31
2.2	Animês e o cinema	36
2.3	Makoto Shinkai.....	48
3	O MELODRAMA	58
3.1	Tipos de melodrama e suas características	62
3.1.1	Melodrama clássico	63
3.1.2	Melodrama romântico.....	66
3.1.3	Melodrama diversificado	67
3.1.4	A sobrevivência do melodrama	69
3.2	A imaginação melodramática	74
3.3	Melodrama no contexto japonês	81
4	A ANÁLISE FÍLMICA COMO METODOLOGIA	89
4.1	<i>Children Who Chase Lost Voices</i>	94
4.2	<i>Garden of Words</i>	97
4.3	<i>Your Name</i>	99
5	A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA E MAKOTO SHINKAI	103
5.1	Análise 1: Aventura, descobrimento e morte em <i>Children Who Chase Lost Voices</i>	103
5.1.1	Personagens principais	103
5.1.2	Agartha	108
5.1.3	Música	112
5.1.4	Viagem à Agartha, o adeus e lágrimas	116
5.1.5	Imaginação melodramática em <i>Children Who Chase Lost Voices</i>	121
5.2	Análise 2: Dias chuvosos e reconfortantes em <i>Garden of Words</i>	125
5.2.1	Personagens principais	126
5.2.2	Música, efeitos e <i>tanka</i>	129
5.2.3	Aprender a caminhar, encontros no parque e a chuva.....	134

5.2.4	Imaginação melodramática em <i>Garden of Words</i>	143
5.3	Análise 3: Trocas de corpos, desastre natural e imaginário coletivo em <i>Your Name</i>	150
5.3.1	Personagens principais	150
5.3.2	Músicas.....	153
5.3.3	Tempo, crepúsculo e sonhos.....	160
5.3.4	Xintoísmo e a conexão	164
5.3.5	Imaginação melodramática em <i>Your Name</i>	169
6	CONSIDERAÇÕES	180
	REFERÊNCIAS	186
	APÊNDICE A – PREMIAÇÕES QUE OS FILMES DE MAKOTO SHINKAI CONCORRERAM.....	197

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como **tema** “A Imaginação Melodramática em Animações Japonesas de Makoto Shinkai”, com o intuito de analisar a construção da imaginação melodramática em três animações do diretor: *Children Who Chase Lost Voices* (2011), *Garden of Words* (2013) e *Your Name* (2016). Parte-se da **hipótese** de que as animações japonesas escolhidas utilizam de características do melodrama como ferramentas para construir suas narrativas. Com base nessa estratégia, as histórias são elaboradas de forma a explorar as emoções, produzem efeitos dramáticos e emocionais que atingem a subjetividade dos espectadores e os levam a criarem reflexões. Outra possível consequência da utilização do melodrama nos filmes é a capacidade de atingir pessoas fora do país de origem (no caso dos objetos de pesquisa, o Japão).

Os animês¹ pertencem à cultura *pop* japonesa (conhecida também como *japop* ou *j-pop*) e ficaram mundialmente conhecidos principalmente após a Segunda Guerra Mundial, quando houve uma grande distribuição das obras para o ocidente. Suas características principais são facilmente reconhecidas até mesmo por quem não consome ou gosta dessas produções. A forma como os personagens são desenhados, os cabelos pontudos e coloridos, olhos grandes e expressivos, o uso de uniformes de colégios japoneses, cores fortes e contrastantes, onomatopeias, são alguns exemplos das suas características mais marcantes. Credita-se a criação desse estilo utilizado até os dias atuais a Osamu Tezuka, um mangaká² de renome que criou várias histórias em quadrinhos e audiovisuais, revolucionou a produção para a televisão e incentivou a exportação (SATO, 2007).

Essas obras carregam mensagens construídas por produtores japoneses, que colocam valores, sentidos, cultura e ideais em suas narrativas, que podem surgir a partir do contexto de onde vivem. Assim, é preciso considerar dois fatores ao observar os animês: entender que são produtos culturais, ou seja, produções audiovisuais que estão ligadas com a ideia de cultura, registram os modos de vida de determinado lugar (MONTEIRO; AZAMBUJA, 2018), e que são objetos comunicacionais produzidos a partir de um contexto, ou seja, o modo como as obras foram produzidas, assim como o local e por quem foram feitas, tem influência no produto final. Com isso, percebe-se que os sentidos e valores da cultura japonesa estão implícitos em suas narrativas.

¹ Termo utilizado para denominar as animações que são feitas por japoneses ou que possuem características similares ao estilo japonês de desenho. Sua escrita pode ser encontrada sem acentuação, apenas *anime*, semelhante ao que se escreve em inglês, mas a autora prefere utilizar no português com acento para não acontecer confusões na leitura, principalmente por pessoas que não possuem familiaridade com as obras.

² Pessoas que fazem, desenham ou criam histórias em mangás.

A palavra melodrama surgiu na Itália no século XVII e na França no século XVIII (THOMASSEAU, 2012) relacionada ao drama cantado, teve seu conceito alterado ao longo dos anos e passou a ser utilizada como adjetivo durante a Revolução Francesa para designar diversos tipos de teatro que possuíam aspectos que escapavam do clássico e tinham apelo dramático e trapalhadas cênicas. As características principais do melodrama, segundo pesquisas feitas em autores como Jean-Marie Thomasseau (2012), Peter Brooks (1995), Lisandro Nogueira e Ícaro Sampaio (2013), são: a polarização do bem e mal, dilemas morais, papel regulador e educador, grande apelo popular, personagens de fácil identificação, sentimentalismos, exageros, reviravoltas, justiça, busca pela virtude, resolução de conflitos, coincidências, habilidade de introduzir o espectador em uma atmosfera de sonhos e fantasias, a procura pela manutenção da estabilidade e equilíbrio.

O melodrama é culturalmente determinado, muda de acordo com o tempo e cultura que está inserido, o que propõe uma maior identificação com o público, pois representa traços, morais, conflitos, medos e aspirações atuais, além de se apropriar de diferentes estilos para dialogar com os espectadores, sempre se reelaborando. A partir do seu caráter renovador, o conceito de imaginação melodramática foi aperfeiçoado por Peter Brooks (1995) para referir-se a constante atualização do melodrama, sua forma flexível e em transformação, que o torna uma forma de ver o mundo, uma “imaginação”, e deixa de ser um gênero fechado. Segundo o autor, a imaginação melodramática permite um aumento na identificação, atua na subjetividade e expressa-se através de metáforas e aspectos simbólicos, como os elementos que compõem o próprio filme, os cenários, figurinos e objetos.

Como **pergunta-guia** para direcionar a pesquisa, tem-se o seguinte questionamento: “Como a imaginação melodramática é construída nas animações *Children Who Chase Lost Voices* (2011), *Garden of Words* (2013) e *Your Name* (2016) de Makoto Shinkai?”. A questão abrange a hipótese e o tema da pesquisa, demonstra os objetivos traçados e consegue, depois de apurados os dados, mostrar a utilização do melodrama nas animações. O **objetivo geral** da pesquisa é analisar a construção da imaginação melodramática nas animações japonesas escolhidas. Para melhor atingir o objetivo geral, tem-se objetivos específicos que ampliam o conhecimento na área e perpassam assuntos considerados importantes para o estudo proposto. Os **objetivos específicos** do estudo são:

- perceber as características gerais dos animês, destacar um pouco da sua história e evolução ao longo dos anos;
- compreender o melodrama como gênero;

- entender a imaginação melodramática;
- observar alguns aspectos do melodrama no contexto japonês;
- identificar traços do melodrama em cada filme e compará-los.

1.1 Motivação e justificativa

Um dos fatores da importância da realização desta pesquisa está em destacar as animações japonesas, que estão sendo cada vez mais consumidas pelo público brasileiro, mas possui um número reduzido de estudos e livros em português sobre o assunto, o que torna interessante buscar entender melhor essas produções. Alguns autores como Sonia Luyten (2005) e Cristiane Sato (2007) pesquisam sobre a influência e propagação dos produtos de entretenimento japonês no mercado brasileiro. As animações japonesas fizeram parte da televisão aberta nos anos 1960, mas tiveram maior reconhecimento em 1990 com a extinta TV Manchete, que inseriu diversos animês em sua programação. Após o fechamento do canal, o público migrou para a internet em busca de mais episódios, o que criou uma grande comunidade de fãs *online*. Posteriormente, alguns canais da TV fechada inseriram animês em suas programações, e, mais recentemente, a plataforma Netflix tem disponibilizado vários conteúdos japoneses em sua grade, como filmes, *doramas*³ e animês, e começou a produzir obras originais em parceria com empresas do Japão.

Ao realizar um mapeamento do estado da arte dos temas envolvidos no estudo desta pesquisa, alguns pontos relevantes para a investigação foram observados. Efetuou-se buscas em sites especializados de pesquisa acadêmica com termos que condizem com os temas estudados para saber a quantidade de trabalhos existentes que se aproximam deste, ou seja, que investigam sobre animês e melodrama. Algumas buscas não obtiveram resultados específicos, mas notou-se que há números expressivos de pesquisas brasileiras que se interessam por animações japonesas e melodrama, porém, separadamente. Ao procurar trabalhos que relacionam o melodrama com as animações, o resultado foi incerto, para não afirmar nulo. As pesquisas apareceram misturadas e mostravam apenas aquelas que apresentavam o melodrama em séries, telenovelas ou filmes, mas não em animês, o que contribuiu para o entendimento de que estudar essa relação é uma prática atual e necessária para expandir os estudos na área. Além disso, a investigação contribuiu para encontrar os textos utilizados como fontes bibliográficas para

³ Dramas televisivos em formato de série oriundos da Ásia. Os maiores produtores são Japão, Coreia do Sul, China e Tailândia. Para mais informações, ver Ganiko (2019).

entender o universo da cultura *pop* japonesa. Os dados desse mapeamento foram publicados com o título “Estudo de Animações Japonesas no Brasil: Um Levantamento Bibliográfico” (SANTOS; SATLER, 2019a).

Analisar o melodrama em animações japonesas se mostra importante pela tentativa de quebrar alguns preconceitos relacionados aos dois temas. Destaca-se que os animês não são feitos apenas para o público infantil, pois podem carregar qualquer tipo de mensagem para públicos distintos, e que o melodrama não deve ser visto com desmerecimento por priorizar as emoções em suas produções. Dentro dos animês encontram-se diversos gêneros, como dramas, comédias e ficções científicas, porém, o melodrama foi escolhido para ser trabalhado nesta pesquisa, pois acredita-se que suas características estão presentes em cenas que retratam conflitos ou emoções, por exemplo. O melodrama também está presente na rotina brasileira, principalmente através das telenovelas, nas quais o público se identifica e acompanha as jornadas dos protagonistas, suas várias tramas e reviravoltas.

A animação está em todo lugar, seja na televisão, internet ou impressos, e contribui com sua grande criatividade e singularidade para a influente cultura visual do século XXI. Por não ter amarras ou obrigações de seguir um padrão, os animês podem inventar diversas realidades, pois possuem liberdade de criação para estimular os imaginários. Segundo Napier (2005), quando os espectadores assistem animês, se inserem nesse meio e parecem estar psicologicamente menos “resistentes”, pois não possuem as mesmas expectativas de normalidade de quando vão consumir um filme *live action*, por exemplo, o que dá espaço para as várias experimentações visuais. As animações estão em constante transformação, de acordo com as novas tecnologias e questões que surgem no mundo, logo, anseiam por novas narrativas ainda mais surpreendentes no futuro.

Os animês entretêm pessoas de todo o mundo, mas “também movem e provocam espectadores em outros níveis, estimulando a audiência a lidar com certos problemas contemporâneos de maneira que antigas formas de arte não conseguem” (NAPIER, 2005, p. 4, tradução nossa)⁴. Com isso, percebe-se que as animações japonesas podem provocar inúmeras sensações, além de produzir uma aproximação entre diversas culturas através de seus temas variados. Dentro do universo dos animês contemporâneos, destaca-se o diretor Makoto Shinkai. Seus filmes possuem uma narrativa simples, geralmente com foco no relacionamento de duas pessoas e ênfase nas emoções. Seu estilo é evidente em suas produções, a forma como demonstra os relacionamentos e as práticas do cotidiano, como preparar refeições e ir ao

⁴ No original: “[...] they also move and provoke viewers on other levels as well, stimulating audiences to work through certain contemporary issues in ways that older art forms cannot”.

colégio, passa a impressão de leveza e delicadeza. Assim, as obras de Makoto Shinkai foram escolhidas devido à sua relevância no cenário atual das animações e por entender ser possível encontrar elementos do melodrama em suas narrativas.

Os filmes selecionados são os últimos⁵ distribuídos no Brasil até o momento que foram produzidos pelo diretor, o que permite realizar uma comparação da transformação do seu estilo ao longo dos anos e observar a inserção do melodrama dentro de temáticas distintas. O filme *Children Who Chase Lost Voices (Hoshi wo ou Kodomo)* é uma aventura protagonizada pela criança Asuna, mas apesar de ser mais infantil, aborda situações como a morte, a perda, sentimentos e descobertas. *Garden of Words (Kotonoha no Niwa)* explora a amizade entre um adolescente e uma adulta, é um drama que aborda problemas referentes ao crescimento e à vida, resolução de conflitos, depressão e amor não concretizado, com uma visão mais madura. *Your Name (Kimi no Na wa)*, um romance entre dois jovens que mistura comédia e drama, apresenta a dinâmica de troca de corpos, enfatiza questões como destino, sonhos, distância, tradições e costumes da cultura japonesa. O filme foi considerado o animê de maior sucesso desde *A Viagem de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)* (2003)⁶ e vai ser adaptado em uma versão *live action* que explorará a história no âmbito ocidental, produzida pela Paramount e dirigida por Lee Isaac Chung⁷.

Outro fator que motivou a escolha dos filmes foi o sucesso que fizeram dentro e fora do Japão, pois ficaram famosos em várias partes do globo nos últimos anos e mostraram o impacto contemporâneo que os animês possuem em pessoas de diferentes nacionalidades. Destaca-se o próprio interesse da pesquisadora, que se tornou consumidora e fã dessas produções, assistiu diversos animês seriados e longas-metragens durante os últimos anos, o que cultivou o desejo em se pesquisar sobre. O grande alcance das obras japonesas em pessoas de outras nacionalidades pode ser observado por diversos fatores, mas, para esta pesquisa, entende-se que o melodrama foi um desses parâmetros, pois ao tratar de temas que destacam valores morais que podem ser encontrados no oriente e ocidente, cria-se um elo entre esse público diverso, no qual cada um pode se identificar com alguma parte dos filmes.

⁵ Em julho de 2019 foi lançada a obra mais recente de Makoto Shinkai, *Weathering With You*, mas até o momento não foi distribuída no Brasil, o que torna o seu acesso difícil.

⁶ Disponível em: <https://www.animexis.com.br/2017/01/17/kimi-no-na-wa-supera-viagem-de-chihiro-e-agora-e-o-filme-anime-mais-lucrativo-do-mundo/>. Acesso em: 03 nov. 2019.

⁷ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/your-name-lee-isaac-chung>. Acesso em: 12 nov. 2020.

1.2 Percurso metodológico

Esta pesquisa possui uma **abordagem** qualitativa, que, segundo Martino (2018), são pesquisas que se preocupam mais com os significados que estão presentes nas ações humanas, pois nada “no ser humano é por acaso, assim como nada é fruto de uma relação totalmente determinada de causa e efeito. Por isso, nas pesquisas qualitativas o objetivo principal é *compreender* as ações humanas, não explicá-las” (MARTINO, 2018, p. 99, grifo do autor). As ações humanas não podem ser vistas ou reduzidas a apenas uma única concepção ou causa, pois estão ligadas a vários fatores que muitas vezes não podem ser explicados, e a pesquisa qualitativa “lida com o universo da subjetividade, das motivações e elementos pessoais de alguém que, naquele momento, participa da pesquisa” (MARTINO, 2018, p. 99).

Entende-se como ação humana a ser observada neste trabalho as obras audiovisuais que foram produzidas pelo diretor Makoto Shinkai, que passaram por processos de escolhas, produção e exibição do produto final. A intenção não é explicar o porquê foram criadas, com qual finalidade, mas sim observá-las. Como explica Martino:

Quando falamos em análise “qualitativa”, não estamos falando de “qualidade” como “mérito” ou algo “positivo”, mas no sentido das “características” de alguém ou alguma coisa. A pesquisa “qualitativa” pensa em “qualidade” como características específicas – que podem, inclusive, ser medidas (MARTINO, 2018, p. 100).

Assim, a pesquisa qualitativa está mais interessada nas situações e no conteúdo do que está sendo observado, o seu objetivo é “menos testar o que é conhecido (p. ex., uma teoria ou hipótese já existente) do que descobrir novos aspectos na situação que está sendo estudada e desenvolver hipóteses ou uma teoria a partir dessas descobertas” (FLICK, 2013, p. 23-24). Para formar essas hipóteses, a pesquisa tem um caráter mais aberto e não-padronizado, o que permite generalizações que abrangem as teorias estudadas (FLICK, 2013).

Como **método** principal da pesquisa tem-se a análise fílmica, que também foi utilizada como **instrumento de análise**, juntamente com o levantamento bibliográfico. A análise fílmica enquanto método tem como foco observar, descrever e interpretar um filme. Para Vanoye e Goliot-Lété (1994), existem duas etapas principais para uma boa análise: desconstrução e reconstrução. Na desconstrução, há a decomposição e descrição dos elementos que compõem a obra, separa-os e organiza-os, para “obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15). Já na reconstrução, interpreta-se os elementos encontrados e

estabelece-se elos, para “compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15). As análises são feitas de maneira interpretativa, ao buscar não uma verdade absoluta sobre a obra, muito menos criar um novo filme, mas expor os resultados que atendam aos objetivos da pesquisa. A reconstrução é “uma ‘criação’ totalmente assumida pelo analista, é uma espécie de ficção, enquanto a realização continua sendo uma realidade. O analista traz algo ao filme; por sua atividade, à sua maneira, faz com que o filme exista” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15).

Os instrumentos (ou técnicas) são partes práticas do método, refere-se ao modo como os dados serão obtidos (MARTINO, 2018) e auxiliam na construção do conhecimento científico. Como foi citado anteriormente, esta pesquisa utilizou o levantamento bibliográfico e as análises fílmicas como instrumentos. Para que o trabalho fosse feito de forma mais fluida e consistente, o levantamento das bibliografias ocorreu primeiramente, mas acompanhou todo o processo da pesquisa até a sua conclusão, pois foi consultado sempre que necessário. O levantamento bibliográfico é um procedimento que consiste em fazer uma pesquisa do que está sendo estudado sobre o assunto desejado e abrange toda a bibliografia já tornada pública, com a finalidade de colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi filmado, publicado ou falado sobre determinado tema. “O objetivo, em geral, é sistematizar linhas de pensamento a respeito de um assunto. [...]. De certa maneira, é quase uma ‘metapesquisa’ ou uma ‘pesquisa da pesquisa’: o objetivo é mostrar as tendências das investigações a respeito de um tema ou um conceito” (MARTINO, 2018, p. 95-96).

Segundo Ida Regina Stumpf (2005), para que a pesquisa em bibliografias consiga contribuir de modo eficaz com o trabalho, deve-se seguir as seguintes etapas: identificação do tema e assuntos; seleção das fontes; localização e obtenção do material; leitura e organização dos dados. Essa estratégia auxilia a selecionar “os documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados dos documentos para que sejam posteriormente utilizados na redação de um trabalho acadêmico” (STUMPF, 2005, p. 51). Ou seja, coloca o pesquisador em contato com as bibliografias de forma organizada, permite recolher e arquivar em fichamentos as informações que serão aproveitadas e cultiva a motivação e interesse do indivíduo em continuar investigando.

Sendo assim, realizou-se diversas pesquisas em periódicos, livros, dissertações, artigos e revistas científicas para entender os conceitos e estudos referentes ao tema escolhido. Para estudar as animações japonesas, seus procedimentos, estilos e disseminação mundial, utilizou-se autores como Sonia Luyten (2005), Susan Napier (2005), Mark MacWilliams (2008) e

Cristiane Sato (2005, 2007)⁸. Os estudos relacionados ao melodrama e a imaginação melodramática foram feitos a partir de autores como Jean-Marie Thomasseau (2012), Peter Brooks (1995), Thomas Elsaesser (1991) e Mariana Baltar (2019). Consultou-se as obras de Tadao Sato (1982) e Wimal Dissanayake (1993)⁹ para compreender o cinema japonês através de autores asiáticos, na tentativa de observar as obras dentro de seu próprio contexto e procurar aspectos do que se entende por melodrama no oriente. Para a análise fílmica, os autores Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), David Bordwell (2008, 2013), André Gaudreault e François Jost (2009) foram observados para auxiliar na construção da investigação desejada.

As análises foram produzidas para encontrar e destacar as características do melodrama presentes nos filmes selecionados a partir do entendimento de que as imagens demonstram e criam representações e sentidos (MARTINO, 2018). Como ferramenta de auxílio, optou-se por fazer decupagens de cenas escolhidas pela pesquisadora para mostrar como as narrativas foram construídas. Os filmes foram observados para procurar traços característicos do melodrama, como por exemplo, a moral oculta, a construção do reconhecimento do herói e finais felizes, a partir de pontos específicos em que apareceram, como as músicas, a narrativa e os personagens. Análises técnicas completas não foram produzidas, como observar todos os planos, sequências, iluminação, movimentos de câmera etc., mas sim análises mais livres, com foco nos pontos desejados. Os traços técnicos foram citados em situações que fizeram sentido para a descrição e explicação da cena escolhida.

Optou-se em realizar a descrição das análises separadamente, ao invés de diluídas no texto com conteúdo bibliográfico, pois entende-se que deixar um capítulo específico para as análises gera mais liberdade e fluidez do pensamento e escrita. Abordar cada filme a partir de sua própria história e utilizar partes dos textos teóricos e aprendizados como apoio para as explicações e descrições das cenas, faz com que se tenha mais espaço e material para explorar a narrativa. Colocar as questões dos filmes apenas como exemplo das explicações teóricas, traz

⁸ Apesar de Cristiane Sato não ser uma acadêmica, a doutora Sonia Luyten (2005) inseriu a autora em seu livro de artigos sobre a cultura popular japonesa e destacou importantes feitos que mostram a contribuição de Sato para o aumento de estudos sobre o tema. Como exemplo, participou da fundação da Abrademi (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações), foi presidente da associação em 1996 e atualmente é responsável pela área de cultura japonesa do site, realizou a primeira MangáCon (evento referência entre os fãs de mangá e animê), é editora e colaboradora da página “Cultura Japonesa” e escreve diversos artigos sobre mangá, animê, história e cultura japonesa. As obras de Cristiane Sato têm sido usufruídas por acadêmicos em termos de contextualização do animê e da cultura japonesa, e foram importantes para esta pesquisa pelo mesmo motivo. A força teórica do trabalho é o melodrama, utilizado como lente, no qual apenas textos acadêmicos foram consultados.

⁹ A obra de Wimal Dissanayake (1993) é um compilado de artigos de estudiosos de várias nacionalidades que estudam o cinema asiático. Ainda que nem todos os autores sejam orientais, e especificamente japoneses, o organizador do livro é indiano e estuda o cinema do continente há anos, além de pesquisar sobre o melodrama no contexto asiático, sendo de grande valor para a pesquisa.

a sensação da análise estar insuficiente, com pontos não explorados ou abordados superficialmente. Por isso, a escolha de criar um capítulo e separá-lo em subcapítulos para cada filme foi uma estratégia da pesquisa. Outra decisão tomada foi em relação aos nomes e títulos em japonês. Os nomes de autores, diretores, personagens e outras pessoas advindas do Japão foram escritos do jeito ocidental, ou seja, primeiro o nome e em seguida seu sobrenome. Apesar de ser comum no oriente escrever o nome da família primeiro (sobrenome) e em seguida o nome da pessoa, os leitores deste trabalho serão predominantemente ocidentais, o que poderia causar confusão na leitura. Já para os títulos dos filmes, optou-se por escrevê-los tanto em inglês quanto em português, conforme a opção mais reconhecível pela pesquisadora, seguidos dos seus nomes originais em japonês entre parênteses em suas primeiras aparições no texto.

Para Martino (2018), falar em análise de imagem é “ir além de um conjunto de teorias ou métodos, e verificar que existem várias concepções a respeito do que é uma imagem” (MARTINO, 2018, p. 181). Como os objetos observados são obras audiovisuais, analisar a imagem – e o som – faz parte da investigação, e deve-se ter em mente que elas não estão presentes inocentemente, mas produzem sentidos ao mostrarem algo. Essa noção é sustentada por Bordwell (2008) quando argumenta que a “cada momento, em grande parte do cinema narrativo, a ficção é orquestrada para nosso olhar pela encenação cinematográfica, que é construída para informar, manifestar ou simplesmente encantar visualmente. Somos afetados, mas não percebemos” (BORDWELL, 2008, p. 29).

1.3 Vínculo com a linha de pesquisa e estrutura do trabalho

A investigação realizada neste trabalho está vinculada à linha de pesquisa “Mídia e Cultura” do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás. As pesquisas pertencentes a esse grupo se interessam pelo estudo das mídias, seu desenvolvimento, dinâmicas culturais das sociedades contemporâneas, globalização, identidade, formação de grupos sociais, diversidade, práticas e valores culturais resultantes do ambiente midiático, imagético, discursivo, dentre outros. Toma-se como ponto de partida a relação entre a comunicação, cultura e as dinâmicas políticas e sociais da atualidade, com a perspectiva de que os processos comunicacionais são entendidos como fundamentais na construção da sociedade.

Para Jesús Martín-Barbero (1997, 2004), o estudo da comunicação não está apenas nos meios, mas nas relações que os indivíduos fazem com eles, no modo como são utilizados e que possivelmente configura alguma mudança em suas rotinas. Ou seja, a maneira como se

relacionam com os meios, criando novas identidades, configura o processo de comunicação, e este está presente na cultura. Além das mudanças causadas nas pessoas, os meios também mudam e promovem novas relações com o público, que passa a ser visto não mais como passivo ou indiferente, mas como pessoas que possuem gostos e jeitos de consumir diferentes. Assim, para Martín-Barbero, a comunicação é um movimento que atravessa e desloca a cultura, pois

[...] o *lugar* da cultura na sociedade muda quando a mediação tecnológica da comunicação deixa de ser meramente instrumental para se converter em estrutural: a tecnologia remete hoje não à novidade de alguns aparelhos mas a novos modos de *percepção* e de *linguagem*, a novas sensibilidades e escritas, à mutação cultural que implica a associação do novo modo de produzir com um novo modo de comunicar que converte o conhecimento em uma força produtiva direta (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 229-230, grifos do autor).

A comunicação e a cultura andam juntas, são influenciadas conforme as diversas sensibilidades e formas de usos dos meios, criando concepções distintas do público e do seu conhecimento. Observa-se que a via de mão dupla entre o consumo e a produção das mensagens, impulsionada pela globalização, ocorre principalmente através de questões que ganharam maior visibilidade e impacto na sociedade, e revivem, por exemplo, questões de “identidades culturais – étnicas, raciais, locais, regionais – até o ponto de convertê-las em dimensão protagonista de muitos dos mais ferozes e complexos conflitos bélicos dos últimos anos” (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 230), mas, ao mesmo tempo, são identidades que reconfiguram “a fundo a força e o sentido dos laços sociais e das possibilidades de convivência no nacional” (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 230).

Ao refletir sobre cultura, Jesús Martín-Barbero (2000) compreendeu que ela não está associada apenas ao conceito sociológico de atividades, práticas e produtos relacionados à literatura ou às belas artes, mas também está ligada a uma noção antropológica, ou seja, às crenças, valores que orientam a vida, à maneira como a memória é expressada, os relatos e atividades. Nota-se a importância de se falar em culturas, no plural, que são diversas por causa das diferentes regiões, idades, gêneros e histórias. Ao perceber essa diferença, entende-se que a cultura é o que está dentro da vida cotidiana, e não apenas no ato de ir ao cinema ou teatro, mas quando se convive e reproduz costumes ensinados pelos antepassados, e quando se rompe com esses mesmos costumes. Todos são processos que instituem cultura, inclusive as rupturas. Os meios auxiliam na transformação da sensibilidade e influenciam na própria cultura:

Começamos a entender que, se olharmos a cultura a partir da vida cotidiana, que mistura tudo, o cinema, a dança, a música, está tudo junto, então eu

entendo que existem determinadas tecnologias, determinados meios, que está transformando a sensibilidade e os modos de expressão e assim passamos a um outro nível de cultura. Estamos falando de cultura, não em termos de cultura de elite ou cultura popular, estamos falando de mutações culturais (MARTÍN-BARBERO, 2000, p. 158).

Os meios de comunicação, com ênfase no cinema, foco deste trabalho, provocam transformações¹⁰ na sensibilidade, transmitem novas linguagens e conhecimento. Apesar das produções escolhidas para análise terem sido feitas em um país geograficamente distante do Brasil, como o Japão, o sentimento que se compartilha aproxima as pessoas, cria vínculos e quebra barreiras culturais. Ao consumir essas obras, percebe-se o outro, mas também se vê nesse ambiente, as percepções se misturam. Além disso, algumas mudanças na vida cotidiana também podem ocorrer, como, por exemplo, indivíduos de outras nacionalidades podem começar a consumir e gostar de comidas típicas do oriente, aprender a usar o *hashi*¹¹, as línguas e expressões após acessarem produtos japoneses. Porém, esse processo não deve ser visto como algo negativo, como destaca Martín-Barbero:

Hoje, não obstante, a comunicação aparece constituindo uma cena nova de mediação e reconhecimento social, na qual as imagens e representações das mídias ao mesmo tempo que espetacularizam e enfraquecem o político o reconstituem. Pois o que estamos vivendo não é, como acreditam os mais pessimistas profetas fim-de-milênio, a dissolução da política mas a reconfiguração das mediações nas quais se constituem seus novos modos de interpelação dos sujeitos e de representação dos vínculos que unem a sociedade (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 225).

Ou seja, o indivíduo que conhece e consome algo de outra cultura não nega ou menospreza a cultura local, mas sim cria vínculos diferentes a partir da identificação. Baseado nas ideias de local e global, Nestor García Canclini (1990) acrescenta que as novas formas de se relacionar ocasionaram em mudanças nos comportamentos dos indivíduos, que passaram a se conectar com mais facilidade e frequência, criando novas linguagens. Através da velocidade de informações e contato com outras culturas proporcionadas pela globalização, criou-se identidades que se baseiam não apenas no local, mas se formam em relação ao contato com as

¹⁰ O estudo produzido neste trabalho não visa debater sobre as mudanças que ocorreram em detrimento do compartilhamento de mensagens, então, não será realizado um estudo de recepção. Mas considera-se válido introduzir os argumentos de Martín-Barbero (1997, 2000, 2004) para entender as mediações que acontecem entre os meios e a recepção em si, no qual existe um conjunto de atividades cotidianas que fazem o indivíduo se identificar com o que está vendo, o que demonstra que o espectador não é apenas alguém passivo em relação ao meio. Os trabalhos do autor também são interessantes para pesquisar sobre o melodrama além da discussão de gênero (em relação aos formatos audiovisuais) e perceber que, através de suas ferramentas, é possível propagar alguns valores morais que podem ser reconhecidos tanto no ocidente quanto no oriente.

¹¹ Palitinhos (ou pauzinhos) que os japoneses (e demais lugares da Ásia) utilizam como talheres.

novas convivências e influências de outros locais. Deste modo, originou-se identidades, e até mesmo matrizes culturais, híbridas. O autor descreve que as produções contemporâneas cruzam o tradicional e o moderno e aproximam a comunicação entre culturas.

Para complementar, David Bordwell (2008) destaca a característica transcultural do cinema, sua capacidade de exemplificar práticas culturais que podem ser semelhantes e compreensíveis por outras culturas. Para o autor, os diretores desenvolvem técnicas que estimulam o espectador a acionar suas inclinações cognitivas e perceptuais, criar uma afinidade com culturas diversas e ser afetado pela obra. Com isso, percebe-se que os sistemas de representação de cada cultura contribuem de alguma forma com as aparências das coisas no mundo, o que torna possível o reconhecimento de outros modelos de representação. A narrativa de um filme é desvendável ainda que as culturas do local onde foi produzida e dos espectadores que terão acesso sejam diferentes, pois possui características que se entrelaçam nas várias tradições de contar histórias pelo mundo.

O melodrama auxilia o processo de identificação por ser uma forma de narrar que se configura como um modo de vida, demonstra uma consciência fundamental na contemporaneidade, está associado às emoções acentuadas e abre espaço para a imaginação do público com suas perseguições e reviravoltas. Para Martín-Barbero (1997), o gênero tornou-se popular por ser o “espelho da consciência coletiva”, pois demonstrava desde a sua origem as emoções e experiências de uma população sensibilizada devido à Revolução Francesa. A ênfase na atuação e na encenação são características melodramáticas que apresentam os gestos como uma codificação da cultura popular, capazes de expressar até mais do que as palavras. Dessa maneira, o melodrama explora o imaginário coletivo, torna visível as matrizes culturais da qual pertence e estimula o reconhecimento, por isso, para o autor, é tido como o “drama do reconhecimento”. As produções audiovisuais herdaram traços melodramáticos, visto que o jeito de simbolizar o social através de metáforas e exageros reivindica uma resposta do público, que podem ser risadas, aflições, temores ou lágrimas.

Após a explicitação do trabalho e os temas que o envolvem, destaca-se a forma como a dissertação foi estruturada. Construiu-se a escrita do texto de modo a direcionar o leitor para um entendimento mais completo dos assuntos pesquisados, ou seja, é importante entender sobre as animações japonesas e, em seguida, compreender o viés pelo qual foram observadas, o melodrama. Após o percurso teórico, chega-se à etapa final da dissertação com uma maior afinidade com os temas, o que contribui para uma absorção mais rica dos resultados obtidos, mesmo para aqueles que não possuem familiaridade com os assuntos tratados.

Assim, o segundo capítulo foi direcionado aos animês, suas características, principais diretores, percursos e demais informações consideradas relevantes. Makoto Shinkai, diretor dos filmes escolhidos como objetos do trabalho, também foi apresentado nessa parte, assim como seu estilo, outras obras que produziu, prêmios que ganhou e assim por diante. Abordou-se no terceiro capítulo o melodrama, sua atuação como gênero, desde o teatro francês até sua utilização nos tempos atuais e a exploração do termo imaginação melodramática, que carrega em si a forma adaptável do melodrama. Ademais, citou-se alguns aspectos do que se entende por melodrama no Japão, para aproximar da origem dos objetos da pesquisa e perceber como o gênero pode ser utilizado nas produções do país. O quarto capítulo apresentou a forma como as obras foram observadas, o caminho metodológico adotado para a realização das análises fílmicas a partir da lente do melodrama. O quinto capítulo foi designado para as análises das três obras escolhidas.

A partir da investigação bibliográfica e das análises dos animês do diretor Makoto Shinkai, esperava-se ter um maior entendimento acerca das animações japonesas para criar conhecimento sobre essas obras e chamar a atenção de outros pesquisadores para algo que faz parte do cotidiano brasileiro. Além disso, pretendia-se encontrar aspectos do melodrama dentro dessas produções, com a compreensão de que fazem parte da narrativa e contribuem para a criação da atmosfera e efeitos sentimentais, aproximam o espectador da obra, atuam com fluidez e não seguem padrões de um gênero fechado. Como resultado, a pesquisa mostrou a presença das características melodramáticas nos enredos dos três filmes escolhidos e apontou como podem contribuir com a dramatização e aproximação de pessoas de nacionalidades e culturas diversas.

2 OS ANIMÊS

Para uma melhor exploração do universo dos animês, este capítulo foi dividido entre um percurso histórico, a consolidação das animações japonesas no cinema e, em seguida, uma apresentação do diretor Makoto Shinkai, criador dos filmes analisados nesta dissertação.

2.1 Japão: uma breve história e a cultura *pop*

Ao estudar¹² sobre as produções feitas no Japão, primeiramente, é importante se ter em mente que o país é um local de contrastes (SATO, 2007), onde o antigo e o moderno, o tradicional e novo, oriental e ocidental, dentre vários fatores que são diferentes entre si, vivem em conjunto. Da mesma forma que essa pluralidade existe dentro de suas fronteiras, o Japão também exporta e influencia pessoas de outros países, criando um vínculo com diversas nacionalidades. Obteve-se um maior contato com as obras nipônicas depois da Segunda Guerra Mundial, quando seus produtos foram exportados em grande escala, desde eletrônicos até a sua cultura. Foi também nessa época que o próprio Japão vivenciou influências exteriores com maior intensidade, principalmente dos Estados Unidos, visto que havia uma ocupação militar americana no país. Várias formas de consumo e valores foram adquiridas através do contato com os estrangeiros, mas ao invés de simplesmente copiar o que aprendiam e recebiam de fora, os japoneses pegavam essas influências e as reinventavam conforme a cultura local. Ou seja, “ao invés de simplesmente cultuar ídolos alheios como se seus fossem, os japoneses criaram seus próprios ídolos. A fórmula da produção e do consumo em massa poderia ser americana, mas o produto final tinha que ser culturalmente japonês” (SATO, 2007, p. 14).

Segundo Sato (2007), a cultura *pop* japonesa diz respeito às produções criadas a partir do contexto cultural japonês e difundidas pelo mundo através das novas tecnologias e da abertura do próprio governo em propor uma maior comunicação com outros países. Dentre os artefatos japoneses reconhecidos pelo mundo afora, os animês são um dos que mais se destacam. As animações são um fenômeno da cultura popular japonesa, possuem obras de curta duração, que dependem do gosto popular e da demanda de mercado, e produções que competem diretamente com grandes produções internacionais, como os filmes *blockbuster* americanos (NAPIER, 2005). Além dos animês, a moda, os mangás (histórias em quadrinhos), músicas (*j-music* ou *j-pop*) e novelas (*doramas* ou *j-drama*) também fazem parte da cultura *pop* japonesa.

¹² Algumas partes isoladas do texto foram utilizadas em artigos científicos (SANTOS; SATLER, 2019a, 2019b, 2019c, 2020) como uma forma de iniciar as discussões expostas aqui com maior profundidade.

Para os consumidores desses produtos, a *japop* é vista “como uma influência menos imposta que a altamente esquematizada e agressivamente comercializada cultura pop americana, e por isso mais ‘aceitável’, mesmo refletindo uma realidade e referências culturais extremamente particulares e diferentes da cultura ocidental” (SATO, 2007, p. 23-24), o que pode ser uma explicação para o aumento em sua procura.

As produções da cultura *pop* japonesa, e especialmente o animê, se destacam por refletirem as condições sociais da sua sociedade ao explorar “não apenas as tendências mais contemporâneas e transitórias, mas também os níveis mais profundos da história, religião, filosofia e política” (NAPIER, 2005, p. 32, tradução nossa)¹³ de forma criativa e desafiadora, capaz de incentivar conhecimento e questionamentos sobre sua cultura e normas sociais. Ou seja, “a animação japonesa é muito mais do que simplesmente uma válvula de escape para as massas. É também muito mais do que simplesmente um ‘reflexo’ das correntes sociais japonesas contemporâneas ou ‘compensação’ pelas ansiedades sociais japonesas” (NAPIER, 2005, p. 33, tradução nossa)¹⁴.

Ao pensar sobre a distinção entre a cultura *pop* japonesa e americana, Susan Napier (2005) analisa um artigo da Revista *Time* e relata que as diferenças culturais propostas pelos animês em relação à já conhecida cultura americana despertam curiosidade em seus espectadores. As referências especificamente japonesas, a falta de compromisso com a realidade e a não obrigação em tornar as narrativas mais aceitáveis são alguns pontos que chamam atenção nos animês. Destaca-se também o “estilo narrativo, ritmo, imagens e humor, sem mencionar as emoções e psicologia, que geralmente possuem uma gama muito mais ampla e normalmente mostram maior profundidade do que os textos animados americanos” (NAPIER, 2005, p. 9, tradução nossa)¹⁵. Assim, a imprevisibilidade, acessibilidade de diversos temas, o uso de imagens universais e histórias cativantes dos animês atraem o público ocidental de uma forma diferente do que as animações americanas.

Outro ponto importante de se ressaltar é que o Japão nem sempre teve a mesma abertura que se tem hoje. Somado ao fato de que o país é localizado em uma ilha, o que dificultava o seu acesso e gerava um certo isolamento perante o resto do mundo, diferentes tipos de governo e períodos históricos provocaram mudanças conforme as regras estabelecidas. O Período Edo

¹³ No original: “[...] not only the most contemporary and transient of trends but also the deeper levels of history, religion, philosophy, and politics”.

¹⁴ No original: “[...] Japanese animation is far more than simply an escape valve for the masses. It is also far more than simply a ‘reflection’ of contemporary Japanese social currents or ‘compensation’ for Japanese social anxieties”.

¹⁵ No original: “[...] narrative style, pacing, imagery, and humor, not to mention emotions and psychology, which usually run a far wider gamut and often show greater depth than do American animated texts”.

(1603-1868)¹⁶, por exemplo, foi um momento em que os japoneses foram governados por xogunatos da família Tokugawa e ficaram isolados política e economicamente das outras nações. Apesar do distanciamento e de um regimento interno rígido, foi uma época de paz e grande crescimento artístico e econômico no território, pois abriu espaço para florescerem técnicas da arte, dança, pintura, o teatro Kabuki, agricultura e comércio. Esse período foi encerrado com o Tratado de Kanagawa¹⁷, assinado entre os japoneses e estadunidenses em 1854 após a chegada e pressão do Comodoro Matthew Perry na baía de Tóquio (HERLANDER, 2012), o que resultou na abertura dos portos japoneses ao comércio exterior.

Com a abertura dos portos e a entrada de estrangeiros no Japão, o regime feudal deixou de prevalecer e uma modernização no país foi iniciada a partir de 1868. Assim, o período do Japão Imperial (1868-1947) foi estabelecido, no qual “o Imperador volta a ter poder real sobre o território. É assim que termina o mundo pré-moderno do Japão, sobrevivendo apenas a religião à modernização, ao projecto que dura até aos anos 80, momento esse em que o Japão conhece o sucesso económico” (HERLANDER, 2012, p. 41). Esse momento foi dividido em três, nomeados de acordo com seus imperadores: Meiji (1868-1912), Taishō (1912-1926) e Shōwa (1926-1989). Na Era Meiji, aconteceu durante três anos a Missão Iwakura, iniciada em 1871, na qual o “estadista Tomomi Iwakura partiu para os Estados Unidos e Europa com o objetivo de pesquisar os mais diversos aspectos da cultura e das instituições ocidentais” (SATO, 2007, p. 206), para escolher quais modelos de formação de instituições modernas os japoneses deveriam seguir. Com isso, houve uma grande mistura entre costumes ocidentais e orientais, muitas vezes impostos pelo governo ou instituições. Através da ocidentalização do Japão nessa época, os japoneses se viram obrigados a utilizarem artefatos ocidentais e abandonarem alguns costumes tradicionais para não constranger os estrangeiros, como por exemplo, as mulheres deixaram de pintar os dentes de preto e os homens pararam de usar maquiagem (SATO, 2007), hábitos considerados normais para os japoneses, mas que poderiam não ser bem-vistos pelos visitantes.

Posteriormente, o Japão se envolveu em várias guerras (1ª e 2ª Guerra Sino-Japonesa, Guerra Russo-Japonesa, 1ª e 2ª Guerra Mundial, conflitos com a União Soviética e Coreia, dentre outras), o que resultou em consequências econômicas e sociais, gerou muita pobreza e perdas. Após as bombas nucleares, a população ficou com o emocional abalado e criou-se um

¹⁶ Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/acervo/periodo-edo-samurais-guerreiros-paz-435929.phtml>. Acesso em: 20 dez. 2019.

¹⁷ Disponível em: <https://www.history.com/this-day-in-history/treaty-of-kanagawa-signed-with-japan>. Acesso em: 20 dez. 2019.

sentimento de inferioridade perante os demais países. Com a ocupação americana após a Segunda Guerra Mundial, os japoneses passaram a consumir mais produtos do exterior, desde comida, cinema, música, utensílios, até a própria língua. A partir desse vínculo, despertou-se na população o desejo pela riqueza, conforto e espaço que observavam principalmente nos filmes americanos, os quais difundiam o *American way of life*, a ideia de que qualquer pessoa poderia ter uma melhor qualidade de vida se trabalhasse muito e se esforçasse.

O glamour no cinema americano, que na Depressão dos anos 30 teve a função de proporcionar às massas um escape das dificuldades geradas pelo desemprego e pelo empobrecimento, nos anos 50 tinha a função político-econômica de alimentar a cultura de consumo dentro e fora dos Estados Unidos (SATO, 2007, p. 16).

Com o incentivo ao consumo, os japoneses, principalmente os mais jovens, foram influenciados pelos filmes ocidentais a utilizarem peças de roupas conforme a moda americana, o que ocasionou uma nova ocidentalização de costumes. Nas próximas décadas, várias mudanças ocorreram no país, que passou por diversos altos e baixos. Um exemplo desse cenário é a recessão econômica no final na década de 1990, que levou a uma série de reviravoltas na própria estrutura social e acarretou mudanças na visão do povo japonês sobre o país, o futuro e as novas estruturas e tecnologias. Como explica Susan Napier (2005):

Coisas que por muito tempo foram tidas como garantidas, como parte integrante da sociedade japonesa moderna – emprego permanente em grandes empresas; homogeneidade de classe, cultura e valores; orientação de grupo e coesão social – foram questionadas. Aumento dos avanços tecnológicos; especialmente nos computadores e na comunicação sem fio, embora bem-recebidos por alguns, foram criticados por outros por levarem a um mundo despersonalizado, sem genuína intimidade social. O crime violento e o crime de propriedade, embora ainda baixos para os padrões ocidentais, aumentaram, assim como a taxa de suicídio. Nas últimas duas décadas, também houve um aumento de tendências como o bullying na escola, a recusa de ir à escola e os chamados solteiros parasitas (rapazes e moças solteiras que continuam a viver com os pais) (NAPIER, 2005, p. 119, tradução nossa)¹⁸.

¹⁸ No original: “Things that were long taken for granted as an integral part of modern Japanese society – permanent employment in major corporations; homogeneity of class, culture, and values; group orientation and social cohesion – have been called into question. Increasing advances in technology; especially in computers and wireless communication, while welcomed by some, have been decried by others as leading to a depersonalized world lacking in genuine social intimacy. Violent crime and property crime, while still low by western standards, have increased, as has the suicide rate. The last two decades have also seen a rise in such trends as school bullying, refusing to go to school, and so-called parasite singles (unmarried young men and women who continue to live with their parents)”.

Deste modo, após as guerras, desastres (incluindo os de cunho natural), as mudanças no país e na mentalidade das pessoas, necessitou-se da criação de hábitos que levantassem a moral da população, o que contribuiu para o crescimento da cultura *pop* como refúgio dos problemas, um momento de descontração, e popularizou-se o hábito de ler mangás, ver animês e ouvir músicas. Somando-se a isso, o governo japonês percebeu que era necessário mudar a imagem do país no ocidente e criou medidas de abertura e incentivo para o consumo dos seus produtos.

Destaca-se aqui o termo *soft power* utilizado por Joseph Nye nos anos 1990, que tem por definição o poder de um país de influenciar indiretamente o comportamento de outros países através de três recursos: a cultura, os valores políticos e política externa (NYE, 1990). Ao exportarem produtos culturais em busca de poder internacional através da imagem e da cultura, o país conseguiria fazer o mundo ver o que quisessem. O Japão utilizou desse recurso ao promover, dentre outros, o projeto *Cool Japan* (ASO, 2009), criado com a intenção de se recuperar dos recentes desastres naturais e das guerras passadas, deixar de lado a imagem mais conservadora, tradicionalista e fechada, para dar lugar a um país com ar mais “jovial” através das músicas *pops*, arquitetura, moda, audiovisual, gastronomia e outros, e tornar-se mais amigável perante os outros países. Ao divulgarem vários produtos da cultura *pop* nipônica pelo mundo, o desejo dos consumidores internacionais aumentou e resultou na ampliação das exportações de produtos culturais, na melhora da imagem do país e no estímulo ao turismo.

Em 2009, o ex-ministro do Japão, Taro Aso, explicou em um discurso¹⁹ sobre o processo do *soft power*:

O *anime*, o mangá, além de outros conteúdos de entretenimento, filmes e a moda são chamados de “*Cool Japan*” [...] e são cada vez mais valorizados em todo o mundo. [...] O Japão ostenta uma gama ampla e variada de *soft power* que inclui a ética do trabalho japonês, graças à qual este país foi capaz de se recuperar das ruínas da derrota na guerra para se tornar uma superpotência econômica, como o estilo de trabalho japonês de sempre cumprir prazos de entrega e técnicas de excelência na fabricação de produtos de valor. As contribuições nas quais o Japão se destaca incluem a apresentação desses aspectos da cultura japonesa ao mundo e a cooperação tendo em vista a promoção dos recursos humanos e a criação de sistemas em vários países. [...] O idioma japonês também é uma forma de *soft power*. Números cada vez maiores de pessoas em todo o mundo passaram a interessar-se pelo aprendizado do idioma japonês, dentro de um contexto de interesse pelo *Cool Japan* (ASO, 2009, grifos do autor).

¹⁹ Disponível em: <http://www.mz.emb-japan.go.jp/Garantindo%20a%20Seguranca.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2019.

Com a abertura proposta pelo governo japonês, facilitou-se a criação de plataformas como a Crunchyroll²⁰, que disponibiliza legalmente animês para outros países, visto que antes o acesso era mais limitado ou ocorria através da pirataria. No Brasil, as produções japonesas circularam timidamente a partir dos anos 1960, mas a sua ascensão foi em meados dos anos 1990, com destaque à transmissão da animação *Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*, que adquiriu muitos fãs sedentos por seus diversos produtos e continua popular atualmente (SATO, 2007). Mais tarde, houve uma diminuição dos títulos disponíveis tanto na TV aberta quanto na TV fechada paga, além de reclamações²¹ por parte dos fãs que questionavam a não linearidade dos episódios e as edições feitas por causa da classificação etária, que retirou algumas cenas de lutas consideradas violentas para o horário. Esses fatores podem ter impulsionado a migração dos fãs para a internet, onde poderiam consumir os conteúdos da maneira que quisessem e com maior variedade. Recentemente, foi anunciada²² a criação de uma plataforma brasileira de animês nacionais, chamada Anistage²³, com previsão de lançamento em 2022. No início, a plataforma contará com a ajuda de fãs para arrecadar fundos para continuar com o projeto, produzir e distribuir mais obras inspiradas nas animações japonesas.

2.2 Animês e o cinema

Inicialmente, as animações eram chamadas de *dōga*²⁴, que significa “imagens em movimento”, utilizada também para definir “filme”. O termo *anime* (アニメ) surgiu a partir da influência do inglês no idioma japonês depois da ocupação americana no país, foi derivado da palavra *animation* (アニメーション, “animação” em inglês) e passou a designar todos os desenhos animados japoneses. Apesar de ser comum no exterior chamar por animê apenas as produções japonesas ou as que possuem características semelhantes ao “estilo japonês” de desenho, os japoneses utilizam o termo animê para se referirem a todas as produções feitas em animação, não apenas as advindas de seu país (SATO, 2007). Essas obras são produzidas conforme o público ao qual serão destinadas, seu gênero e faixa etária, e enfatizam a construção do conceito do roteiro, no qual entende-se que “a animação é uma forma de cinema com a

²⁰ Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/about>. Acesso em: 19 jan. 2020.

²¹ Disponível em: <http://anmtv.xpg.com.br/brasil-anime-a-grande-fronteira/#ixzz1bjqqVmtA>. Acesso em: 05 jan. 2019.

²² Disponível em: <https://www.otakupt.com/anime/conheca-o-anistage-um-projeto-de-plataforma-de-streaming-anime-independente/>. Acesso em: 13 nov. 2020.

²³ Disponível em: <http://www.anistage.com/>. Acesso em: 01 jan. 2021.

²⁴ Disponível em: <http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/historia-da-animacao-no-japao/>. Acesso em: 01 abr. 2019.

mesma importância que a produção de filmes, e não apenas uma forma de cinema para produzir exclusivamente entretenimento desprezioso infantil” (SATO, 2007, p. 31-32).

Frequentemente, relaciona-se os desenhos animados com o público infantil, tendo em vista que muitas produções (inclusive as ocidentais) são destinadas ao entretenimento de pessoas mais jovens, mas é preciso destacar que pensar apenas nesse grupo de obras diminui e elimina todo um leque de opções de animações voltadas para diferentes públicos. Como citado anteriormente, as produções possuem um público-alvo específico, logo, existem várias obras para crianças, assim como há um grande número destinado para os adultos, que trabalham com diferentes mensagens e gêneros, inclusive de cunho pornográfico. Entender essa diversidade de opções é importante para não restringir as animações a apenas um núcleo e desconsiderar todos os outros. Esse raciocínio também é válido para aqueles que só tiveram contato com animês que possuem cenas de violência e nudez e, assim, delimitam as animações japonesas a esse eixo, generalizam como sendo algo muito violento, sem sentido e com conteúdo explícito. Sobre esse ponto, Susan Napier (2005) explica que, acostumados com as animações americanas da Disney ou Pixar, que são mais leves se comparadas a um tipo específico de animê, os ocidentais podem ter um choque ao se depararem com as produções japonesas, pois encontram algo muito diferente do que conhecem.

O animê também é intransigente de outras maneiras. Suas complexas linhas de história desafiam o espectador acostumado à previsibilidade da Disney (ou de boa parte de Hollywood em geral, aliás), enquanto seu tom e conteúdo muitas vezes sombrios podem surpreender o público que gosta de pensar em “desenhos animados” como “infantis” ou “inocente.” De fato, a pergunta que parece ser mais frequente sobre animê na América, “por que o animê é tão cheio de sexo e violência?”, é uma investigação que, apesar de denunciar uma ignorância da complexidade e variedade da forma de arte, ainda é significativa, pois revela a perplexidade do público ocidental em confrontar os chamados temas adultos no meio animado (NAPIER, 2005, p. 9, tradução nossa)²⁵.

Somando-se a isso, Susan Napier destaca que o correto seria não comparar as animações japonesas com as americanas, e mais especificamente, as animações da Disney, pois essa atitude também é uma forma restringida de se olhar para os animês. Além de serem animações

²⁵ No original: “Anime is uncompromising in other ways as well. Its complex story lines challenge the viewer used to the predictability of Disney (or of much of Hollywood fare overall, for that matter) while its often dark tone and content may surprise audiences who like to think of ‘cartoons’ as ‘childish’ or ‘innocent.’ Indeed, what appears to be the single most-asked question about anime in America, ‘why is anime so full of sex and violence?’, is an inquiry that, while betraying an ignorance of the complexity and variety of the art form, is still significant in that it reveals the bewilderment of Western audiences in confronting so-called adult themes within the animated medium”.

originadas em diferentes locais, culturas, temáticas e formatos de desenho, o animê vai além dessas questões. Encontra-se produções que são similares, como as infantis sobre aventuras, mas existem as animações para adultos supracitadas, com temas fortes e que trabalham as profundezas do psicológico humano, algo que as animações da Disney não fazem. Novamente, a autora utiliza o artigo da Revista *Time*, que tenta diferenciar os animês a partir de uma comparação com a Disney, para demonstrar essa percepção:

O que exatamente é animê? Definir animê simplesmente como “desenhos animados japoneses” não dá a sensação da profundidade e variedade que compõem o meio. Muitas definições no Ocidente tentam explicar o animê em comparação com a animação americana, especificamente a Disney. [...]. De qualquer forma, o foco da *Time* nas visões mais extremas do animê na verdade minimiza a variedade da forma, já que o animê também inclui tudo, desde animações de clássicos infantis como *Heidi* a comédias românticas como *No Need for Tenchi*. As comparações insistentes com a Disney também não permitem apreciar o fato de que o animê não lida apenas com o que os telespectadores americanos considerariam como condições de desenho animado. Essencialmente, as obras de animê incluem tudo o que o público ocidental está acostumado a assistir em filmes live-action – romance, comédia, tragédia, aventura, até mesmo investigações psicológicas raramente tentadas em filmes ou televisão ocidentais da cultura de massa recente (NAPIER, 2005, p. 6-7, grifos da autora, tradução nossa)²⁶.

As animações ocidentais apareceram no Japão por volta de 1909 e as animações japonesas começaram a ser produzidas em 1915 (NAPIER, 2005). Inicialmente, os animês foram realizados de modo experimental, sendo, em sua maioria, versões de contos populares tradicionais do país, feitos por produtores independentes durante a época do cinema mudo, mas o “advento do cinema sonoro e a concorrência com a produção estrangeira obrigou um aperfeiçoamento técnico da animação, que passou a ser feita também em estúdios ligados às grandes produtoras de cinema em Tóquio e Kyoto” (SATO, 2007, p. 33). O diretor Kenzo Masaoka foi considerado o “Pai da animação japonesa”, por seu trabalho artístico como animador no início dos anos 1920 (SATO, 2007). Com os grandes avanços dos desenhos e técnicas, além de serem realizadas através de produtoras cinematográficas, as animações

²⁶ No original: “What exactly is anime? To define anime simply as ‘Japanese cartoons’ gives no sense of the depth and variety that make up the medium. Many definitions in the West attempt to explain anime by comparison to American animation, specifically Disney. [...]. If anything, *Time*'s focus on the more extreme visions of anime actually minimizes the variety of the form, since anime also includes everything from animations of children's classics such as *Heidi* to romantic comedies such as *No Need for Tenchi*. Nor do the insistent comparisons with Disney permit the appreciation of the fact that anime does not deal only with what American viewers would regard as cartoon situations. Essentially, anime works include everything that Western audiences are accustomed to seeing in live-action films – romance, comedy, tragedy, adventure, even psychological probing of a kind seldom attempted in recent mass-culture Western film or television”.

japonesas começaram a ser comparadas aos filmes protagonizados por pessoas, pois ambos poderiam carregar as mesmas mensagens e explorar diversos gêneros e narrativas.

Em 1933, a partir do Governo Militar e do início da Guerra Sino-Japonesa, “a produção cinematográfica passou a funcionar como propaganda pró-guerra, e o *animê* também foi gradativamente se tornando militarizado” (SATO, 2007, p. 33, grifo da autora). Após o fim da Segunda Guerra Mundial, os custos para produzir animações ficaram elevados, devido à importação das matérias-primas, e inviabilizou sua realização por um período. Em 1958, o cenário começou a mudar e foi possível o lançamento do primeiro filme longa-metragem colorido em animação nos cinemas, *A Lenda da Serpente Branca (Hakuja Den)*, do diretor Taiji Yabushita (SATO, 2007). Na década de 1970, a animação se tornou um dos maiores ramos da indústria do entretenimento japonês e continuou a se expandir ao longo dos anos.

As estatísticas trazem mais evidências da crescente popularidade do animê entre diferentes faixas etárias e sexos. De acordo com a Organização do Comércio Exterior do Japão, 60% de todos os desenhos animados de TV em todo o mundo são animês. Programas de animê infantil, como *Yu-Gi-Oh* e *Pokemon*, estão entre os dez melhores da programação infantil americana (terceiro e sexto, respectivamente). Até desenhos animados americanos, como *The Power Puff Girls* e *Hi Hi Puffy AmiYumi*, mostram uma clara inspiração do animê (NAPIER, 2005, p. X, grifos da autora, tradução nossa)²⁷.

De acordo com o *Relatório da Indústria do Animê (Anime Industry Report)*²⁸ de 2019, entre 1963 e 2018 foram lançados 4.482 novos animês para a televisão, porém, desconsiderou-se na contagem as produções que foram transmitidas por mais de um ano, com temporadas diferentes. Em sites como o *My Anime List*, o catálogo²⁹ de obras divide alguns animês por temporadas, o que faz o número de produções ser ainda maior. Em relação aos filmes, foram registradas no relatório 1.004 obras durante os anos 2000 e 2018. Além de filmes e obras para televisão, existem outros tipos de animê, como os OVA (*Original Video Animation*)³⁰, termo utilizado para se referir às animações feitas para serem lançadas no mercado em formato de vídeo, sem terem sido exibidas previamente na televisão ou no cinema. Esses números são

²⁷ No original: “Statistics bear further evidence of anime's growing popularity among different age groups and sexes. According to the Japan External Trade Organization, 60 percent of all TV cartoons worldwide are anime. Children's anime programs, such as *Yu-Gi-Oh* and *Pokemon*, rank in the top ten of American children's programming (third and sixth respectively). Even home-grown American cartoons, such as *The Power Puff Girls* and *Hi Hi Puffy AmiYumi*, show clear anime inspiration”.

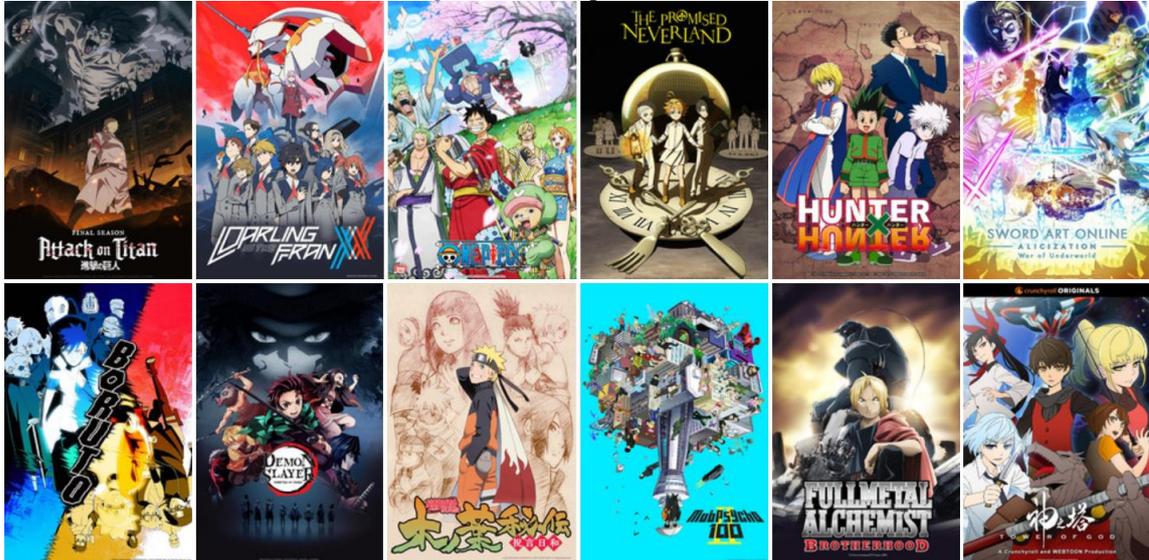
²⁸ Disponível em: https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2019-summary_. Acesso em: 15 jan. 2021.

²⁹ O catálogo do *My Anime List* contém algumas obras que não são japonesas, como coreanas e chinesas. A divisão é feita por gênero, estúdio, *ranking* ou sazonalidade. Disponível em: <https://myanimelist.net/anime.php>. Acesso em: 15 jan. 2021.

³⁰ Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35>. Acesso em: 20 dez. 2019.

apenas um exemplo da quantidade de animês (Figura 1) que foram produzidos no Japão nos últimos anos, o que mostra o tamanho da indústria e sua importância para o país.

Figura 1 - Exemplos de animês



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de imagens retiradas da Crunchyroll³¹

As pesquisas de Sato (2007) e Napier (2005) destacam Osamu Tezuka como o responsável por criar iniciativas que mudaram o cenário das animações e promoveram a formação de uma indústria diversificada e grandiosa. O artista foi considerado o “Rei do Mangá” por ter revolucionado e criado o estilo moderno do mangá, causado inovações na área com a publicação de *A Nova Ilha do Tesouro* (*Shin Takarajima*) em 1946 e influenciado as obras de vários outros artistas, tanto em mangás quanto animês. “Tezuka desenhou uma história longa, na forma de um *storyboard* de animação ao qual acrescentou balões com falas e onomatopeias, transferindo técnicas de narração cinematográfica ao *mangá* e fazendo com que o leitor tivesse a impressão de estar vendo um filme de ação” (SATO, 2007, p. 126, grifos da autora).

O mangaká ficou conhecido pelos seus “temas humanistas, incluindo a preciosidade da vida, e seus mangás são cheios de narrativas para leitores de ambos os sexos e todas as idades” (MACWILLIAMS, 2008, p. 35, tradução nossa)³². A utilização de técnicas cinematográficas nos mangás (MACWILLIAMS, 2008), como os *close-ups*, mudança de pontos de vista e quadros, elevou a qualidade das produções e fez com que suas histórias fossem popularizadas e premiadas. O “estilo japonês” de desenho reformulado por Tezuka possui algumas características marcantes

³¹ Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/videos/anime>. Acesso em: 20 fev. 2021.

³² No original: “[...] is known for his humanistic themes, including the preciousness of life, and his manga are full of narratives for readers of both sexes and all ages”.

e facilmente reconhecidas, como histórias tristes, personagens com olhos grandes e expressivos, cabelos pontudos e coloridos, corpos magros, cores vivas e contrastantes.

Depois de vários preparativos, Osamu Tezuka lançou em 1º de janeiro de 1963 na Fuji TV³³ o primeiro episódio da série animada de *Astro Boy (Tetsuwan Atomu)*, que retrata a história de um menino-robô criado por um cientista para substituir seu filho morto. O animê marcou o início da era das animações para a televisão (SATO, 2007) e foi “um sucesso imediato, tanto pelo enredo empolgante e frequentemente comovente (o primeiro do que seria uma longa linha de animações sobre robôs humanoides) quanto pelo design gráfico econômico, mas eficaz” (NAPIER, 2005, p. 16, tradução nossa)³⁴. Após o êxito, outros diretores e produtores adotaram o mesmo padrão de desenho, sua estética cinematográfica e características dos personagens. Além disso, Tezuka foi o primeiro produtor japonês a conseguir exportar uma série de animê para outros países e, conseqüentemente, impulsionou esse novo mercado. “Ao falecer em 9 de fevereiro de 1989 aos 60 anos, Tezuka havia desenhado mais de 150 mil páginas em *mangá*, além de ter participado da criação, do roteiro, da direção ou da própria animação de pelo menos 90 *animês*” (SATO, 2007, p. 136, grifos da autora).

Levanta-se algumas questões sobre os traços dos desenhos desenvolvidos ao longo dos anos com o auxílio de Osamu Tezuka e seus sucessores. As características físicas dos personagens de animês chamam atenção por não se parecerem com o povo japonês, pois a maioria é feita com olhos grandes, redondos e expressivos, enquanto os japoneses têm olhos pequenos e puxados. Isso pode ser uma tentativa de realçar as emoções, visto que os japoneses são mais reservados e preferem guardar seus sentimentos para si mesmos, ao invés de se exaltarem, enquanto nos animês, os olhos dos personagens destacam qualquer mudança de pensamento e emoção e deixam claro o que está se passando com a pessoa no momento. A mesma coisa acontece com as cores dos cabelos. Enquanto os japoneses, em sua maioria, têm o cabelo escuro, os personagens dos animês têm cabelos de todas as cores, como loiro, rosa e verde. Pode haver uma tentativa de relacionar os personagens loiros com olhos azuis ao público ocidental, mas é preferível perceber esses fatores como parte do próprio estilo do animê, no qual utiliza várias cores em cabelo e olhos, mas também desenhos grotescos de personagens com membros de diversos tamanhos.

Os pesquisadores Jonathan Clements e Helen McCarthy destacam, além de Osamu Tezuka, os artistas Mitsuteru Yokoyama e Shotaro Ishinomori como pais fundadores dos

³³ Sediada em Tóquio, a Fuji Television é uma rede de televisão japonesa que começou suas transmissões em 1959. Disponível em: https://www.fujitv.com/about/corporate_profile/. Acesso em: 01 jul. 2019.

³⁴ No original: “[...] an immediate success, as much for its exciting and often affecting story line (the first in what would be a long line of animated features about humanoid robots) as for its spare but effective graphic design”.

animês, pois conseguiram “atingir uma série de fórmulas que, em suas adaptações e aplicações modernas, carregavam a cultura japonesa por todo o mundo” (CLEMENTS; MCCARTHY, 2006, p. XIX, tradução nossa)³⁵. Para os autores, os animês estão gradualmente sendo direcionados para o público internacional e podem ser compreendidos e traduzidos em vários países e línguas, o que resultou na popularização de termos em japonês que são frequentemente utilizados por fãs dessas obras, como por exemplo a palavra *otaku*³⁶. Ainda segundo Clements e McCarthy, “Como qualquer meio de massa, o animê pode voar para grandes alturas de expressão criativa ou sondar as profundezas da depravação humana. Alguns animês você deseja compartilhar com sua família; alguns você talvez precise assistir em um quarto com a porta trancada” (CLEMENTS; MCCARTHY, 2006, p. XV, tradução nossa)³⁷. Ou seja, as animações japonesas podem retratar qualquer tipo de mensagem, pois as formas de expressão são colocadas com alguma intenção e significado, então, “nem toda a violência é gratuita, nem toda a nudez é exploradora” (CLEMENTS; MCCARTHY, 2006, p. XVI, tradução nossa)³⁸. Além disso, as animações possuem uma vantagem em relação aos filmes *live action*, pois podem retratar o que seria difícil, ou até mesmo impossível, nessas produções e adquirem um maior potencial para explorar diversos contextos, mensagens e imaginários.

A imensa variedade do animê reforça que não existe um estilo único de animê e que a “diferença” que ele apresenta é muito mais do que uma simples divisão entre o Japão e não-Japão. O animê, portanto, celebra a diferença e a transcende, criando um novo tipo de espaço artístico que permanece instruído e enriquecido por modos de representação culturalmente tradicionais e representativos das propriedades universais da imaginação humana (NAPIER, 2005, p. 33-34, tradução nossa)³⁹.

Com a crescente popularidade e uma grande variedade de produções sendo criadas a todo momento, as animações ganharam novos fãs, foram exportadas e se tornaram um sucesso tanto no seu país de origem quanto no exterior. Segundo Susan Napier (2005), os estúdios japoneses

³⁵ No original: “[...] managed to hit on a series of formulae that have, in their modern adaptations and applications, carried Japanese culture all over the world”.

³⁶ No Brasil, o termo é frequentemente utilizado para designar pessoas que são fãs assíduas de animações e mangás japoneses. Geralmente, esses fãs também praticam o *cosplay*, ato de se vestirem iguais aos personagens de animês, e consomem diversos produtos relacionados às obras.

³⁷ No original: “Like any mass medium, anime can soar to great heights of creative expression or plumb the depths of human depravity. Some anime you want to share with your family; some you might need to watch in a room with the door locked”.

³⁸ No original: “Not all violence is gratuitous; not all nudity is exploitative”.

³⁹ No original: “Anime's immense range enforces that there is no single anime style and that the ‘difference’ it presents is far more than a simple division between Japan and not-Japan. Anime thus both celebrates difference and transcends it, creating a new kind of artistic space that remains informed and enriched by modes of representation that are both culturally traditional and representative of the universal properties of the human imagination”.

de televisão produzem cerca de 50 séries de animação por ano, além de vários OVA. Os filmes animados também são muito importantes para os japoneses, pois significam mais da metade dos ingressos vendidos com filmes em bilheterias no país.

Ao contrário dos desenhos animados no Ocidente, o animê no Japão é realmente um fenômeno cultural pop. [...]. Os telespectadores vão desde crianças assistindo *Pokemon* e outras fantasias voltadas para crianças, até estudantes universitários ou jovens adultos que apreciam as ficções científicas mais intensas como o filme *Akira* e seus muitos sucessores, como a sombria série *Evangelion*. Às vezes, como foi o caso de *Princesa Mononoke* e de outros filmes do seu diretor, Miyazaki Hayao, o animê ultrapassa as linhas geracionais e é adorado por todos, de crianças a avós (NAPIER, 2005, p. 7, grifos da autora, tradução nossa)⁴⁰.

Ao observar o cinema de animação japonesa, deve-se considerá-lo também por sua “forma de arte narrativa, não simplesmente pelo seu estilo visual cativante. O animê é um meio no qual elementos visuais distintos se combinam com uma matriz de estruturas genéricas, temáticas e filosóficas para produzir um mundo estético único” (NAPIER, 2005, p. 10, tradução nossa)⁴¹. Dessa forma, percebe-se que as animações se preocupam com os elementos que compõem a cena, mesmo que não sejam objetos reais gravados manualmente com uma câmera, pois foram pensados, desenhados e animados com uma determinada intenção.

Os japoneses são mais ligados ao visual do que os ocidentais (NAPIER, 2005), característica que pode ser observada nos ideogramas de sua escrita, por exemplo. A preocupação com a imagem reflete na criação de mangás e animês, pois ambos privilegiam o aspecto visual de suas obras e destacam efeitos, emoções e acontecimentos através dos desenhos. Principalmente as animações, que utilizam efeitos em movimento, possuem liberdade de criação e conseguem proporcionar um maior destaque para o que está sendo exposto. Os animês (e mangás) podem criar mundos diferentes e captar a atenção do espectador, como explica Susan Napier:

Um aspecto ainda mais importante da animação é que, comparado a outras mídias visuais do século XX, ela é explicitamente não-referencial. Outros

⁴⁰ No original: “Unlike cartoons in the West, anime in Japan is truly a mainstream pop cultural phenomenon. [...]. Viewers range from little children watching *Pokemon* and other child-oriented fantasies, to college students or young adults enjoying the harder-edged science fiction of films like *Akira* and its many descendants, such as the bleak *Evangelion* series. Sometimes, as was the case with *Princess Mononoke* and other films by its director, Miyazaki Hayao, anime cuts across generational lines to be embraced by everyone from children to grandparents”.

⁴¹ No original: “[...] a narrative art form, and not simply for its arresting visual style. Anime is a medium in which distinctive visual elements combine with an array of generic, thematic, and philosophical structures to produce a unique aesthetic world”.

cinemas e fotografia são baseados em uma realidade externa – mesmo que usem efeitos especiais para mudar essa realidade; a animação enfatiza ao espectador que é separada da realidade, ou talvez até uma realidade alternativa. [...] De fato, parecemos ficar psicologicamente menos “defensivos” quando assistimos à animação. Em outras palavras, quando os espectadores assistem a um filme *live action*, eles têm certas expectativas quanto à trajetória visual ou narrativa de uma ação específica. Na animação, não há expectativa subjacente de qualquer tipo de normalidade. Os personagens podem expandir, encolher ou transformar. Os porcos podem voar e os gatos podem conversar. O universo pode assumir a forma de um ser humano gigantesco diante dos olhos de alguém⁴² (NAPIER, 2005, p. XII, tradução nossa)⁴³.

Além de entreter e transmitir mensagens, os animês também difundem a cultura japonesa pelo mundo, o que pode causar estranhamento ou estimular hábitos japoneses em indivíduos de outras nacionalidades, como o consumo da culinária oriental, moda e expressões. Para Cristiane Sato (2005), as animações se tornaram um veículo rápido de divulgação da cultura japonesa e difundiram internacionalmente seus valores e referências. Esse fato chama a atenção da autora ao perceber uma semelhança entre as animações e o cinema hollywoodiano, pois este serviu como difusor de valores, estilo de vida e estética norte-americanas por muito tempo, e influenciou várias pessoas pelo mundo, inclusive o próprio povo japonês. Assim, além da grande imigração japonesa, os mangás, os *tokusatsu* (gênero de filmes *live action* japoneses) e os animês são alguns dos responsáveis pela difusão da cultura japonesa pelo mundo, inclusive no Brasil, e geraram um intercâmbio de valores. Sobre o alcance da cultura popular japonesa através do animê, Susan Napier relata que:

[...] animê é uma forma cultural popular que se baseia claramente nas altas tradições culturais anteriores. O meio não apenas mostra influências de artes tradicionais japonesas como Kabuki e as gravuras em xilogravura (originalmente eram fenômenos da cultura popular), mas também faz uso das tradições artísticas mundiais do cinema e da fotografia do século XX. Finalmente, as questões que ele explora, geralmente de maneiras surpreendentemente complexas, são familiares aos leitores da literatura contemporânea de “alta cultura” (dentro e fora do Japão) e aos espectadores do cinema de arte contemporânea. [...]. Além disso, precisamente por causa de seu alcance popular, eles afetam uma variedade maior de públicos de

⁴² Essa passagem é uma referência ao animê *Neon Genesis Evangelion* (1995), composta por uma série de 26 episódios e 6 filmes (os 4 últimos são obras recentes derivadas da série principal).

⁴³ No original: “An even more important aspect of animation is that, compared to other twentieth-century visual media, it is explicitly nonreferential. Other cinema and photography are both based on an outside reality – even if they use special effects to change that reality; animation stresses to the viewer that it is separate from reality, or perhaps even an alternative reality. [...]. In fact, we seem to be psychologically less ‘defended’ when we watch animation. In other words, when viewers watch a live-action film, they have certain expectations as to the visual or narrative trajectory of a particular action. In animation, there is no underlying expectation of any kind of normality. Characters may expand, shrink, or transform. Pigs can fly and cats can talk. The universe can take on the form of a gigantic human being before one’s very eyes”.

maneira mais abrangente do que alguns tipos menos acessíveis de intercâmbio de alta cultura foram capazes de fazer. Em outras palavras, o animê claramente parece ser um fenômeno cultural digno de ser levado a sério, tanto sociologicamente quanto esteticamente (NAPIER, 2005, p. 4, tradução nossa)⁴⁴.

Entre as produções cinematográficas, evidencia-se as obras do Studio Ghibli, fundado em 1985. Os filmes de Hayao Miyazaki e Isao Takahata (faleceu em 2018), nomes de destaque do estúdio, ficaram famosos por suas histórias cativantes, habilidade artística e técnica, mundos imaginários que juntam realidade e fantasia, e por terem, em sua maioria, corajosas meninas como personagens principais. Segundo Sato (2007), Miyazaki entrou para a lista das 100 pessoas vivas mais influentes da atualidade da Revista *Time* em 2005. Outros diretores também se destacaram na produção de animês ao utilizarem técnicas inovadoras para atingirem os espectadores, como Mamoru Oshii com *Ghost in the Shell* (1995), uma ficção científica com temas relacionados à realidade virtual e inteligência artificial, que inspirou as irmãs Wachowski a criarem a trilogia *Matrix* (SATO, 2007). Demais exemplos de nomes notáveis do ramo:

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

Nota-se uma delimitação de tempo (entre a década de 1980 e início dos anos 2000) na lista de obras e diretores citados por Cristiane Sato, o que deixa espaço para novos nomes aparecerem. Sobre as produções mais recentes, em um artigo para o jornal *The Japan Times*, o jornalista Matt Schley (2019a) demonstra um receio com o futuro das animações para o cinema

⁴⁴ No original: “[...] anime is a popular cultural form that clearly builds on previous high cultural traditions. Not only does the medium show influences from such Japanese traditional arts as Kabuki and the woodblock print (originally popular culture phenomena themselves), but it also makes use of worldwide artistic traditions of twentieth-century cinema and photography. Finally, the issues it explores, often in surprisingly complex ways, are ones familiar to readers of contemporary ‘high culture’ literature (both inside and outside Japan) and viewers of contemporary art cinema. [...]. Moreover, precisely because of their popular reach they affect a wider variety of audiences in more ways than some less accessible types of high cultural exchange have been able to do. In other words, anime clearly appears to be a cultural phenomenon worthy of being taken seriously, both sociologically and aesthetically”.

depois da aposentadoria de Hayao Miyazaki e mudanças no cenário, como se um vazio estivesse esperando para ser preenchido. Entretanto, Schley (2019a) percebe uma esperança com a chegada e consolidação de novos diretores como Mamoru Hosoda (*Mirai*, *Wolf Children* e *The Girl Who Leapt Through Time*) e Makoto Shinkai, que capturaram a imaginação dos espectadores na última década. Para o autor, parece claro que “o mundo dos animês teatrais mudou. Shinkai, Hosoda e um pequeno grupo de outros diretores provaram que ser o próximo Miyazaki não é sobre reproduzir servilmente seu estilo, mas combinar animação de alta qualidade com suas próprias visões de mundo únicas” (SCHLEY, 2019a, tradução nossa)⁴⁵.

Matt Schley realça que os animês para televisão não desapareceram, mas mudaram o foco e perpetuaram uma base de fãs dedicados e separados por nichos. Com o aumento do consumo pelo ocidente, mais precisamente por norte-americanos, já que os Estados Unidos são os maiores licenciadores de animê fora do Japão, e o advento da tecnologia de *streaming* de vídeo na internet, os fãs não precisam esperar dias ou meses para acessarem seus programas japoneses favoritos em inglês, pois ficou mais fácil a transmissão do conteúdo legendado no mesmo dia de sua exibição nas TVs japonesas. Além disso, empresas como a Netflix e Crunchyroll começaram a produzir suas próprias animações, ao invés de apenas pagarem pelo licenciamento dos animês existentes, e impulsionaram a construção de narrativas com cunho transnacional, animações mais apelativas mundialmente e próximas de outras culturas que não apenas a japonesa, para atingirem espectadores de todos os locais onde atuam. As produtoras japonesas também podem estar utilizando esse recurso, ao perceberem a grande procura de seus produtos por consumidores de outras nacionalidades.

Contribuindo com esse raciocínio, Sônia Luyten (2015) descreve a aproximação que as produções japonesas possuem com os outros países a partir do termo glocalização, que traz a ideia da combinação de elementos globais e locais na composição das obras, influenciando-se mutuamente. Essas características, presentes tanto nos animês quanto nos mangás, trazem elementos realistas, mas ao mesmo tempo possibilitam uma fuga através da fantasia, e auxiliam na intensa identificação entre os espectadores (ou leitores) e os personagens das obras.

Os temas, enredos e a intensidade e complexidade dos personagens do mangá e animê atraem os leitores levando-os a se identificar com os heróis e heroínas. A glocalização como elemento na dimensão local na produção de uma cultura global dá de forma imediata uma identificação entre o leitor (quer seja ele

⁴⁵ No original: “[...] the world of theatrical anime has moved on. Shinkai, Hosoda and a small band of other directors proved that being the next Miyazaki wasn’t about slavishly reproducing his style, but pairing high-quality animation with their own unique worldviews”.

ocidental ou japonês) e com os personagens inseridos no cenário (LUYTEN, 2015, p. 24).

A glocalização demonstra a presença de uma dimensão local em uma produção de cultura global, ou seja, é “a capacidade de haver um ambiente global com elementos locais” (LUYTEN, 2015, p. 17). Um exemplo desse recurso é perceber em algumas produções cenários que lembram cidades europeias (como no caso de alguns filmes de Hayao Miyazaki), mas com personagens que transparecem valores japoneses, como o conformismo e sacrifício próprio, que “são atitudes frequentes no desenrolar das histórias e no cotidiano real. A rigidez moral e autodisciplina emergem de características enraizadas como uma herança medieval. É que se denomina de *yamato damashii*, ou seja, o espírito japonês” (LUYTEN, 2015, p. 17). Outra forma de aplicar o glocal é remodelar a obra para que seja possível utilizá-la em outro país, ou seja, adaptar o estrangeiro à cultura local, como algo complementar.

A autora acrescenta que o termo foi muito utilizado na década de 1980, mas ganhou um sentido mais amplo atualmente, visto que com a popularização da internet, ficou ainda mais fácil fornecer trocas culturais e aplicá-las nas produções. Segundo Luyten, que apoia-se nos estudos de Kiyomitsu Yui, “Todos os produtos culturais gerados e distribuídos através de meios eletrônicos têm o mesmo destino de estarem interligadas por estas duas tendências contemporâneas: pós-modernidade e glocalização” (LUYTEN, 2015, p. 18), pois a pós-modernidade⁴⁶ forneceu maior amparo para a popularização e disponibilização de animês e mangás a partir de tendências como (LUYTEN, 2015): a fragmentação do tempo e do espaço (as fronteiras são amenizadas, pode-se ter acesso a vários locais em um tempo reduzido); estetização da vida diária (generalização do estilo de vida urbano); descentralização ou desconstrução do sujeito; não diferenciação de fronteiras (as fronteiras entre nações e etnias, cultura erudita e popular, gêneros, real e virtual, etc. tendem a ser nebulosas ou indistintas). Assim, apesar de serem produções japonesas, os animês e os mangás podem ter características advindas de influências do exterior, o que auxilia a sua propagação e aceitação em outros países, pois tornam-se produtos híbridos.

Desta forma, o Japão mesmo não sendo atualmente a mesma potência econômica dos anos 1980 na época do boom do mangá, o animê – como gênero de entretenimento – tem apelo global: A Cultura Pop Japonesa é uma das maiores exportações do Japão sendo que 60 por cento dos desenhos animados do mundo são produzidos lá e compartilhado pelos jovens pela TV, cinema ou internet (LUYTEN, 2015, p. 24).

⁴⁶ As ideias descritas aqui vão de encontro com os estudos fornecidos por Stuart Hall (2006) sobre a relação entre a pós-modernidade, a globalização, identidade e a descentração do sujeito.

Susan Napier (2005) colabora com a noção de hibridismo de Sonia Luyten ao ressaltar que tanto os animês quanto as pessoas que os assistem estão se hibridizando, e, com isso, fazem parte de uma cadeia de acontecimentos que englobam diversas nações sem um sentido colonizador e discriminador. Como a geração mais nova está imersa no mundo virtual e eletrônico com maior intensidade, recebe informações e tem acesso a uma variedade de produtos de outros locais, se familiariza com a multiplicidade de culturas populares mundiais (NAPIER, 2005) e se torna mais aberta para novos aprendizados. Os animês, com suas diversas histórias que misturam identidades e características de outros locais, cria um espaço amplo de combinação e identificação, o que favorece o hibridismo.

Embora seja verdade que esse espaço de fantasia seja um produto da indústria de entretenimento japonesa e, portanto, possa ter aspectos econômicos ou até politicamente problemáticos, o meio do animê – precisamente porque muitas vezes destaca personagens e cenários que não são claramente ocidentais nem claramente japoneses – oferece um espaço para exploração de identidade, no qual o público pode se deleitar com uma forma segura de alteridade, inigualável por qualquer outro meio contemporâneo (NAPIER, 2005, p. 26-27, tradução nossa)⁴⁷.

Tendo em vista que as obras de Makoto Shinkai serão observadas nesta dissertação, a próxima seção tem como foco a história e filmes do diretor. Mesmo com poucos filmes lançados, Shinkai se destacou⁴⁸ nas críticas recentes de cinema de animação e está conquistando cada vez mais fãs.

2.3 Makoto Shinkai

Makoto Shinkai (Figura 2) é um diretor, escritor, produtor, animador, editor, designer e dublador⁴⁹, natural de Nagano, Japão. Desde o lançamento dos seus primeiros curtas, Shinkai demonstrou grande sensibilidade ao misturar ficção científica e drama. Em consequência de sua grande habilidade técnica e sensível em demonstrar emoções em paisagens que mesclam o realismo e fantasia, o diretor começou a ser chamado de “Novo Miyazaki”, em referência ao

⁴⁷ No original: “Although it is true that this fantasy space is the product of the Japanese entertainment industry and may therefore have economic or even politically problematic aspects to it, the anime medium – precisely because it so often highlights characters and settings that are neither clearly Western nor clearly Japanese – offers a space for identity exploration in which the audience can revel in a safe form of Otherness unmatched by any other contemporary medium”.

⁴⁸ Ao final da dissertação (Apêndice A), produziu-se um quadro com todas as premiações que os filmes do diretor concorreram até o momento, assim como as categorias em que foram vencedores.

⁴⁹ Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm1396121/>. Acesso em: 22 dez. 2019.

aclamado diretor e um dos fundadores do Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, que possui várias produções reconhecidas mundialmente. Essa denominação é negada por Shinkai, que apesar de ficar lisonjeado, explica que as temáticas dos filmes são diferentes e próprias de cada um, como Colette Bennett (2016) sugere: “O Studio Ghibli de Miyazaki é conhecido por filmes que apelam para a criança em todos nós, enquanto os de Shinkai falam com o adulto tentando entender o mundo maravilhoso passando por nós” (BENNETT, 2016, tradução nossa)⁵⁰.

Figura 2 - Makoto Shinkai



Fonte: <https://features.japantimes.co.jp/makoto-shinkai-interview/>. Acesso em: 23 dez. 2019.

Sobre Miyazaki, Makoto Shinkai relatou em uma entrevista⁵¹ que foi influenciado por ele e o considera um gênio por ter um estilo de animação totalmente original e próprio, mas que ninguém pode ser o “Miyazaki, você apenas pode ser o segundo Miyazaki, e isso não é algo para se ter como objetivo” (SHINKAI, 2016c, tradução nossa)⁵². Apesar de gostar de suas obras, o diretor não deseja ser ou fazer filmes do mesmo modo que Hayao Miyazaki, mas tem como objetivo alcançar o que ele conseguiu emocionalmente para várias pessoas. Complementando seu pensamento, Shinkai destaca as diferenças entre os estilos e mensagens de seus filmes:

[...] ele é como um pai, professor, diretor... Ele fala sobre ética, e tem essa ideia sobre como as pessoas devem viver ou pelo o que elas devem viver. Ele é uma figura autoritária [...]. Não sei se isso é uma coisa da geração ou pessoal, mas eu não posso dizer aos adolescentes o que eles devem fazer ou como

⁵⁰ No original: “Miyazaki’s Studio Ghibli is known for films that appeal to the children in all of us, while Shinkai’s speak to the adult trying to make sense of the gorgeous world passing us by”.

⁵¹ Disponível em: <https://lwlies.com/interviews/makoto-shinkai-your-name/>. Acesso em: 29 maio 2019.

⁵² No original: “[...] you can’t be Miyazaki, you can only be the second Miyazaki, and that isn’t something to aim for”.

devem viver suas vidas. Porque eu me lembro das emoções que tive quando era adolescente – me lembro do fracasso, lembro como foi ótimo conversar com uma garota pela qual eu estava apaixonado – e ainda as tenho. Portanto, nossas mensagens são muito diferentes (SHINKAI, 2016c, tradução nossa)⁵³.

A característica autoritária que Makoto Shinkai usa para descrever Hayao Miyazaki pode estar relacionada ao modo como o diretor utiliza papéis bem delimitados, que transparecem o seu entendimento de ética e o que alguém deveria fazer ou ser em determinada situação. Como exemplo, em *Princesa Mononoke (Mononoke Hime)*, Miyazaki deixa clara sua percepção de que a tecnologia causa problemas à natureza e realça que o contato com o sagrado, significados culturais e o entendimento de pureza das florestas e seres foram deixados de lado para concentrar-se apenas na modernização. O filme problematiza o passado e as atitudes em relação a ele de maneira educativa, mostra que o mundo está ficando mais ligado ao humano do que próximo às forças naturais e sobrenaturais, pois trocou-se o sagrado pela capitalização.

Outra questão presente em *Princesa Mononoke* que reflete o forte ponto de vista de Miyazaki sobre a sociedade são os papéis femininos. Ao colocar mulheres fortes, decididas e líderes, em contraste com a temporalização do filme, que se passa no século XIV, durante o período Muromachi⁵⁴, em que as mulheres não tinham os mesmos direitos e poder de decisão como atualmente, o diretor joga com os costumes tradicionais para forçar uma quebra da imagem convencional do feminino e do mundo. Como Susan Napier explica:

Ele está nos forçando a nos afastarmos do que tomamos como garantido e a abrir-nos para novas possibilidades do que o mundo poderia ser. Ao destacar suas personagens femininas e torná-las firmes, empoderadas e independentes, Miyazaki lança esses atributos em forte alívio, forçando o espectador a estar ciente dessas qualidades em um nível de percepção que dificilmente um protagonista masculino convencional estimularia. Não é de surpreender que praticamente todas as suas personagens *shōjo* estão fortemente associadas ao voo, porque são nas imagens de voo que as possibilidades de fuga (do passado, da tradição) são mais claramente realizadas (NAPIER, 2005, p. 155-156, grifo da autora, tradução nossa)⁵⁵.

⁵³ No original: “[...] he’s like a father, a teacher, a headmaster... He talks about ethics, and he’s got this idea about how people should live, or what they should live by. He’s an authoritarian figure [...]. I don’t know if that’s a generation thing or a personal thing, but I can’t tell teenagers what they should do, or how to live their lives. Because I remember those emotions I had when I was a teenager – I remember failure, I remember how great it was to talk with a girl I had a crush on – and I still have them. So our messages are very different”.

⁵⁴ Susan Napier (2005) relata que o período Muromachi geralmente é considerado como o ápice da alta cultura japonesa, no qual os produtos culturais como a cerimônia do chá, o teatro *Nō* e os jardins *Zen* atingiram sua forma mais brilhante. Também foi uma era de relativa paz, em que a classe dominante Samurai se tornou mais alfabetizada e refinada e conviveu ativamente com a aristocracia japonesa.

⁵⁵ No original: “He is forcing us to become estranged from what we take for granted and to open up to new possibilities of what the world could be. By highlighting his female characters and making them steadfast, empowered, and independent, Miyazaki throws these attributes into sharp relief, forcing the viewer to be aware of these qualities at a level of perception that a more conventional male protagonist would be unlikely to

Ao contrário de Makoto Shinkai, Miyazaki evita utilizar o Japão contemporâneo como temática ou plano de fundo de seus filmes, retrata apenas períodos específicos antes da modernidade ou períodos após suas consequências pesadas, com ênfase no seu caráter destruidor. Como exemplifica Susan Napier, com base em citações de Shimizu Yoshiyuki:

Frequentemente, há um forte elemento apocalíptico nas obras de Miyazaki, não apenas explicitamente como em *Laputa, Nausicaä* e *Princesa Mononoke*, mas também implicitamente na recusa do animador em usar o Japão contemporâneo como cenário. Como o crítico Shimizu Yoshiyuki resume, “... a maioria das obras de Miyazaki ocorre em mundos onde as estruturas sistematizantes e os processos de racionalização do mundo moderno foram destruídos e uma condição de desordem invalidou tudo, mundos futuristas como *Nausicaä*, ou *Conan*, ou mundos antes da finalização do processo de modernização (*Laputa, Porco Rosso*). Em outras palavras, o Japão moderno como local narrativo é constantemente evitado. É como se sua narrativa só pudesse existir antes da modernização ou após a modernidade ter sido destruída (NAPIER, 2005, p. 153-154, grifos da autora, tradução nossa)⁵⁶.

A partir dos exemplos, nota-se a diferença de estilos entre Makoto Shinkai e Hayao Miyazaki. Ao destacar aspectos emocionais e psicológicos, a intenção de Shinkai é fazer as pessoas pensarem e decidirem por si mesmas o significado e relação das coisas, enquanto Miyazaki impõe sua perspectiva e guia o espectador ao entendimento desejado. O adjetivo “autoritário” parece uma opção negativa para descrever Miyazaki, então, propõe-se percebê-lo como alguém determinado, que segue seus pontos de vista e cria suas fantasias a partir do seu próprio entendimento de mundo ideal, mistura elementos familiares e fantásticos para revelar esperança mesmo em situações adversas e retratar como viver eticamente em sociedade.

Antes de se aventurar pelo mundo do cinema de animação, Makoto Shinkai trabalhava com videogames. Seu primeiro lançamento foi um curta-metragem chamado *She And Her Cat* (*Kanojo to kanojo no neko*), de 1999, que fez sozinho em seu escritório. Percebe-se desde o trabalho de estreia a delicadeza com que o diretor trata as emoções humanas e problemas diários, a partir do relacionamento entre uma jovem mulher e seu gato. Nota-se também um imenso cuidado e sensibilidade, pois criou, escreveu, dirigiu, fez o *storyboard*, direção de arte,

stimulate. It is not surprising that virtually all his *shōjo* characters are strongly associated with flight because it is in images of flying that the possibilities of escape (from the past, from tradition) are most clearly realized”.

⁵⁶ No original: “Often there is a strong element of the apocalyptic in Miyazaki's works not only explicitly as in *Laputa, Nausicaä*, and *Princess Mononoke*, but also implicitly in the animator's refusal to use contemporary Japan as a setting. As critic Shimizu Yoshiyuki sums it up, ‘... [m]ost of Miyazaki's works take place in worlds where the systematizing structures and rationalizing processes of the modern world have been destroyed and a condition of disorder has overturned everything, future worlds such as *Nausicaä*, or *Conan*, or worlds before the process of modernization has been finalized (*Laputa, Porco Rosso*). In other words, modern Japan as a narrative site is consistently avoided. It is as if his narrative can only exist before modernization or after modernity has been destroyed”.

edição e direção de som em seu próprio computador (CLEMENTS; MCCARTHY, 2006). Além de sua habilidade técnica, uma curiosidade⁵⁷ sobre o diretor é que ficou alguns meses de 2008 em Londres para aperfeiçoar o seu inglês, experimentar coisas novas e sair da sua zona de conforto ao morar em um lugar que não conhecia. Durante esse período, Shinkai percebeu o quanto as pessoas dependiam da comunicação verbal para se conectar com os outros. Coincidentemente, foi nessa mesma época que escreveu *Children Who Chase Lost Voices* (SHINKAI, 2011), o que pode ter alguma relação com a presença de mais aspectos multiculturais nesse filme do que nos anteriores.

O primeiro longa-metragem, feito igualmente de modo independente, foi *The Voices of a Distant Star* (*Hoshi no koe*) em 2002, que tem como foco principal a solidão. Com esse filme, o diretor conseguiu chamar atenção das pessoas *online* e criar uma base de fãs que se consolidou após o lançamento do segundo longa-metragem (BENNET, 2016). *The Place Promised in Our Early Days* (*Kumo no mukō, yakusoku no basho*) foi lançado em 2004, produzido pelo estúdio Comix Wave Films⁵⁸. A obra retrata as mudanças que as pessoas passam no decorrer de suas vidas, amores que não se concretizam e a busca por conexão com os outros, temas que continuaram a fazer parte das suas próximas produções. Aliar-se à produtora Comix Wave Films foi um passo certo para Makoto Shinkai, pois a empresa tem como missão⁵⁹ trabalhar com artistas criativos para entregar obras sinceras ao mundo, característica que combina com as temáticas que o diretor trabalha.

O próximo filme, *5 Centimeters Per Second* (*Byōsoku 5 senchimētoru*), foi lançado em 2007. Sua história é dividida em três episódios (*Cherry Blossom*, *Cosmonaut* e *5 Centimeters Per Second*), que mostram através das mudanças das estações e a delicadeza das pétalas das cerejeiras (árvore de coloração rosa muito comum no Japão) temas como solidão, distância e a dor que ela causa. *Children Who Chase Lost Voices*, lançado em 2011, acompanha a jornada de uma garota que perdeu o pai e tenta aprender a conviver e lidar com isso. Foi com esse longa que Makoto Shinkai (2011) se percebeu como um “real diretor”, pois em seus trabalhos anteriores ainda não tinha muita certeza sobre o que dirigir realmente significava. Em suas próprias palavras:

Estreei com *Voices of a Distant Star*, mas não tenho certeza se poderia chamar isso de “direção”, já que fiz sozinho. É o meu trabalho, então sim, fui chamado

⁵⁷ Disponível em: <https://www.otakunews.com/Article/1319/an-interview-with-makoto-shinkai>. Acesso em: 13 nov. 2019.

⁵⁸ A empresa mudou seu nome de Comix Wave Inc para Comix Wave Films em 2007 após passar por algumas divisões. Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/about>. Acesso em: 03 jun. 2019.

⁵⁹ Disponível no perfil do site oficial da empresa: <https://www.cwfilms.jp/en/about>. Acesso em: 03 jun. 2019.

de “diretor”. Mas eu realmente não entendi o que “dirigir” era na época. Todos os trabalhos depois disso envolveram trabalhar com outras pessoas para que a animação fosse lançada... mas, ainda assim, eu não tinha certeza do que “dirigir” significava. Eu mesmo desenhei as imagens e dirigi outras de certas maneiras... mas tem sido um processo de aprendizado. Depois de dois anos trabalhando em [*Hoshi o Ou Kodomo*], acho que finalmente entendi do que se trata ser um diretor de animação. Sinto que essa é minha verdadeira estreia na direção. Agora que aprendi a ser diretor, penso “sim, quero fazer o próximo filme como diretor” (SHINKAI, 2011, grifos do autor, tradução nossa)⁶⁰.

Garden of Words, lançado em 2013, foca em encontros, autoaceitação e autoconhecimento, ajudar o próximo, amores não concretizados e os dilemas da vida adulta. Desde o seu primeiro filme, Makoto Shinkai se destacou por explorar a vulnerabilidade humana, suas emoções, lutas diárias e aprendizados, mas foi com o filme *Your Name*, lançado em 2016, que o seu sucesso alavancou e foi reconhecido mundialmente. O quadro a seguir possui um compilado dos filmes principais do diretor, juntamente com seu nome original em japonês, seguido dos nomes em inglês e português, o ano de lançamento no Japão e sua duração. As obras criadas para a televisão, como comerciais e aquelas em que o diretor apenas participa de uma parte da produção, não foram incluídas.

Quadro 1 - Filmes de Makoto Shinkai

Título original	Título em inglês	Título em português	Ano de lançamento	Duração
<i>Kanojo to kanojo no neko</i> (彼女と彼女の猫)	<i>She and Her Cat</i>	Ela e Seu Gato	1999	5 min
<i>Hoshi no koe</i> (ほしのこえ)	<i>The Voices of a Distant Star</i>	Vozes de uma Estrela Distante	2002	24 min
<i>Kumo no mukō, yakusoku no basho</i> (雲のむこう、約束の場所)	<i>The Place Promised in Our Early Days</i>	O Lugar Prometido em Nossa Juventude	2004	91 min
<i>Byōsoku 5 senchimētoru</i>	<i>5 Centimeters Per Second</i>	Cinco Centímetros por Segundo	2007	63 min

⁶⁰ No original: “I debuted with *Voices of a Distant Star*, but I’m not sure if I could call that ‘directing,’ since I made it by myself. It’s my work, so yes, I was called ‘director.’ But I didn’t really understand what ‘directing’ was at the time. All the works after that involved working with other people in order to make the animation come out... but still, I wasn’t sure about what ‘directing’ meant. I drew the pictures myself, and directed others in certain ways...but it’s been a learning process. After two years working on [*Hoshi o Ou Kodomo*], I think I finally understand what being an animation director is about. I feel like this is my real directorial debut. Now that I’ve learned how to be a director, I think ‘yes, I want to make the next movie as a director’”.

(秒速5センチメートル)				
<i>Hoshi o ou kodomo</i> (星を追う子ども)	<i>Children Who Chase Lost Voices</i>	Viagem para Agarthá	2011	116 min
<i>Kotonoha no niwa</i> (言の葉の庭)	<i>The Garden of Words</i>	O Jardim das Palavras	2013	46 min
<i>Kimi no na wa.</i> (君の名は。)	<i>Your Name.</i>	Seu Nome	2016	107 min
<i>Tenki no ko</i> (天気の子)	<i>Weathering With You</i>	O Tempo com Você	2019	116 min

Fonte: Autoria da pesquisa (2021)⁶¹

Com o Quadro 1, percebe-se que Makoto Shinkai é um diretor contemporâneo. Seus filmes são lançados com um certo intervalo de tempo, tendo em vista que as animações precisam de muitas horas dedicadas aos vários processos de sua produção, como a criação da história, os rascunhos, os desenhos finais, a transmissão para o computador, o efeito de animar e outros, até chegar à exibição final nos cinemas (ou outro meio para qual serão destinadas). Além dos filmes, o diretor publicou alguns livros e mangás com suas histórias, dos quais alguns foram traduzidos para o português e publicados no Brasil: *Ela e o Seu Gato* (mangá em volume único), *5 Centímetros por Segundo* (mangá dividido em dois volumes), *O Jardim das Palavras* (mangá em volume único), *Your Name* (livro em formato de romance; mangá dividido em 3 volumes; mangá com a história completa) e *O Tempo com Você* (romance em volume único).

As narrativas de seus filmes são simples e focam no relacionamento entre duas pessoas. O modo pelo qual demonstra os vínculos afetivos e as práticas do cotidiano, como preparar refeições e ir ao colégio, deixa seu estilo evidente nas produções e passa a impressão de leveza e delicadeza. O diretor utiliza uma estética realista ao desenhar seus personagens e ambientes, criando uma aproximação com o espectador. Há também o uso de diversas imagens relacionadas ao céu, no qual explora as cores das estrelas e do sol como recurso para carregar emoção às cenas e contribuir para o aspecto melancólico que frequentemente suas produções possuem. Portanto, pode-se concluir que todos os seus filmes tratam, de diversas maneiras, de

⁶¹ Quadro produzido com base em informações retiradas dos seguintes sites: Comix Wave Films, disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/products/#makotoshinkai>; Shinkai Works, disponível em: <http://en.shinkaiworks.com/film-works>; Imdb, disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm1396121/>. Todos acessados em: 22 dez. 2019.

temas relacionados ao íntimo do ser humano. Problemas, amores, sentimentos, amizades, dificuldades, a própria vida e morte, medos e desejos são alguns dos assuntos trabalhados de modo rico e belo em seus filmes. Em alguns deles, o diretor mistura fantasia e realidade, consegue atuar na subjetividade dos seus espectadores e criar uma base de fãs não só em sua terra natal, mas em várias partes do mundo. Outra característica dos seus filmes é terminar com uma música sobre o tema tratado acompanhada de uma sequência de imagens que expõem situações não apresentadas no decorrer da história principal. Em geral, os personagens são mostrados no futuro e fecha-se o enredo com uma indicação dos seus próximos passos.

Sobre suas temáticas e a forma como conta histórias, Shinkai (2013d) explica que se considera bom em descrever relacionamentos e cenas da vida cotidiana, uma vez que melhorou suas habilidades desde seus primeiros trabalhos, tornou-se mais consciente de como as estruturas são feitas, sua força motriz e quais elementos levam-nas adiante. O diretor (SHINKAI, 2013d) tem preferência por histórias de rejeição, pois, segundo ele, se aprende muito mais com essas emoções do que com histórias totalmente felizes. Para Bennett (2016), Makoto Shinkai é uma das vozes mais importantes da indústria de animê atualmente. Seus filmes retratam através das emoções humanas as experiências de solidão que os japoneses convivem, já que o Japão é considerado um dos países mais solitários⁶² do mundo, até mesmo existem serviços pagos que oferecem um pouco de carinho para o cliente. Porém, percebe-se nos filmes que essas situações podem ser revertidas através da própria força de vontade da pessoa, pois as experiências fornecem o que é preciso para mudar e continuar a seguir em frente.

Em 2019, Makoto Shinkai lançou o filme *Weathering With You (Tenki no Ko)* (Figura 3) no Japão, com previsão de lançamento nos cinemas norte-americanos e brasileiros em 2020. Todavia, por causa da pandemia do COVID-19, as datas de lançamento foram alteradas e ainda não há uma previsão exata para sua estreia nos cinemas brasileiros. Apesar de não entrar na lista das obras a serem analisadas nesta dissertação, o filme deve ser mencionado para mostrar a continuidade do trabalho do diretor, além de enfatizar a perpetuação dos seus temas e estilo. *Weathering With You* foi um sucesso nas salas de cinema por onde passou, o que resultou na sua indicação⁶³ para representar o Japão no Oscar de 2020. A obra foi escolhida para concorrer

⁶² Um artigo publicado no jornal *The Japan Times* retrata pesquisas recentes dos índices de isolamento e solidão dos japoneses, demonstra a existência de muitas casas em que vivem apenas uma pessoa (incluindo idosos que moram sozinhos), indivíduos que não desejam se casar e o crescimento de divórcios. Além disso, as relações sociais com outras pessoas fora do círculo familiar são cada vez menores, como por exemplo, nos locais de trabalho, em que não há muita interação entre os colegas, pois o foco é a tela do computador. Disponível em: <https://www.japantimes.co.jp/news/2018/11/10/national/media-national/japan-struggles-keep-loneliness-arms-length/#.XgpJgEdKhPZ>. Acesso em: 29 jun. 2019.

⁶³ Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/japan-picks-weathering-you-international-feature-film-oscar-1234388>. Acesso em: 13 nov. 2019.

a uma vaga entre as nomeações de “Melhor Filme Internacional”, e não apenas na categoria de animações, como de costume. O ato de colocar um animê para representar o país no Oscar aconteceu anteriormente há 20 anos, quando *Princesa Mononoke* foi indicado em 1998. Ambos os filmes não⁶⁴ entraram na lista dos finalistas de filmes estrangeiros, mas, através de suas indicações, percebe-se o marco que atingiram em sua terra natal.

Figura 3 - *Weathering With You*



Fonte: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/tenkinoko.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

Nota-se na Figura 3 a semelhança entre o pôster de *Weathering With You* e os demais filmes de Makoto Shinkai (Figuras 4, 5 e 6), pois todos enfatizam paisagens, mostram os personagens principais e possuem cores azuladas e esverdeadas que passam a impressão de leveza. A sinopse disponível no site oficial⁶⁵ da Comix Wave Films é:

“Eu queria tentar entrar nessa luz”. Primeiro ano do ensino médio, verão. Hodaka foge de sua casa em uma ilha remota para chegar a Tóquio. Ele cai na pobreza rapidamente, mas depois de muitos dias de solidão, finalmente encontra trabalho como escritor freelancer para uma revista oculta duvidosa. A chuva cai dia após dia, como se fosse uma sugestão de sua vida. Um dia, porém, Hodaka conhece uma garota em um canto da agitação da cidade grande. Hina é uma garota alegre e obstinada que vive sozinha com seu irmãozinho devido a certas circunstâncias. Ela também tem um poder estranho. “Ei, vai ficar claro agora”. Pouco a pouco, a chuva para e a paisagem urbana emite um brilho bonito. Pois Hina tem o poder de tornar o céu claro apenas orando... (tradução nossa)⁶⁶.

⁶⁴ Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2019/12/17/weathering-with-you-novo-filme-de-makoto-shinkai-fica-de-fora-da-disputa-ao-oscar-2020-de-filme-estrangeiro/>. Acesso em: 23 dez. 2019.

⁶⁵ Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/tenkinoko.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

⁶⁶ No original: “‘I wanted to try going into that light.’ First year of high school, summer. Hodaka runs away from his home on an outlying island to come to Tokyo. He falls into poverty quickly, but after many days of solitude,

Em entrevista para a revista feminina japonesa *Fujin Kōron*⁶⁷, Makoto Shinkai relata um pouco sobre sua inspiração para o filme, que surgiu no verão de 2016 quando estava promovendo sua obra anterior, *Your Name*. Segundo ele, estava exausto, olhou para cima e se deparou com uma grande nuvem. Ao acompanhar o céu se abrir, se sentiu curado e teve a impressão de que o tempo e o espírito humano estão conectados. Quando foi produzir seu novo filme, Shinkai refletiu sobre as mudanças climáticas dos últimos anos e como as pessoas dizem que os humanos estão destruindo a natureza em benefício próprio, mas não hesitam em ligar o ar-condicionado quando querem. Pensando nisso, o diretor resolveu criar um filme que associasse as emoções humanas e os problemas do dia a dia, como é de costume em suas narrativas, ao fator climático, para alertar a população sobre essa questão.

A mudança climática é um fenômeno em larga escala, com um alcance inimaginável, mas não há muito o que uma pessoa em nível individual possa fazer a respeito. Mesmo assim, minhas ações como pessoa têm um efeito definitivo sobre o meio ambiente. Pode parecer algo fora do seu campo de responsabilidade, mas absolutamente não é. Eu fiz o filme pensando em como lidar com esse problema através da estrutura do entretenimento (SHINKAI, 2019b, tradução nossa)⁶⁸.

Essas informações possibilitaram uma maior percepção do estilo e ideais do diretor, que, juntamente com sua equipe, consegue transmitir várias mensagens e sensações para públicos diversos. No próximo capítulo, expõe-se a lente pela qual as animações de Makoto Shinkai serão observadas, o melodrama.

at last finds work as a freelance writer for a dubious occult magazine. Rain falls day after day, as if taking its cue from his life. One day, though, Hodaka meets a girl in one corner of the hustle and bustle of the big city. Hina is a cheerful, strong-willed girl who lives alone with her little brother due to certain circumstances. She also has a strange power. ‘Hey, it’s gonna clear up now.’ Little by little, the rain stops and the cityscape gives off a beautiful glow. For Hina has the power to make the sky clear just by praying...”

⁶⁷ O artigo oficial em japonês está disponível no link: <https://fujinkoron.jp/articles/-/840>. Mas, por não dominar a língua japonesa, preferiu-se utilizar para o texto as citações retiradas do site: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-08-28/makoto-shinkai-discusses-link-between-his-personal-life-and-weathering-with-you/.150459>, no qual possui a tradução da entrevista para o inglês. Ambos os acessos foram em: 13 nov. 2019.

⁶⁸ No original: “Climate change is a large-scale phenomenon with an unimaginable scope, but there’s not much a person can do about it on an individual level. Even so, my actions as a single person have a definite effect on the environment. It may feel like something that’s out of your realm of responsibility, but it absolutely isn’t. I made the film while thinking about how to deal with that problem through the framework of entertainment”.

3 O MELODRAMA

Após discutir sobre as animações japonesas, tem-se a necessidade de expor sobre o melodrama. A partir de um percurso histórico⁶⁹, será mostrado seu surgimento e utilização nos palcos do teatro francês, onde ganhou maior destaque no século XVIII, até seu uso na atualidade, que reflete as mudanças e anseios presentes na sociedade contemporânea. Segundo Jean-Marie Thomasseau (2012), a palavra melodrama não surgiu na França, pois já era utilizada na Itália no século XVII para caracterizar os dramas inteiramente cantados e em outros países europeus para referir-se às pantomimas. No contexto francês, depois de um encontro entre músicos italianos e franceses, o melodrama se tornou a forma de classificar as peças que escapavam do clássico e utilizavam a música como apoio para os efeitos dramáticos.

Posteriormente ao período descrito e seus desdobramentos durante os séculos, o melodrama ganhou os aspectos e contornos temáticos reconhecidos atualmente, “e que realmente dizem respeito a uma determinada expressividade sensório-sentimental, cristalizando-se, assim, como gênero” (BALTAR, 2019, p. 118). Para Peter Brooks (1995), a palavra melodrama possui algumas conotações que ficaram amplamente conhecidas, incluindo:

[...] as indulgências de um forte emocionalismo; polarização moral e esquematização, estados extremos de ser, situações, ações; vilania evidente, perseguição do bem, e recompensa final da virtude; expressão inflada e extravagante; plots sombrios, suspense, peripécia de tirar o fôlego (BROOKS, 1995, p. 11-12, tradução nossa)⁷⁰.

Devido ao apelo popular que essas peças desencadearam, sua ênfase nas emoções e a grande euforia que causavam no público, o melodrama começou a ser considerado como inferior por críticos da época, sendo comum encontrar até hoje a utilização do termo para designar algo “dramático demais” ou “feito para chorar”, como um aspecto pejorativo. Mas, assim como Thomasseau (2012) afirma, classificar o gênero dessa forma seria algo muito simplificador, um “pré-julgamento desfavorável”, já que ele conseguiu – e ainda consegue – mover várias pessoas durante mais de um século, sendo importante estudá-lo de forma mais atenta e aberta, pois a “arte do melodrama repousa, com efeito, quase que inteiramente, nas

⁶⁹ Algumas partes isoladas do texto foram utilizadas em artigos científicos (SANTOS; SATLER, 2019a, 2019c) para iniciar as discussões expostas aqui com maior profundidade.

⁷⁰ No original: “[...] the indulgence of strong emotionalism; moral polarization and schematization; extreme states of being, situations, actions; overt villainy, persecution of the good, and final reward of virtue; inflated and extravagant expression; dark plottings, suspense, breathtaking peripety”.

situações, numa *mise en scène* perfeita e no talento dos atores” (THOMASSEAU, 2012, p. 10, grifos do autor).

Mariana Baltar (2019) enfatiza que o melodrama é um modo de percepção de mundo, no qual valoriza a vida privada e o cotidiano, regulamenta a vida social em uma era contemporânea que perdeu a ideia do sagrado, antes utilizado como um sistema de apoio para questões morais. As críticas sobre a exaltação do melodrama, que leva o público ao choro, sobressaem no século XIX com o surgimento das ideologias de valorização da contenção, no qual vincula as lágrimas ao feminino e à intimidade, que devem permanecer escondidas na esfera privada. Na percepção da autora, as lágrimas são uma forma de comunicação entre a obra e o público, pois atua na esfera sensorial e sentimental. Portanto, o melodrama

[...] movimenta relações (entre os personagens e, sobretudo, entre obra e público) pautadas no *pathos*: vínculos empáticos configurados por temáticas que envolvem polaridades entre bem e mal, virtude e vilania, instâncias moralizantes que serão articuladas esteticamente num modo exacerbado, o qual carrega as estratégias que convidam à mobilização sentimental (BALTAR, 2019, p. 97, grifo da autora).

As lágrimas são desenvolvidas através de um vínculo que a narrativa cria com o espectador, pois ao antecipar alguns elementos, fornece detalhes para o público antes dos personagens e gera uma discrepância entre os saberes e pontos de vista. Essa diferença pode produzir um sentimento de angústia ou ansiedade no espectador, já que ao possuir informações privilegiadas, reconhece quando o personagem segue em direção a algum infortúnio que o aguarda, como acontece em *Your Name* (2016). “Por saberem mais, os espectadores antecipam o que está por vir, projetando na narrativa algo que ainda não está expresso totalmente, mas que está indicado” (BALTAR, 2019, p. 141-142), as lágrimas aparecem como “o desaguar final de um sentimento que vem sendo construído em pequenas doses ao longo da narrativa através das pequenas pistas que nos fornecem antecipações” (BALTAR, 2019, p. 142).

As polaridades e a necessidade de destacar tudo em suas narrativas geram uma noção de obviedade ao gênero, cenário que serve de parâmetro para mais críticas, porém, a obviedade não deve ser entendida por um viés pejorativo, mas “como um regime de expressividade que tem papel importante no movimento pedagógico das narrativas melodramáticas” (BALTAR, 2019, p. 97). Entende-se a obviedade como um recurso para o engajamento⁷¹ e identificação do

⁷¹ Mariana Baltar prefere utilizar o termo engajamento ao invés de identificação, por entender que “Engajar-se na narrativa pressupõe colocar-se em estado de ‘suspensão’, ou seja, sentimental e sensorialmente vinculado a ela” (2019, p. 97), o que faz a obviedade das narrativas melodramáticas ser reconhecida de imediato. Mas entende-

público, que se encontra de imediato com a narrativa e entende os pontos de vista morais que são colocados. Ou seja, o público é mobilizado pela narrativa através da obviedade e das polaridades morais.

O melodrama possui influência de outros gêneros, se apropria das diferentes formas narrativas e cria uma “colcha de retalhos” (BALTAR, 2019), o que dificulta a delimitação de seu conceito e contribui para o despertar das críticas supracitadas. O excesso pode ser considerado como uma característica em comum de suas narrativas, pois contribui para sua popularidade ao estar ligado às subjetividades e à pedagogização das sensações (BALTAR, 2019). Para Mariana Baltar, o sentido pedagógico que surge na mescla de influências e excessos se afirma em dois movimentos: o ensinamento, “através de um regime que privilegia o envolvimento sensório-sentimental” (BALTAR, 2019, p. 100), e o sentido de pedagogização, ou “até mesmo domesticação, do lugar das sensações e sentimentos na experiência da modernidade” (BALTAR, 2019, p. 100). Assim, o excesso articula a narrativa para mobilizar as reações da plateia, atingir a sensorialidade e os sentimentos através dos seus componentes, característica fortemente presente em *Garden of Words* (2013). É como se “cada elemento da encenação – desde a música, a atuação, os textos, a visualidade, as performances – estivesse direcionado para uma mesma função; ou seja, como se todas as instâncias dissessem, expressassem o mesmo” (BALTAR, 2019, p. 100) e, então, contribuem para uma expressão óbvia, mas espetacular, da narrativa.

Ao traçar um percurso histórico do que veio a ser o melodrama, deve-se levar em consideração o contexto⁷² por trás de seu grande sucesso. No século XVIII, a França passava por uma lenta transformação nos gêneros tradicionais da arte e existia naquele momento uma grande preocupação em restaurar a sensibilidade da população que estava desolada após as tragédias que ocorreram durante a Revolução Francesa. Os sentimentos oriundos desses acontecimentos contribuíram para a popularização da estética melodramática de teatro, apoiada pelo Édito de Liberação de 1791, que permitia a construção de um teatro público por qualquer pessoa e a representação de peças de todos os gêneros (THOMASSEAU, 2012). Com isso, despertou-se o entusiasmo pelo teatro ao criar um local capaz de transformar “em mitos e maravilhas as situações

se que a identificação (com os personagens, história, sentimento etc.) também ocorre ao entrar em contato com as obras, por isso, optou-se em utilizar os dois termos no texto.

⁷² É importante destacar que os estudos encontrados sobre o melodrama, autores como Peter Brooks (1995), Jean-Marie Thomasseau (2012), Thomas Elsaesser (1991) e seus leitores, para citar alguns nomes, descrevem um histórico europeu, e particularmente francês, como principal difusor do melodrama. Utiliza-se dessa linha de raciocínio como ponto de partida para apresentar um histórico da popularização do melodrama. Não se desconsidera a possibilidade de seu surgimento em outros países em períodos anteriores ao citado, ou até mesmo concomitantemente, mas como estratégia textual e de pesquisa, preferiu-se seguir essa trajetória e, posteriormente (em um subcapítulo), mostrar o melodrama no contexto japonês, não como uma linha temporal de surgimento do gênero, mas para aproximar dos objetos de pesquisa, que são obras japonesas.

de violência que as ruas e as assembleias haviam banalizado” (THOMASSEAU, 2012, p. 13-14), servir de refúgio e tornar realidade os desejos de várias camadas da população.

Paralelo ao entusiasmo adquirido pelas peças melodramáticas, Thomas Elsaesser (1991) ressalta outro motivo que pode ter contribuído com a persistência do melodrama. Para o autor, a sua permanência foi beneficiada pela alienação da população referente aos acontecimentos, pois se preocupava mais com a esfera privada do que com as mudanças sociais e políticas:

A persistência do melodrama pode indicar as maneiras pelas quais a cultura popular não apenas tomou nota das crises sociais e o fato de que os perdedores nem sempre são os que mais a merecem, mas também se recusou resolutamente a entender a mudança social em outros contextos que não os particulares e emocionais. Nisto, obviamente existe uma desconfiança saudável da intelectualização e da teoria social abstrata – insistindo que outras estruturas da experiência (as do sofrimento, por exemplo) estão mais de acordo com a realidade. Mas também significou desconhecer as dimensões políticas e sociais apropriadas dessas mudanças e sua causalidade e, conseqüentemente, incentivou formas cada vez mais escapistas de entretenimento em massa (ELSAESSER, 1991, p. 72, tradução nossa)⁷³.

Jean-Marie Thomasseau (2012) destaca que o público principal do melodrama era composto pelas classes mais populares, que reviviam suas paixões nos espetáculos sobre a virtude oprimida e triunfante, porém, as classes mais altas também se interessavam pelas atrações. A burguesia gostava do melodrama por ser uma reação contra os excessos do teatro anticlerical e do teatro *noir* (importado da Inglaterra), e por ser uma tentativa mais ousada em relação aos teatros da Revolução, pois colocava em “prática o culto da virtude e da família, remete à honra e o senso de propriedade e dos valores tradicionais, e propõe, em definitivo, uma criação estética formalizada segundo padrões bastante precisos” (THOMASSEAU, 2012, p. 14). Porém, mesmo com a existência de diferentes classes nos bulevares, ainda existia um senso de hierarquia e reconhecimento de poder. Através dos melodramas, o poder se aproveitava do entusiasmo popular pelos espetáculos e propunha histórias de um imaginário francês com grandes capitães heroicos e uma sociedade voltada para a virtude, para reconciliar as ideologias e tentar reconstruir uma unidade nacional e moral, ou pelo menos um fortalecimento dos ideais morais, sociais e religiosos (THOMASSEAU, 2012). Muitas das obras dessa época (século XVIII) tinham um

⁷³ No original: “The persistence of the melodrama might indicate the ways in which popular culture has not only taken note of social crises and the fact that the losers are not always those who deserve it most, but has also resolutely refused to understand social change in other than private contexts and emotional terms. In this, there is obviously a healthy distrust of intellectualisation and abstract social theory – insisting that other structures of experience (those of suffering, for instance) are more in keeping with reality. But it has also meant ignorance of the properly social and political dimensions of these changes and their causality, and consequently it has encouraged increasingly escapist forms of mass entertainment”.

caráter institucional que inspirava ideias de justiça, humanidade e moralidade e destacavam que as pessoas virtuosas seriam recompensadas por seus feitos.

Inicialmente, os gêneros que mais influenciaram o melodrama foram o drama burguês, a tragédia, o romance, as pantomimas mudas e dialogadas. As pantomimas tradicionais inspiraram os elementos principais do melodrama, como a simples tipificação dos personagens, regras bem estabelecidas de uma dramatização movimentada, utilização de mímicas, ênfase na perseguição e o reconhecimento (THOMASSEAU, 2012). O romance contribuiu com o melodrama ao apresentar enredos com intrigas e peripécias, episódios tormentosos e conspirações. Durante o século XIX, o romance andava junto com o melodrama, era comum os escritores serem tanto melodramaturgos quanto romancistas e criarem histórias que poderiam ser simultaneamente para os palcos e folhetins. “Geralmente, o romance precedia a criação cênica, mas o fenômeno inverso também se produzia algumas vezes. Estas trocas contínuas conduziam à produtivas colaborações entre os romancistas profissionais e os homens de teatro” (THOMASSEAU, 2012, p. 21).

Jean-Marie Thomasseau (2012) aponta como o primeiro melodrama genuíno a peça *Coelina* (ou *L’Enfant du mystère*), criada em 1800 por René-Charles Guilbert de Pixérécourt, que despertou grande entusiasmo do público e da opinião da crítica. A engenhosidade de *Coelina* consistia em “ter organizado de forma original elementos já largamente explorados e reconhecidos; é isso o que explica ao mesmo tempo o entusiasmo unânime que ela suscitou e o fato de que, durante quinze anos, *Coelina* fixou o arcabouço e os cânones do melodrama clássico” (THOMASSEAU, 2012, p. 26, grifo do autor). Outras produções possuíam características melodramáticas, mas não estavam tão completas quanto *Coelina*, pois lhes faltavam algum elemento considerado essencial para o autor.

3.1 Tipos de melodrama e suas características

Em seu livro *O Melodrama*, Jean-Marie Thomasseau (2012) dividiu o melodrama em três vertentes: melodrama clássico (1800-1823), melodrama romântico (1823-1848) e melodrama diversificado (1848-1914). Autores como Peter Brooks (1995), Mariana Baltar (2019) e demais pesquisados, costumam enfatizar apenas o clássico como um marco para as características fundamentais do melodrama, porém, as outras vertentes⁷⁴ serão abordadas nas próximas seções para mostrar a distinção que Thomasseau fez entre os períodos.

⁷⁴ Nas seções 3.1.1 e 3.1.4 (que se referem ao melodrama clássico e a sobrevivência do gênero, respectivamente) tem-se um maior diálogo com outros autores além de Jean-Marie Thomasseau, mas as seções 3.1.2 e 3.1.3 (sobre

3.1.1 Melodrama clássico

Os melodramas do período clássico possuíam uma missão educadora da sociedade e concepções dramáticas precisas, com a intenção de adquirir um estatuto literário e teatral reconhecidos. Para atrair público, os autores das peças tinham que elaborar uma estética ao mesmo tempo rigorosa e prestigiosa. As primeiras peças se inspiraram na divisão da ópera, utilizavam a regra das três unidades, ou seja, eram feitas em três atos, e aplicavam elementos musicais, sendo conhecidos também por “drama dos encontros fortuitos e do desfecho rápido das crises” (THOMASSEAU, 2012, p. 30). Apesar de seguirem uma forma rígida e dosar seus componentes, as peças dos melodramas clássicos se inspiravam em temas diferentes, como é o caso dos melodramas burgueses, que davam ênfase para os dramas familiares, e os melodramas históricos e heroicos, que destacavam os ideais da tragédia e o retorno ao passado (THOMASSEAU, 2012). Alguns elementos em comum dessas peças eram: a perseguição (pivô de toda a intriga melodramática), o reconhecimento e o amor.

As perseguições se mostravam um local rico para o desenvolvimento da imaginação, pois jogavam com diferentes imprevistos que faziam as peças serem movimentadas. A “imaginação e as variações do imaginário melodramático, entre os mais ricos da literatura, estão inteiramente a serviço do tema da perseguição, tema de ressonâncias fáusticas que representa a luta das forças do bem e do mal no teatro do mundo e no palco do melodrama” (THOMASSEAU, 2012, p. 35-36). O reconhecimento se concretizava com a erradicação do vilão e restauração da virtude do herói ou heroína, que resultava no retorno do ponto zero da história. As fatalidades causavam efeitos nos espectadores, pois criavam um pressentimento, um jogo de preparação, ao retardar ao máximo o seu desfecho, que ocorria no final da peça e coincidia com a justiça. “A perseguição mantém o suspense; o reconhecimento retira-o brutalmente e quanto mais rapidamente ele se dá, mais o patético da situação é poderoso” (THOMASSEAU, 2012, p. 37).

Os personagens do melodrama clássico eram facilmente reconhecidos, pois foram construídos e encenados pelos atores com o propósito de criar uma aproximação com o espectador e facilitar a identificação através das aparências e gestos característicos. Dividia-se a humanidade de forma simples e intangível: de um lado os bons, de outro os maus (THOMASSEAU, 2012). Os espectadores conseguiam perceber e classificar o bloco (bem x mal) em que os sujeitos se enquadravam. O personagem cômico aparecia para levar a diversão aos momentos conflituosos e dispersar a tensão causada pelo confronto. Segundo Thomasseau:

melodrama romântico e melodrama diversificado, respectivamente) focam nos estudos do autor, pois foi a partir de sua obra que se obteve acesso às distinções realizadas dessa maneira.

Os personagens do melodrama são *personae*, máscaras de comportamentos e linguagens fortemente codificadas e imediatamente identificáveis. Esta tipologia caracterizada pela fixidez dos tipos reduz-se a algumas entidades principais: o vilão, a vítima inocente, o cômico; e outras secundárias, como o pai nobre, ou o protetor misterioso (THOMASSEAU, 2012, p. 39, grifo do autor).

As peças tinham uma missão moral e civilizatória, pois propagavam ideais didáticos e sociais, a reabilitação da família e da pátria. As qualidades mais praticadas eram a “abnegação, o gosto do dever, a aptidão para o sofrimento, a generosidade, o devotamento, a humanidade [...], juntamente com o otimismo e uma confiança inabalável na Providência: a Providência que ajudará sempre aquele que souber ajudar-se a si mesmo” (THOMASSEAU, 2012, p. 48). Sendo assim, o melodrama era um meio de instrução para o povo e cumpria seu papel moralizador, já que estava ao alcance de todas as classes da sociedade, inclusive daqueles que não sabiam ler e não tinham acesso aos jornais e à literatura.

O termo clássico é utilizado por Thomasseau para demarcar um período específico do melodrama, como também para se referir ao gênero como um todo, antes do seu uso nos tempos atuais como imaginação (fator que será explicitado mais à frente no texto). Deste modo, aborda-se o clássico para destacar o gênero em sua roupagem fechada, como explica Mariana Baltar ao utilizar o termo em seu livro: “Uso a expressão melodrama clássico para designar as narrativas que estão mais intensamente, tradicionalmente, vinculadas ao gênero, compondo, dessa maneira, o marco referencial do que e de como deve ser um melodrama” (2019, p. 97). Para a autora, no melodrama clássico, tudo se dá no limite da ação:

Há pouco ou quase nenhum espaço para mergulhos intimistas, embora a intimidade e a esfera privada sejam os grandes cenários das polaridades moralizantes que o caracterizam. Os valores devem ser mostrados de maneira exemplar – a virtude e a vilania, o bem e o mal – e, por isso, são apresentados nas ações dos personagens colocados em situações-limites, ações estas que devem estar submetidas a um olhar público presentificado claramente na narrativa. Dessa maneira, sob o jugo desse olhar público, processa-se, com mais intensidade, todo um convite ao engajamento através da mobilização de sentimentos de compaixão e comoção (BALTAR, 2019, p. 98).

Através das reviravoltas que envolvem os personagens, os valores morais são demonstrados, suas ídoles são destacadas em suas reações aos eventos e coincidências. Mariana Baltar (2019) comenta sobre o uso da *mise-en-scène*⁷⁵ como expositora das características

⁷⁵ O termo em francês significa “direção” e suas origens estão no teatro. Para David Bordwell, a *mise-en-scène* é um conjunto de ferramentas utilizadas para criar a experiência do espectador em relação ao filme. “A *mise-en-scène* cinematográfica usa um repertório de técnicas que se afinam com a análise poética” (BORDWELL, 2008,

clássicas melodramáticas no cinema, tendo em vista que alguns filmes utilizam a roupagem do melodrama clássico e colaboram com a ideia de que os elementos de cena contribuem entre si para passar a mesma mensagem:

No universo fílmico, o olhar público está sempre encenado o mais frequentemente através de personagens que incorporam o julgamento social, a constrição moral, os obstáculos que a virtude tem de ultrapassar até sua exaltação e reconhecimentos finais. Nesse sentido, as narrativas do melodrama fílmico clássico irão tirar proveito de toda uma coreografia e de olhares possibilitada pela *mise-en-scène* de personagens e, especialmente da câmera e dos planos do filme. Ou seja, a estrutura da narrativa tratará de expressar, através de movimentos de câmera e quadros, o olhar público (em geral coincidente com o de um personagem) que julgue, comente e faça mover a ação do melodrama. Esse olhar tem papel fundamental na economia melodramática clássica. É ele que traz a conformidade e/ou dilema moral à superfície da ação (BALTAR, 2019, p. 127, grifos da autora).

Portanto, o melodrama clássico expõe os aspectos da intimidade dos personagens na superfície da ação, arrebatando a plateia no desenrolar dos fatos e se reinventa através de temáticas distintas. Os seus enredos são

[...] repletos de ações e de intrigas, com mudanças “rocambolísticas” no desenrolar das trajetórias dos personagens. Virtude e vilania, bem e mal são trazidos à presença através da ação de personagens. Não são valores abstratos, mas ações do dia a dia, atos da vida de “pessoas” que vamos, como público, acompanhando com crescente fervor. Importa ao melodrama que a narrativa se desenrole a partir da ação de tal modo que seu público possa fruir através dela (BALTAR, 2019, p. 120).

Para exemplificar que a vida cotidiana se transforma em um palco de ações e intrigas em filmes e peças, Baltar descreve a situação de um casal que sofre com os olhares culposos e julgadores dos vizinhos e precisa decidir entre a vontade de permanecer juntos ou abdicar do amor em função de um bem maior. Essa questão ressalta os grandes eixos do melodrama: “a exposição de polaridades morais num cenário de intimidade e vida privada que vem a público” (BALTAR, 2019, p. 127) e evidencia a tendência da sociedade em se basear e se importar com as aparências.

p. 31, grifos do autor). Trata-se do processo de direção de um filme como um todo, pois são feitas escolhas para tudo o que está dentro do quadro fílmico, que vão desde as movimentações de câmera, cenário, figurino, maquiagem, até a trilha sonora, encenação dos atores e a montagem final. “A tendência do diretor de *mise-en-scène* é minimizar o papel da montagem, criando significado e emoção principalmente por meio do que acontece dentro de cada plano” (BORDWELL, 2008, p. 31, grifos do autor).

3.1.2 Melodrama romântico

Jean-Marie Thomasseau (2012) destaca que as mudanças na política da França tiveram efeitos na mentalidade coletiva da população e, conseqüentemente, nos melodramas. Segundo o autor, com a queda do Império, a submissão aos princípios tradicionais, cívicos e guerreiros afrouxou e, em meados de 1820, outros acontecimentos contribuíram para a mudança dos valores sociais e estéticos: o assassinato do duque de Berry, o caso dos sargentos de La Rochelle e a expedição da Espanha. No teatro, Thomasseau cita como marcadores de mudanças a visita de atores ingleses à Paris em 1822 e as exhibições de *O Albergue dos Adrets (L'Auberge des Adrets)* (1823), que se tornaria uma grande influência para a distanciação do melodrama clássico, ao mostrar inversões de valores e novos elementos na temática e tipologia do gênero.

O melodrama romântico se apoiava na estrutura estabelecida pelo melodrama clássico, mas se distinguiu por não ter uma roupagem estrita e delimitada, o que dificulta a produção de classificações rigorosas a seu respeito, mas traz novas temáticas e tonalidade ao gênero. Além disso, se apropriava à sua maneira

[...] do gosto pelos efeitos e pela cor local, do senso de ritmo, do “entrecho”, da encenação, da oposição maniqueísta entre as forças do bem e as do mal, da composição dos personagens que representam estes valores e propondo, em suma, um estilo de drama mais preocupado com suas próprias invenções e sua própria lógica do que com o realismo e a verossimilhança (THOMASSEAU, 2012, p. 65-66).

Pixérécourt, autor de *Coelina*, detinha um cuidado em preservar a regra das três unidades, fator que foi modificado entre os períodos. Os melodramas passaram a adotar cinco atos divididos em quadros, influenciados pelos romances de folhetins, e foram chamados de “melodramas em quadros”, pois repartiam as cenas e histórias em vários quadros, davam autonomia a cada um e criavam várias elipses na narrativa (THOMASSEAU, 2012). Além disso, criou-se prólogos divididos em cenas para resolver o problema da exposição, ao propor um ato vivo e curto antes de cada encenação com o intuito de provocar o drama que iria começar e inteirar aqueles que chegaram depois do início da peça. Monólogos explicativos se tornaram raros e apenas os patéticos permaneceram, pois eram aguardados pelo público. O número de personagens secundários cresceu, os personagens ingênuos e cômicos desapareceram gradativamente, assim como os balés e as músicas. Os heróis e heroínas sofriam perseguições mais violentas, os bandidos e piratas sonhadores ganharam o direito de se tornarem heróis e os vilões continuaram a existir de forma estereotipada e reconhecível (tiranos, conspiradores etc.).

A partir de 1825, as peças se voltaram para a sensibilidade, adquiriram um tom de revolta social e faziam críticas ao sistema político e financeiro. O tédio de viver começou a fazer parte das narrativas e a morte, antes reservada ao vilão, foi permitida aos heróis e heroínas, que cometiam suicídio quando a fatalidade era muito violenta (THOMASSEAU, 2012). O casamento, considerado uma realização feliz no final da trama e capaz de reunir a família, foi praticamente eliminado e novas ligações mais passionais e menos estáveis ganharam espaço. Deste modo, o adultério foi introduzido com mais frequência, assim como os bastardos, mães solteiras, crianças perdidas e reencontradas, pais que lançavam maldições em seus filhos e outros.

Entre 1830 e 1850, a instabilidade no país, barricadas, insurreições e outros eventos foram refletidos nos melodramas, que se tornaram caóticos, violentos e sangrentos (THOMASSEAU, 2012). Várias temáticas como a ressurgência de princípios republicanos e bonapartistas, ideais liberais que agitavam a opinião pública, doutrinas socialistas, ridicularização do rei, magistrados e padres, se manifestaram em diversos espetáculos ao longo dos anos. Brooks (1995) utiliza o termo “melodrama romântico” ao expressar as ideias de Antonin Artaud, que considera as revoluções teatrais do período importantes por romperem com “os significados limitados de um palco convencionalizado através de uma dramaturgia fundada em ‘um novo lirismo do gesto’, usando uma linguagem de sinais gestuais que funciona como ‘hieróglifos animados’” (BROOKS, 1995, p. 75, tradução nossa)⁷⁶.

3.1.3 Melodrama diversificado

Com o passar dos anos, a concorrência entre outros gêneros, como o *vaudeville* e a opereta, provocou no melodrama a busca por maneiras variadas de recuperar o clamor dos espectadores. Segundo Thomasseau (2012), para tentar se destacar e atingir o público, os melodramaturgos adaptaram as características tradicionais do melodrama às exigências do momento e aumentaram o número de quadros e personagens, conforme os romances de folhetim. Essa conduta se assemelha ao melodrama romântico, mas, ao contrário deste, os novos melodramas retomaram características clássicas, como os balés e as coplas cantadas, na tentativa de enriquecer o aspecto visual das peças. Além disso, as novas técnicas proporcionadas pela ciência e o surgimento de outras formas de transporte facilitou o acesso às obras e viabilizou a realização de turnês nacionais e internacionais. Thomasseau destaca as quatro maiores vertentes do período: melodrama militar,

⁷⁶ No original: “[...] the limited meanings of a conventionalized stage through a dramaturgy founded on ‘a new lyricism of gesture,’ using a language of gestural signs functioning as ‘animated hieroglyphs’”.

patriótico e histórico; melodrama de costumes e naturalista; melodrama de aventuras e de exploração; melodrama policial e judiciário.

Os melodramas militares, patrióticos e históricos foram favorecidos pelas guerras do Segundo Império e a retomada da expansão colonial, pois o cenário de incertezas no país influenciou a produção de peças com diversas tendências políticas. Alguns dos exemplos do que era retratado pelas obras desse período são temas como a exaltação das virtudes da República, que retomaram grandes figuras militares do Primeiro Império, a honra e glória do bonapartismo, a Guerra da Crimeia, história da França e sua capital, glorificação do Imperador, patriotismo e revanches, tradições e lutas de espada (THOMASSEAU, 2012).

O melodrama de costumes e naturalista tinha uma composição mais próxima dos melodramas clássicos, tratava principalmente de questões familiares e destacava as diferenças entre as classes sociais, preconceitos, direitos e deveres. O melodrama social evoluiu para uma estética naturalista e evidenciou o dinheiro, os preconceitos sociais e as necessidades do público. A peça *Os Miseráveis* (1862) de Victor Hugo possui um papel essencial para essa evolução (THOMASSEAU, 2012), pois conferiu um maior destaque para os assuntos ligados às teorias humanitárias e socialistas, colocou em cena os dissabores e o patético da pobreza. No final do século, os melodramas enfatizaram as fortes reivindicações sociais, com base no clima de insegurança provocado pelos protestos operários, movimentos anarquistas, ascensão internacional do socialismo e os escândalos financeiros. “Foi principalmente na cenografia que a influência conjugada do naturalismo e do socialismo, mais se fez sentir: hospitais, prisões, cemitérios, espeluncas, esgotos etc; abundavam nestes dramas” (THOMASSEAU, 2012, p. 109).

Os melodramas de aventuras e exploração utilizavam cenários estrangeiros, alguns considerados exóticos, para suas narrativas. Suas histórias tinham a intenção de apresentar uma cena original, insólita, um “truque” (THOMASSEAU, 2012), mostravam os heróis se arriscando em viagens, lutas em terras distantes, melodramas marítimos e outros. Nessa época, tinha-se um fascínio pela América, lugar onde acreditava-se que era possível matar sem escrúpulos e fazer fortuna rapidamente, com uma atmosfera de perigos e epopeias, cenário ideal para as intrigas melodramáticas (THOMASSEAU, 2012).

Os melodramas policiais e judiciários já estavam, de certa forma, presentes no melodrama clássico, no qual era possível perceber a luta do mocinho em provar sua inocência perante suspeitas que lhes eram postas no decorrer da narrativa e justificadas no final. A diferença entre os melodramas está na ênfase que o melodrama policial dava ao erro judiciário, criando um cenário de tribunal de júri, e a existência de um personagem policial perspicaz e obstinado em descobrir a verdade. “O gênero aperfeiçoou lentamente suas técnicas. Ele privilegiava a

preparação do crime, sua encenação, o inquérito policial, em detrimento dos outros elementos” (THOMASSEAU, 2012, p. 113), e utilizava como inspiração os grandes casos policiais que ocorreram no país naquele momento.

3.1.4 A sobrevivência do melodrama

Ao observar o percurso temporal do melodrama francês feito por Jean-Marie Thomasseau (2012), entende-se que os períodos citados tinham características básicas em comum: o uso da música como recurso narrativo, personagens de fácil reconhecimento, vilões e heróis, a mocinha inocente, direcionamento da trama pela perseguição e seus desdobramentos, dentre outros. Alguns desses aspectos foram modificados conforme o sentimento que pairava na França em determinado momento, o que resultou em narrativas mais violentas ou que trabalhavam questões familiares, por exemplo. Com isso, percebe-se que o melodrama é flexível, pois não está preso às formas teatrais tradicionais e nem à literatura, responde primeiramente “às exigências do movimento, da sinceridade e da sensibilidade” (THOMASSEAU, 2012, p. 127-128), joga com as funções emocionais da linguagem através da ação e das imagens e cria um espetáculo cênico.

A capacidade de se reinventar e a maneira com que se liga ao cenário de onde é produzido, demonstra os dramas e realidades de cada geração e mostra que o melodrama está presente em diversos meios e países. Enfatiza-se aqui o uso do melodrama no cinema, visto que os objetos desta pesquisa, observados ao final da dissertação, são obras audiovisuais. Sobre o cinema, Thomasseau argumenta:

Muito naturalmente, desde o começo do século, é no cinema, novo mestre da ilusão visual, do espaço e do tempo, que o melodrama encontrará um novo vigor. O cinema, com efeito, desde seus primeiros filmes, retomará os grandes sucessos do gênero [...]. Reencontramos, assim, os prolongamentos da estética melodramática nos filmes de espionagem, de capa e espada e sobretudo nos *westerns* que retomam para si os efeitos, os estereótipos e a tipologia do gênero. A televisão, por sua vez, reedita periodicamente alguns de seus grandes clássicos (THOMASSEAU, 2012, p. 136, grifo do autor).

Segundo Nogueira e Sampaio, a “matriz melodramática é paralela ao surgimento e desenvolvimento do cinema” (NOGUEIRA; SAMPAIO, 2013, p. 338), pois o cinema mudo adaptou e utilizou as formas expressivas do melodrama teatral para transmitir as mensagens através de sinais não-verbais, expressões faciais e movimentos do corpo (BROOKS, 1995). Os primeiros filmes, chamados de “primeiro cinema” ou “cinema dos primeiros tempos”, não

possuíam continuidade narrativa e deixavam vácuos entre as cenas ao mudarem de cenários ou atuação. Já o cinema clássico, pode ser observado como “a modernização da estrutura melodramática, quando suas características ficam mais tênues: a dramaticidade torna-se mais densa e o ilusionismo mais completo” (NOGUEIRA; SAMPAIO, 2013, p. 339). Para Thomas Elsaesser (1991), os dramas do cinema mudo são melodramáticos, pois os diretores

[...] tiveram que desenvolver uma linguagem formal extremamente sutil e ainda precisa (de iluminação, encenação, decoração, atuação, close-up, montagem e movimento da câmera), porque procuravam deliberadamente maneiras de compensar a expressividade, o alcance da entoação e tonalidade, ênfase e tensão rítmicas normalmente presentes na palavra falada. Tendo que substituir aquela parte da linguagem que é sonora, os diretores [...] alcançaram em seus filmes um alto grau (bem reconhecido na época) de plasticidade na modulação de planos ópticos e massas espaciais (ELSAESSER, 1991, p. 75, tradução nossa)⁷⁷.

O cinema garante flexibilidade ao público ao fornecer diferentes ângulos da história, possibilitar que se ocupe o lugar de um personagem e compartilhar as sensações produzidas pelo filme, ao contrário do espectador do teatro que possuía apenas um único olhar, o de fora (NOGUEIRA; SAMPAIO, 2013). Contribuindo com essa noção, Elsaesser (1991) argumenta que as situações melodramáticas ativam a participação da audiência “com maior agilidade por meio de uma mise-en-scène ‘liberal’ que equilibra diferentes pontos de vista, de modo que o espectador esteja em posição de ver e avaliar atitudes construtivas dentro de um determinado quadro temático” (ELSAESSER, 1991, p. 88, tradução nossa)⁷⁸. Entretanto, apesar de dispor de uma maior variedade de pontos de observação, deve-se ter em mente que estes foram escolhidos previamente pelos idealizadores do filme, com a intenção de produzir certo comportamento, o que se assemelha ao caráter pedagógico e moralizante dos melodramas clássicos. Assim, o cinema funciona como um reforço da moral indicada pelo diretor, pois o olhar do espectador é dirigido com o intuito de imergi-lo dentro da história e dos pontos de vista oferecidos pelo filme.

Assim, é preciso ter em mente que o melodrama é uma forma incrivelmente adaptável, uma vez que explica e expõe a vida de modo criativo em suas diversas narrativas. Algumas

⁷⁷ No original: “[...] had to develop an extremely subtle and yet precise formal language (of lighting, staging, decor, acting, close-up, montage and camera movement), because they were deliberately looking for ways to compensate for the expressiveness, range of inflection and tonality, rhythmic emphasis and tension normally present in the spoken word. Having had to replace that part of language which is sound, directors [...] achieved in their films a high degree (well recognised at the time) of plasticity in the modulation of optical planes and spatial masses”.

⁷⁸ No original: “[...] is most acutely produced through a ‘liberal’ mise-en-scène which balances different points of view, so that the spectator is in a position of seeing and evaluating contrasting attitudes within a given thematic framework”.

limitações existem e são pretextos para as críticas, mas, como explica Peter Brooks, o gênero não deve ser menosprezado por isso:

Conhecemos suas limitações, seus efeitos mais fáceis e suas emoções mais inautênticas, mas também aprendemos que é um modo excepcionalmente flexível e adaptável que pode fazer coisas por nós que outros gêneros e modos não podem. Talvez o melodrama sozinho seja adequado ao afeto psíquico contemporâneo. Ele tem a flexibilidade, a variabilidade, de dramatizar e explicar a vida de formas imaginativas que transgridem as restrições genéricas tradicionais e as demarcações tradicionais entre a alta cultura e o entretenimento popular. O estudo do melodrama tornou-se um compromisso com uma forma inevitável e central de nossas vidas culturais (BROOKS, 1995, p. XII, tradução nossa)⁷⁹.

O termo melodrama continuou sendo propagado em outros meios de maneira atualizada e adaptada, sendo possível reconhecê-lo em suas características polares (bem x mal), a forma como esquematiza a narrativa, as situações extremas, a vilania evidente (não mais ligada necessariamente a um personagem), perseguição do bem e recompensa final da virtude, forte emocionalismo, dentre outras (BROOKS, 1995). Ao trabalhar questões do cotidiano, os medos e ansiedades da população conforme as mudanças dos tempos, o melodrama demonstra através do triunfo dos bons e da justiça perante o vilão, que as coisas podem ficar bem, desde que não se perca a determinação e a esperança, como ocorre em *Children Who Chase Lost Voices* (2011). O otimismo, mesmo em situações de extrema dificuldade, garante uma forma de recompensa. A partir disso, entende-se que o modo melodramático interpreta o processo do drama fundamental da vida moral.

Abordar o melodramático como um modo, um adjetivo, ao invés do substantivo melodrama, pode ser uma das chaves para sua perpetuação na atualidade. Mariana Baltar (2019), ao apoiar-se em Peter Brooks, descreve que o melodramático é uma das instâncias narrativas que traz uma “verdade” no mundo pós-sagrado, vinculada ao universo da moralidade, pois “pensar em termos de melodramático, possibilita enxergar em diversas narrativas as tensões de um novo contexto histórico no qual os valores organizadores da vida não estariam mais amparados num sagrado centralizado num princípio religioso ou monárquico” (BALTAR, 2019, p. 112). Ou seja, ao utilizar de modo envolvente a apresentação da virtude e vilania, bem

⁷⁹ No original: “We know about its limitations, its easier effects, and its more inauthentic thrills, but we have also learned that it is an exceptionally supple and adaptable mode that can do things for us that other genres and modes can't. Perhaps melodrama alone is adequate to contemporary psychic affect. It has the flexibility, the multifariousness, to dramatize and to explicate life in imaginative forms that transgress the traditional generic constraints, and the traditional demarcations of high culture from popular entertainment. The study of melodrama has come to be an engagement with an inescapable and central form of our cultural lives”.

e mal, relacionada ao novo contexto histórico, o modo melodramático consegue propagar os modelos morais.

O diferencial do melodramático está na articulação dessa pedagogia moralizante, que se faz eficaz pelo caráter de engajamento sentimental – pela dinâmica de mobilização entre público e narrativa. É nesse sentido que noções como as de arrebatamento, sedução, estímulos e reações sentimentais e sensoriais tornam-se importantes elementos da pedagogia melodramática (BALTAR, 2019, p. 103).

Para Peter Brooks (1995), expandir a noção de melodrama em direção a um adjetivo tem relação com a instauração da modernidade⁸⁰, pois o melodramático aparece como a personificação de uma percepção de mundo num contexto pós-sagrado, em que, através da operação pedagógica, atende as necessidades de uma sociedade que precisa lidar com um mundo cheio de novidades e incertezas:

Melodrama expressa e parte da ansiedade trazida por um mundo novo assustador em que os padrões tradicionais da ordem moral não mais promovem o necessário guia social. Exerce a força dessa ansiedade com o aparente triunfo da vilania e a dissipa com a eventual vitória da virtude. Demonstra repetidamente que os sinais de forças éticas podem ser descobertos e tornados legíveis. [...]. Melodrama é, portanto, normalmente, não apenas um drama moralista, mas o drama da moralidade: ele luta para encontrar, articular, demonstrar, “provar” a existência de um universo moral que, embora colocado em questão, mascarado pela vilania e pelas perversões de julgamento, existe e pode se fazer uma força presente e categórica entre os homens (BROOKS, 1995, p. 20, tradução nossa)⁸¹.

Ao garantir que as forças morais existem apesar das mudanças, o melodrama aquieta, pelo menos momentaneamente, as incertezas dos indivíduos. Assim, o melodramático manifesta seu poder de imaginação e demonstra a visibilidade da moral como instância

⁸⁰ A noção de modernidade apresentada está aliada a uma contemporaneidade das mudanças sociais e tecnológicas, de acordo com o que Mariana Baltar descreve: “O conceito de modernidade diz respeito a uma mudança nas relações sociais, políticas e econômicas – que acarretam alterações também nas relações intersubjetivas. Um fluxo de transição em processo a partir das transformações de um mundo medieval para um laico, da ampliação das produções e do mercado consumidor (a cristalização da própria noção de mercado), da crescente urbanização, da reprodutibilidade técnica, enfim, são tais expressões que estão no cerne da questão da modernidade” (BALTAR, 2019, p. 102).

⁸¹ No original: “Melodrama starts from and expresses the anxiety brought by a frightening new world in which the traditional patterns of moral order no longer provide the necessary social glue. It plays out the force of that anxiety with the apparent triumph of villainy, and it dissipates it with the eventual victory of virtue. It demonstrates over and over that the signs of ethical forces can be discovered and can be made legible. [...]. Melodrama is indeed, typically, not only a moralistic drama but the drama of morality: it strives to find, to articulate, to demonstrate, to ‘prove’ the existence of a moral universe which, though put into question, masked by villainy and perversions of judgment, does exist and can be made to assert its presence and its categorical force among men”.

organizadora da vida e da sociedade (BALTAR, 2019), já que estas não mais se apoiam em divindades e monarcas para se organizarem. Sobre isso, Brooks (1995) discorre que a noção de Deus ainda existe, mas sem o caráter de criador e guardião da ética, e sim como uma força primitiva que provoca medo nos homens, sem levá-los à lealdade e adoração. Em contrapartida, um novo fundamento alternativo para a ética comunitária surge: a virtude sentimental ou terror retributivo e purgativo.

A vida cotidiana privada ganha destaque, mas é atravessada por elementos morais ao integrar uma vida em sociedade:

Melodrama representa tanto a urgência de ressacralização quanto a impossibilidade de conceber uma sacralidade que não seja em termos pessoais. O bem e mal melodramáticos são extremamente personalizáveis [...]. Bem e mal podem ser identificados da mesma maneira que as pessoas podem ser identificadas – e o melodrama tende, de fato, a proceder num claro reconhecimento do universo moral. O ritual do melodrama envolve o confronto de antagonistas claramente identificados e a expulsão de um deles. Ele não pode oferecer reconciliação final, pois não há mais um valor transcendente claro a ser reconciliado. Há, antes, uma ordem social a ser purgada, um conjunto de imperativos éticos a serem esclarecidos (BROOKS, 1995, p. 16-17, tradução nossa)⁸².

Dessa forma, as narrativas tratam de aspectos do cotidiano e da vida privada que são compartilhados pelo público, atuam na subjetividade e geram vínculos. “Para a subjetividade que vai se delineando na modernidade, o caráter exemplar não virá dos atos de um herói épico, mas de um herói do cotidiano que seja apresentado de maneira a arrebatá-lo por paixões e reações” (BALTAR, 2019, p. 109). O melodrama é uma forma narrativa que aponta para um alto emocionalismo e demonstra grandes conflitos éticos, não é nem trágico e nem cômico. É uma manifestação cultural e social que surge a partir das necessidades dos indivíduos em um determinado momento e local e expõe os sentimentos das gerações. “Tais formas de expressão seriam modos imaginativos que permaneceriam até a modernidade, cujos medos, dificuldades, esperanças, valores morais e sociais dariam tônica às tramas” (NOGUEIRA; SAMPAIO, 2013, p. 343), e, conseqüentemente, poderiam levar os espectadores a uma reflexão. Essa

⁸² No original: “Melodrama represents both the urge toward resacralization and the impossibility of conceiving sacralization other than in personal terms. Melodramatic good and evil are highly personalized [...]. Good and evil can be named as persons are named – and melodramas tend in fact to move toward a clear nomination of the moral universe. The ritual of melodrama involves the confrontation of clearly identified antagonists and the expulsion of one of them. It can offer no terminal reconciliation, for there is no longer a clear transcendent value to be reconciled to. There is, rather, a social order to be purged, a set of ethical imperatives to be made clear”.

particularidade é percebida com maior intensidade em animês *Slice of Life*⁸³, que focam em histórias realistas e cotidianas.

3.2 A imaginação melodramática

Ao investigar sobre o melodrama, perpassar seus conceitos e histórico, encontrou-se o termo imaginação melodramática, utilizado por Peter Brooks (1995) e Thomas Elsaesser (1991) no início dos anos 1970 para descrever a atualização do gênero, que se renova, se modifica e é localizado historicamente e culturalmente. Com isso, deixa de lado uma estrutura fechada de gênero e passa a existir como uma forma de ver o mundo, uma imaginação. Segundo Peter Brooks (1995), a imaginação melodramática indica que o melodrama nunca morre, mas “se transforma, pois é uma forma extraordinariamente adaptável: suas premissas, sua estrutura, retórica, visão, podem ser exploradas em uma série de assuntos em muitos meios diferentes” (BROOKS, 1995, p. 89, tradução nossa)⁸⁴. Para Mariana Baltar (2019), o conceito de imaginação melodramática amplia as formas de se refletir sobre as narrativas, uma vez que atravessa diversos gêneros e diz respeito a modos e percepções de mundo que refletem o crescimento de uma sociedade ocidental laica e de mercado.

Pensar a partir da imaginação melodramática coloca em destaque as características mais interessantes do melodrama, que segundo Brooks são:

[...] a articulação enfática das verdades e relações simples, o esclarecimento do senso moral cósmico dos gestos cotidianos. [...] o esforço de fazer do “real”, do “ordinário” e da “vida privada” interessantes através de gestos e expressões altamente dramáticas que revelam as verdadeiras apostas (BROOKS, 1995, p. 13-14, tradução nossa)⁸⁵.

Para o autor, o melodrama é uma forma de entender a imaginação moderna, o que o levou a perceber a necessidade de rever seu conceito e adequá-lo às mudanças sofridas pelos novos tempos. Assim, o termo melodrama foi restaurado, pois o modo melodramático aponta como nenhum outro para um certo complexo de obsessões e escolhas estéticas centrais da

⁸³ *Slice of life* é um gênero de animê que mostra a vida cotidiana de um personagem a partir de uma situação específica (BENTÔ..., 2020), geralmente as obras são mais calmas e possuem maior carga dramática. O termo em inglês significa “fatia de vida” em tradução livre.

⁸⁴ No original: “[...] melodrama never dies out. It rather transforms itself, for it is a remarkably adaptable form: its premises, of structure, rhetoric, vision, can be exploited for a range of subjects in many different media”.

⁸⁵ No original: “[...] the emphatic articulation of simple truths and relationships, the clarification of the cosmic moral sense of everyday gestures. [...] the effort to make the ‘real’ and the ‘ordinary’ and the ‘private life’ interesting through heightened dramatic utterance and gesture that lay bare the true stakes”.

contemporaneidade (BROOKS, 1995). Ao caracterizar ou descrever algumas obras, tem-se o costume de utilizar categorias tradicionais de gênero, como comédia e romance, por exemplo, o que mostra a necessidade que Brooks vislumbrou de trazer à tona os conceitos e conhecimentos a respeito do melodrama para entender as novas formas culturais. Pois, mesmo com a sofisticação das sociedades, “o apelo do melodramático continua sendo um fato central de nossa cultura” (BROOKS, 1995, p. IX, tradução nossa)⁸⁶.

A consolidação do melodrama entre os séculos XVIII e XIX respondia às necessidades da subjetividade da sociedade moderna, “subjetividade esta atravessada, entre outros aspectos, por uma imaginação melodramática que vem a atender, como sintoma e instrumento, às ansiedades deste novo contexto histórico” (BALTAR, 2019, p. 99). A imaginação melodramática redefiniu e ajustou as regras padrões do melodrama ao atualizar o termo. Com isso, as narrativas que não são consideradas melodramas, no sentido de estarem enquadradas como esse gênero e possuem todas suas características tradicionais, podem ser apontadas como estando em constante diálogo com a imaginação melodramática.

Diálogo que se processa ao colocar em cena questões implicadas nas narrativas do melodrama – ou seja, de uma esfera privada trazida a público e de uma pedagogia moralizante – com semelhanças em seu regime de estruturação –, isto é, em um processo de reapropriação de algumas estratégias de ativação das afetações colocadas em cena nas narrativas melodramáticas. Pode-se falar, então, de uma ampliação no conceito que leva em conta a dimensão histórica e estética do melodrama para formular as possibilidades de um diálogo intertextual (BALTAR, 2019, p. 99).

O adjetivo melodramático expôs a facilidade com que o melodrama aparece dentro de produções de diversos tipos, contribuiu para a noção de um sistema em aberto e foi além da ideia de um substantivo. O que “prevaleceria de maneira muito mais agressiva é o oferecimento de uma certa maneira de olhar e entender o mundo que se engendra na televisão, na literatura, na publicidade, no jornalismo” (PIRES; NOGUEIRA, 2017, p. 244). Atribuir valor a algo a partir do adjetivo melodramático possibilita a incorporação do melodrama em diversos contextos de produção cultural. Por ser adaptável e reconhecível, a identificação é ampliada, pois atua na subjetividade do espectador através dos recursos da narrativa.

Ao observar o contexto do cinema, Pires e Nogueira (2017) destacam que a existência de uma imaginação melodramática faz com que o público seja afetado diretamente pela obra, pois existe um envolvimento entre eles de acordo com esse imaginário, “capaz de minimizar

⁸⁶ No original: “[...] the appeal of the melodramatic remains a central fact of our culture”.

níveis de autoconsciência do público, atingindo o espectador em seu ponto mais frágil, naquilo que ele carrega, oculta e negocia todo o tempo: seus julgamentos sobre o mundo” (PIRES; NOGUEIRA, 2017, p. 244). Mas isso não quer dizer que o melodrama cause reações padronizadas ou alienantes, e sim que pode ser um auxílio para o indivíduo que vive rodeado de imagens em movimento, característica que coopera com a ideia de Brooks (1995) de que o melodrama contribui para o entendimento de um mundo cada vez mais fragmentado e moderno.

Deste modo, para observar um filme a partir das lentes do melodrama, seria necessário analisá-lo através da ótica de um imaginário expansivo, que além de trabalhar questões da subjetividade dos indivíduos na contemporaneidade, também aponta para a instabilidade do próprio gênero, que utiliza jogos para provocar estímulos, sejam visuais, sonoros ou afetivos (PIRES; NOGUEIRA, 2017). A dualidade entre bem e mal característica do melodrama está presente nesses jogos e trabalha com os julgamentos de certo e errado moralizantes da sociedade. Sua estrutura é propícia para se modificar conforme determinados contextos e educar o público.

Para Pires e Nogueira (2017), o conceito de melodrama permaneceu o mesmo ao longo dos anos, o que modificou nas obras foram os valores de aceitação tomados a priori por elas, ou seja, o melodrama pode apresentar diversos assuntos sem causar ofensas, pois é feito com um certo público em foco. “É como se o melodrama fosse uma lente através da qual é possível olhar as mais inesperadas situações sempre dentro de certos parâmetros” (PIRES; NOGUEIRA, 2017, p. 248), atentando-se para o caráter moralizante que as mensagens possuem. Complementando essa ideia, Brooks (1995) destaca que o melodrama faz com que as pessoas percebam que mesmo as coisas mais cotidianas e corriqueiras da vida possuem significados e são capazes de transmitir várias sensações, e mostra que, “no espelho certo, com o grau correto de convexidade, nossas vidas importam” (BROOKS, 1995, p. IX, tradução nossa)⁸⁷.

O modo melodramático tem o desejo de expressar tudo e tenta não deixar nada de fora, os sentimentos mais profundos são caracterizados a partir de personagens primários como pais, mães, filhos etc. “A vida tende, nessa ficção, a gestos e declarações cada vez mais concentrados e totalmente expressivos” (BROOKS, 1995, p. 4, tradução nossa)⁸⁸, demonstra a moral oculta através de dramas mais profundos. A moral oculta⁸⁹ é onde estão localizadas as forças éticas mais intensas, os desejos e interdições mais básicos do ser humano, o reino de significados e

⁸⁷ No original: “[...] in the right mirror, with the right degree of convexity, our lives matter”.

⁸⁸ No original: “Life tends, in this fiction, toward ever more concentrated and totally expressive gestures and statements”.

⁸⁹ Ao citar sobre a moral oculta, Mariana Baltar esclarece que a palavra “oculta” não está vinculada com a noção de escondido, mas sim “o de submerso nos objetos, nos gestos, nas ações” (BALTAR, 2019, p. 114).

valores que opera dentro do inconsciente das pessoas. Segundo Brooks (1995), o modo melodramático existe para localizar e articular a moral oculta. Mariana Baltar (2019) discorre que Brooks tenta mostrar que a moral oculta é um modo de expressão, cujo papel educador e moralizante coloca em cena os modos de excesso que trabalham metaforicamente.

Assim, para Brooks (1995), ao invés de observar o melodrama como apenas um drama moralista, é preciso vê-lo como um drama da moralidade, ou seja, que trabalha, articula e demonstra uma moral universal, na tentativa de provar sua existência dentro dos homens, ao atuar de forma a julgar os vilões perversos e restaurar a ordem. O autor considera que os valores morais que o melodrama expõe são universais, já Mariana Baltar discorda dessa característica, pois entende que pensar em “arquétipos universais parece relegar ao melodrama um caráter de imutabilidade que não me parece de todo pertinente. Esse caráter acaba corroborando as análises do universo melodramático que o confinam em uma posição moralista e conservadora” (BALTAR, 2019, p. 144). Para a pesquisa, entende-se o termo universal não no sentido de generalizar as culturas, mas como a capacidade de alcançar vários indivíduos, seus imaginários e sentimentos em locais diferentes do globo. Cada pessoa se apoia em um determinado ponto que mais se aproxima da sua realidade, que causa identificação ou que se assemelha com seus parâmetros de certo e errado (bem x mal).

O melodrama de maneiras, como também é chamado por Peter Brooks (1995), tem o compromisso em destacar a representação da vida social do ser humano, a forma como vive seu cotidiano e o drama moral que está implícito em sua existência, como ocorre nos filmes de Makoto Shinkai. Ao apresentar as ideias de Eric Bentley, Brooks (1995) destaca que o melodrama pode aproximar as pessoas da experiência dos sonhos e entende essa característica como um “naturalismo da vida dos sonhos”, na qual não se tem uma distinção bem delimitada do que se quer e do que se pode ter.

A imaginação melodramática utiliza metáforas para mostrar que tudo carrega um significado e pode ser expresso de maneiras diferentes conforme seus pontos de partida. Baseado em expressões grandiosas, o melodrama detalha os sentimentos com uma representação completa diante dos olhos dos espectadores. Como foi visto, o melodrama pode ser considerado como um gênero expressionista, que ao impressionar com sua forma de expressão, leva a dramaturgia para um nível mais alto de admiração, que passa a ser entendido como um expressionismo da imaginação moral (BROOKS, 1995). Para Peter Brooks, sua persistência e apelo popular surgem a partir dessa necessidade de demonstrar as situações em sua totalidade:

Se podemos sentir seu apelo (assim como suas limitações evidentes), deve ser porque somos atraídos (embora talvez simultaneamente repelidos) pela possibilidade imaginária de um mundo onde somos solicitados a dizer tudo, onde maneiras, o medo de auto-traição e a acomodação com o Outro não exercem mais uma força controladora (BROOKS, 1995, p. 42, tradução nossa)⁹⁰.

O ser humano, na tentativa de se reinventar e reinterpretar os modos de significação do mundo, demonstra uma forma específica de imaginário, que reflete a necessidade de preencher as lacunas produzidas pela modernidade, através de transformações. Essa característica se assemelha ao melodrama. O gênero possui um impulso de ilustrar o cotidiano a partir de uma imaginação romântica, que se esforça para trazer mais atividade para a vida e torna-se palco de conflitos e embates dramáticos (BROOKS, 1995). O melodrama se adapta conforme o que está acontecendo no agora, uma busca constante de novas categorias de emoções, nunca se extinguindo. Com isso, um “universo de afetações é colocado em prática pelas narrativas melodramáticas canônicas, e assim o é pelos vínculos dessa narrativa a toda sorte de elementos da matriz popular de excesso os quais também alimentam outros universos narrativos pautados no sensório-sentimental” (BALTAR, 2019, p. 103).

Ao manifestar sentimentos e características que atinjam as sensorialidades emocionais dos espectadores, constroem-se imagens-símbolos que os presenteiam e criam identificação e engajamento com as narrativas. Essa construção foi chamada por Peter Brooks (1995) como “texto da mudez” (tradução literal de *text of muteness*), uma das características fundamentais do melodrama clássico, que reaparece através da imaginação melodramática. As imagens construídas no desenrolar do espetáculo (ou das narrativas audiovisuais do cinema, por exemplo) demonstram os valores morais, visto que os gestos transmitem mensagens e significados importantes para o enredo. O gesto complementa e suplementa as palavras, sintetiza os significados representados e possibilita o seu entendimento mesmo em sua ausência (BROOKS, 1995). Então, tanto a narrativa quanto as imagens carregam os significados que estão em jogo na ação, não deixam espaço para dúvidas e tornam a obviedade uma estratégia para arrebatá-lo e engajar o espectador no universo melodramático (BALTAR, 2019).

Thomas Elsaesser (1991), ao observar os filmes americanos da década de 1940 e 1950, compartilha da visão de que os elementos dos cenários contribuem para demonstrar as emoções

⁹⁰ No original: “If we can sense its appeal (as well as its evident limitations), it must be because we are attracted to (though perhaps simultaneously repulsed by) the imaginary possibility of a world where we are solicited to say everything, where manners, the fear of self-betrayal, and accommodations to the Other no longer exert a controlling force”.

e estados psicológicos dos personagens e acrescenta que a iluminação, as cores e outros aspectos também possuem um papel fundamental nesse processo:

[...] iluminação, composição, decoração aumentam sua contribuição semântica e sintática do efeito estético. Tornam-se elementos funcionais e integrais na construção do significado. [...] É também a razão pela qual o melodrama doméstico em cores e widescreen, como apareceu nas décadas de 40 e 50, talvez ser o modo mais complexo de significação cinematográfica que o cinema americano já produziu, devido ao escopo restrito de ação externa determinada pelo sujeito, e porque tudo, como Sirk disse, acontece “dentro”. [...] o melodrama doméstico e familiar correspondeu a uma sublimação do conflito dramático em decoração, cor, gesto e composição do frame, que nos melhores melodramas é perfeitamente tematizada em termos das condições emocionais e psicológicas dos personagens (ELSAESSER, 1991, p. 76, tradução nossa)⁹¹.

No mundo contemporâneo, não há a necessidade de rotular em todas as produções quem é bom e quem é mau como era feito no melodrama clássico. Esses traços ficam muitas vezes implícitos e são observados através de atitudes ou pensamentos, pois o mais importante não é descobrir o vilão ou herói, mas entender a razão pela qual os personagens fizeram determinadas escolhas que os levaram a um caminho bom ou ruim, particularidade demonstrada por Ryuji Morisaki em *Children Who Chase Lost Voices* (2011). Essa noção contribui com o entendimento de que o melodrama possibilita modos de interpretar a vida a partir de formas significativas distintas, como se tudo tivesse um significado por trás, uma razão de ser. O melodrama convida seus espectadores a entrar em um mundo de sinais que geram significados através do expressionismo moral, uma força que leva o plano da representação a ceder e se entregar ao plano da significação (BROOKS, 1995). Ou seja, há um esforço para criar significados que serão representados por tudo o que está em cena, desde roupas e móveis a postura e gestos dos personagens, transformados em pistas para apontar os valores morais que representam. Essa relação entre a expressão e a representação de significados também pode ser observada na própria construção da narrativa, como explica Brooks:

A relação expressionista entre a representação e a significação também determina o movimento narrativo característico, a aceleração da peripécia, a compressão hiperbólica do tempo. Como a descrição, a narrativa atinge

⁹¹ No original: “[...] lighting, composition, decor increase their semantic and syntactic contribution of the aesthetic effect. They become functional and integral elements in the construction of meaning. [...] It is also the reason why the domestic melodrama in colour and wide screen, as it appeared in the 40’s and 50’s, is perhaps the most highly elaborated, complex mode of cinematic signification that the American cinema has ever produced, because of the restricted scope for external action determined by the subject, and because everything, as Sirk said, happens ‘inside.’ [...] domestic and family melodrama corresponded a sublimation of dramatic conflict into decor, colour, gesture and composition of frame, which in the best melodramas is perfectly thematised in terms of the characters’ emotional and psychological predicaments”.

caracteristicamente um ponto nodal em que “decola”, acelera, elabora além do comum, realiza seu material. A linguagem fica carregada e altamente colorida; o tempo é encurtado; a experiência se torna mais intensa e extrema. [...] O expressionismo, como o definimos, “justifica” os veículos teatrais e intensificados de representação: os gestos sintetizadores, declarações excessivas, antíteses extremas, hipérbole e oxímoro (BROOKS, 1995, p. 126, tradução nossa)⁹².

Além disso, percebe-se que a esperança é recorrente nessas produções, pois mesmo não havendo papéis tão bem delimitados e característicos como os dos melodramas clássicos, o desejo de justiça e a ânsia por um final feliz (ou pelo menos bem resolvido) continuam presentes nos espectadores. A esperança de reviravolta atua na imaginação a partir da promessa de restauração, reconforta os espectadores mesmo quando o herói ou heroína morrem, pois oferece um consolo justificável de que tudo aconteceu por alguma razão. As fragilidades e incapacidades humanas encontram terreno para serem entendidas como processos de transformação, tal como acontece com as personagens Asuna de *Children Who Chase Lost Voices* (2011), Yukino de *Garden of Words* (2013) e Mitsuha de *Your Name* (2016). As situações serão resolvidas se a força de vontade do personagem for grande o bastante para tornar até mesmo uma pessoa fracassada em um vencedor, pois mostra que ele lida com os conflitos e problemas com perseverança, sinceridade, pureza e escolhe seguir o caminho da bondade (PIRES; NOGUEIRA, 2017).

Brooks (1995) entende que o valor do melodrama reside em descrever as formas de cada cultura, somando-se a isso, Pires e Nogueira (2017) destacam que o melodrama reflete a sociedade, que apesar de ter se modernizado e passado por novas vivências, ainda se mostra dependente de alguns valores binários, mesmo que seja apenas como um ponto de partida para entender questões mais complexas. O melodrama continua renovando o modo de imaginar o mundo ao destacar assuntos que não podem ser facilmente ignorados, transmitir significados que operam na individualidade das pessoas, explorar a vida social e criar novas interpretações.

Esse fator é influenciado pela modernidade e as mudanças nas relações sociais, pois com a facilidade de acesso a vários elementos diferentes, como culturas, por exemplo, cria-se uma descentralização de identificações e modos de ser, que inspira mudanças no consumo e

⁹² No original: “The expressionist relationship of representation to signification also determines the characteristic narrative movement, the acceleration of peripety, the hyperbolic compression of time. Like description, narrative characteristically reaches a nodal point where it ‘takes off,’ speeds up, elaborates beyond the ordinary, irrealizes its material. The language becomes charged and highly colored; time is foreshortened; experience becomes more intensely extreme. [...]. Expressionism, as we have defined it, ‘justifies’ the theatrical and heightened vehicles of representation: the summary gestures, excessive statements, extreme antitheses, hyperbole, and oxymoron”.

provoca o indivíduo a procurar constantemente por novidades. A partir disso, pode-se relacionar o uso da imaginação melodramática e a busca por novos produtos culturais, o que vai de encontro com a escolha dos objetos desta pesquisa, as animações japonesas. Pensar nessas produções a partir da lente do melodrama deixa brechas para perceber suas características serem utilizadas para criar uma teia de identificações que podem ser absorvidas por pessoas de diversas nacionalidades. As análises e exploração das obras de Makoto Shinkai serão realizadas no capítulo 5.

3.3 Melodrama no contexto japonês

Tendo em vista que as obras analisadas nesta dissertação foram originadas em outro país que não o da pesquisadora e, portanto, possui propriedades específicas, como cultura, histórias, entendimentos e valores, considera-se necessário apresentar alguns pontos do melodrama asiático e sua relação com o melodrama ocidental. Apesar do cinema e outras produções artísticas e populares conterem influências e contato com obras de outros países, possuem um elo com seu local de origem, principalmente ao exporem valores morais repassados através do aprendizado familiar e da sociedade como um todo. Então, suas particularidades e culturas importam para os filmes e, conseqüentemente, para o melodrama. As informações reunidas para este subcapítulo foram retiradas em sua maioria de textos de autores asiáticos, com a intenção de aproximar do local de produção das obras, porém, também há um diálogo com autores ocidentais que estudam o cinema japonês.

Para o professor Wimal Dissanayake (1993), estudar o melodrama no cinema asiático permite um maior entendimento sobre a modernização do continente, de forma a apreciar dimensões vitais do desenvolvimento social em termos de diferença cultural, pois o melodrama traz à tona as estruturas mais profundas de diversas culturas. Como expressão criativa de muitos países asiáticos, o melodrama exemplifica “os diversos moldes da mente, formas de emoção, vocabulários de expressão, lógicas imaginativas e prioridades de valorização de diferentes culturas” (DISSANAYAKE, 1993, p. 2, tradução nossa)⁹³, pois carrega as histórias e estruturas culturais de seus países, aprofunda as relações sociais e condições de vida dos habitantes.

As características principais do melodrama são utilizadas tanto no ocidente quanto no oriente, mas as relações interpessoais, o bem e mal, significados morais e outros são retratados de maneiras distintas e estruturados conforme os entendimentos do local de origem das obras.

⁹³ No original: “[...] the diverse casts of mind, shapes of emotion, vocabularies of expression, imaginative logics, and priorities of valuation of different cultures”.

Ou seja, o melodrama tem conotações e associações diferentes no ocidente e oriente. “Os melodramas asiáticos representam um encontro entre tradição e modernidade, sensibilidades orientais e ocidentais, vozes do passado e do presente” (DISSANAYAKE, 1993, p. 5, tradução nossa)⁹⁴. Segundo Dissanayake (1993), apesar de ser habitual utilizar o termo melodrama para caracterizar as produções cinematográficas orientais que se aproximam das características descritas no ocidente, não existe um sinônimo específico nas línguas asiáticas para essa palavra, sendo comum usar o termo em inglês (*melodrama*) como aproximação.

Como ponto de partida para diferenciar os melodramas ocidentais e orientais, tem-se a concepção de que o asiático está ligado aos mitos, aos rituais, práticas religiosas e cerimônias (DISSANAYAKE, 1993), questões ainda muito comuns atualmente, como observa-se em *Your Name* (2016). Mesmo que as significações e formas de observar e entender o sagrado tenham mudado ao longo dos anos, a sua presença é recorrente no cotidiano e cultura dos cidadãos. Outro ponto de destaque do melodrama asiático é a concepção do sofrimento e da família. O sofrimento é visto por muitas culturas asiáticas como componente da vida, essencial para o crescimento humano, e o melodrama explora esse discurso em suas narrativas. As obras enfatizam o contexto familiar como uma unidade, enquanto o melodrama ocidental, em sua maioria, se preocupa mais com o indivíduo em si, sua relação com outros contextos que não apenas o familiar, como explica Wimal Dissanayake:

Nos melodramas ocidentais, em geral, é o indivíduo no contexto da família que interessa ao cineasta, enquanto no melodrama asiático é a família como uma unidade que gera mais interesse. Em outras palavras, nos melodramas ocidentais é o eu individual em relação à família que é explorado, enquanto nos melodramas asiáticos é o eu familiar que é o foco de interesse (DISSANAYAKE, 1993, p. 4, tradução nossa)⁹⁵.

Catherine Russell (1993) escolhe observar filmes japoneses para apontar as diferenças entre os melodramas asiáticos e ocidentais. A autora analisa as produções de Yasujirō Ozu e Kenji Mizoguchi e destaca que a matriz melodramática nipônica tem uma estrutura particular, na qual a noção japonesa de identidade nacional ganha destaque. É importante salientar que essas obras possuem o caráter próprio japonês, mas não estão isentas de influências do cinema ocidental. Para Russell (1993), o melodrama tem raízes profundas na história cultural japonesa

⁹⁴ No original: “Asian melodramas represent a confluence of tradition and modernity, Eastern and Western sensibilities, voices of past and present”.

⁹⁵ No original: “In Western melodramas, by and large, it is the individual in the context of the family that is of interest to the filmmaker, whereas in Asian melodrama it is the family as a unit that generates the most interest. To phrase it differently, in Western melodramas it is the individual self in relation to family that is explored, whereas in Asian melodramas it is the familial self that is the focus of interest”.

e domina o cinema local, pois a intensidade emocional demonstrada nos filmes é um atributo-chave do próprio “caráter japonês”.

A autora descreve que o melodrama ocidental, em especial o americano, está baseado em uma noção de desejo e repressão, no qual o excesso caracteriza a vitória sobre a repressão, um desafio ao realismo através do sentimentalismo e intensidade do sofrimento. As polaridades enfatizadas nas obras destacam as contradições sociais e tornam o melodrama ocidental uma expressão da interioridade, “uma erupção que ocorre na superfície do discurso, que aponta em seu excesso para algo que foge da representação” (RUSSELL, 1993, p. 144, tradução nossa)⁹⁶. Em contraste, o Japão é tratado pela autora como detentor de uma cultura da experiência, seus melodramas são expressões da carga emocional da identidade nacional, que para o espectador estrangeiro aparentam ser excessos sem sentido, pois não consegue captar os discursos e representações da mesma forma que um japonês.

Para Russell, o melodrama japonês emergiu com a ascensão da burguesia no período Tokugawa, no qual as peças de bonecos *Bunraku* e as peças *Kabuki* apresentavam traços característicos do melodrama, como grande intensidade emocional e o uso da música e gestos como recursos narrativos, tendo em vista que “duas estratégias melodramáticas centrais das quais Peter Brooks se alonga, a ‘estética da surpresa’ e o ‘texto da mudez’ são exemplificadas no *Kabuki* e *bunraku*, respectivamente” (RUSSELL, 1993, p. 144, grifo da autora, tradução nossa)⁹⁷. Assim como essas obras, as produções de cineastas japoneses como Mizoguchi e Ozu destacam o que Russell chama de versão japonesa da moral oculta melodramática, a noção de dever e emoção (*giri* e *ninjo*, respectivamente). Os termos lidam com as contradições entre a obrigação para com a sociedade, família, vila, nação (*giri* – 義理) e os sentimentos humanos individuais (*ninjo* – 人情), que resultam em embates internos que às vezes só podem ser superados com a morte. Outra questão presente no imaginário japonês é o saudosismo ou nostalgia em relação aos tempos no campo, que aparece nas obras cinematográficas como algo distante e pacífico, com destaque ao núcleo familiar afastado da grande modernização.

Maureen Turim (1993) complementa a história do melodrama japonês ao relatar que seu surgimento se deu a partir da importação dos modos europeus para o país e a reformulação de expressões culturais populares existentes, como o *Kabuki*. Assim, no século XIX, formas melodramáticas de teatro, como o *Shinpa* e *Shingeki*, se manifestaram, pegaram emprestado

⁹⁶ No original: “[...] an eruption that takes place on the surface of discourse which points in its very excessiveness to something that escapes representation”.

⁹⁷ No original: “[...] two central melodramatic strategies that Peter Brooks dwells on, the ‘aesthetics of astonishment’ and ‘the text of muteness,’ are exemplified in *Kabuki* and *bunraku*, respectively”.

características teatrais ocidentais e modernizaram o teatro japonês. Consequentemente, abriu-se caminho para a criação de filmes melodramáticos, que apareceram em seguida retratando conflitos domésticos e o papel do cidadão e da família no Japão moderno. Mesmo com diferenças culturais e históricas, os modos melodramáticos são semelhantes na Europa e no Japão, pois expressam as condições atuais de seus países e populações, as novas estruturas industriais e mudanças políticas que estavam ocorrendo em cada lugar. Dessa forma, o melodrama japonês (e asiático) surge através da adaptação das características do melodrama europeu baseadas em acontecimentos locais.

O teatro *Shinpa* foi considerado um espetáculo japonês que utilizava formas melodramáticas em suas narrativas e, conseqüentemente, seu nome foi usado para descrever outras produções que se pareciam com seu estilo. Segundo Scott Nygren (1993), o *Shinpa*, conhecido também por *New School Theater* (“Nova Escola de Teatro”), foi uma forma teatral característica da Era Meiji que se originou na década de 1890 e manteve sua popularidade até meados de 1920, considerado uma das principais fontes do estilo cinematográfico dessa época. Por ter algumas influências de fora e transitar entre o tradicional e o moderno, o *Shinpa* recebeu algumas críticas por escritores japoneses e americanos, que o chamavam de movimento “semi-moderno”, pois não era realista o suficiente para sustentar a atenção do público como uma representação adequada da era moderna (NYGREN, 1993). O *Shinpa* se destacou no século XIX por ter um papel político similar aos melodramas franceses, pois promoveu pensamentos liberais antes do estabelecimento da primeira constituição japonesa (NYGREN, 1993).

Ao fazer um panorama da história do cinema japonês no livro *Currents in Japanese Cinema*, Tadao Sato (1987) destaca o *Shinpa* como um drama japonês que adaptou as formas teatrais da época (principalmente o *Kabuki*), introduziu *plots* contemporâneos e apresentou novas temáticas aos palcos, já que seus antecessores possuíam ideais feudais que não eram capazes de refletir os novos costumes do Japão modernizado. Posteriormente, o *Shinpa* foi substituído por um tipo mais novo de drama chamado *Shingeki*, que utilizava textos e técnicas importadas diretamente do ocidente, em busca do realismo. Apesar disso, o *Shinpa* foi considerado um grande avanço tanto para o teatro quanto para o cinema, pois os primeiros filmes de drama que surgiram em 1910 utilizaram atores que vieram desse teatro e muitas histórias foram inspiradas em seus enredos.

O *Shinpa* preservou alguns estereótipos dos personagens *Kabuki*, como os tipos *tateyaku*, *nimaimé* e *onnagata*, mas produziu uma versão especificamente japonesa do melodrama (NYGREN, 1993). O *tateyaku* era o líder masculino do teatro *Kabuki*, representava a idealização de homem honrado, o samurai que segue o *bushidō* que nunca colocava o amor

ou a família acima da sua lealdade ao senhor que servia. Nas peças *Shinpa*, os *tateyaku* não demonstravam amor, o que não agradava o público feminino, então, criou-se um papel secundário, o *nimaiime*, representado por um homem bonito, mas não necessariamente forte ou esperto, mas que tinha um coração puro (SATO, 1987). Os *nimaiime* se apaixonavam por gueixas ou prostitutas e preferiam até mesmo a morte do que se subordinar emocionalmente ao *bushidō*. Considerado o tipo mais puro de *nimaiime*, o *tsukkorogashi* tinha como cena principal o *michiyuki*, no qual cometia suicídio junto de sua amada (SATO, 1987). Os *onnagata* eram homens que faziam papéis femininos, principalmente mulheres idealizadas que demonstravam suas virtudes através de grandes sacrifícios.

A maioria das peças *Shinpa* eram tragédias amorosas, com um homem bonito e garotas doces que sofriam por sua causa, uma característica reproduzida no cinema. Somando-se a isso, os filmes com características do *Shinpa* marcaram a história do cinema japonês, pois deixaram de lado os *onnagata* e colocaram atrizes para interpretar os papéis femininos, visto que tanto no teatro quanto no cinema, até 1920, esses papéis eram interpretados por homens. Essa mudança foi necessária pois, além da diferença entre gêneros, os pomos de Adão masculinos ficavam em evidência durante os *closes* das cenas românticas e causavam desconforto e estranheza. Além disso, Tadao Sato (1987) coloca o *Shinpa* como um dos marcos do cinema de drama japonês, pois divide as obras cinematográficas em dois grandes gêneros: o drama de época (começou a partir do teatro *Kabuki* e desenvolveu temas mais sofisticados) e o drama contemporâneo (começou com o *Shinpa* e desenvolveu realismos mais modernos). Ambos possuem influência de filmes estrangeiros.

Uma vez que o melodrama acompanha a mentalidade da população em determinado local e época, ao observar as obras japonesas, é necessário olhar para o Japão, e não apenas aplicar ideais advindos do ocidente, pois cada um tem sua matriz social e cultural específica. Como exemplo da importância dessa abordagem, Mitsuhiro Yoshimoto (1993) nota nos filmes e melodramas japoneses os medos e ansiedades da população japonesa em um dos momentos de grande incerteza sobre o futuro durante o pós-guerra e os compara com os filmes e imaginários americanos do mesmo período, que são extremamente diferentes. Antes e durante a guerra, surgiram enredos melodramáticos que continham a falta de individualismo e carregavam ideologias que estimulavam o crescimento e avanço do Japão em relação ao mundo e justificavam, de certa forma, a criação do sistema fascista. No pós-guerra, ao levar as questões e contradições para o nível individual, deslocou-se a atenção dos problemas para a problematização da subjetividade, o que pode ter contribuído para a implementação da

democracia (YOSHIMOTO, 1993). Além disso, os filmes que expunham os horrores da guerra, enfatizavam o inimigo como causador dos desastres se sobressaíram.

Nos melodramas ideológicos japoneses, a história e eventos foram colocados em primeiro plano para dar ênfase aos grandes feitos e ao caráter nacionalista da obra, já em melodramas familiares ou domésticos, o contexto histórico não ficava tão evidente, mas poderia se fundir com o psicológico das pessoas e se tornar uma motivação para seus atos. Como explica Maureen Turim (1993), algumas produções

[...] usam o histórico como pano de fundo para o melodrama doméstico e geralmente não são tratadas como representações históricas sérias. Porém, essa formulação é enganosa, porque o melodrama doméstico aqui se funde com o histórico, e a consequência é um entrelaçamento de tratamentos ideológicos de motivações e vítimas pessoais e políticas. Raro é o melodrama histórico no qual preocupações pessoais, psicológicas e essencialmente domésticas não fazem parte da visão da história transmitida. Igualmente, a maioria dos melodramas domésticos manipula a codificação referencial do histórico na definição de relações pessoais (TURIM, 1993, p. 168, tradução nossa)⁹⁸.

Entre 1950 e 1960, o melodrama deixou de ser ideológico e passou a trabalhar na formação social japonesa, o que justifica o número elevado de melodramas familiares, como por exemplo, os de Yasujirō Ozu. Mitsuhiro Yoshimoto (1993) relata que apesar da industrialização, a reconstrução do Japão carregou as incertezas e hesitações em relação ao avanço tecnológico e às mudanças sociais. O melodrama serviu como um local para retratar as desconfianças sobre a modernidade e “articulou uma disparidade entre a modernidade e modernização, cujo ‘desenvolvimento desigual sincrônico’ tem sido a pressão sociocultural dos japoneses há mais de um século” (YOSHIMOTO, 1993, p. 106, tradução nossa)⁹⁹. Além disso, o melodrama destacou diferentes formas de lidar com a realidade conservadora que ainda permeia o país atualmente.

O uso do sobrenatural nos melodramas japoneses também era recorrente, principalmente quando as narrativas e estruturas das peças *Kabuki* começaram a mudar e o cinema a se destacar. A herança japonesa forneceu um simbolismo sobrenatural que foi empregado nos novos

⁹⁸ No original: “[...] use the historical as backdrop for domestic melodrama and are not often treated as serious historical representations. This formulation is misleading, though, because the domestic melodrama here becomes fused with historical, and the consequence is an interweave of ideological treatments of personal and political motivations and casualties. Rare is the historical melodrama in which personal, psychological, and essentially domestic concerns are not part of the vision of history conveyed. Equally, most domestic melodramas manipulate referential coding of the historical in defining personal relations”.

⁹⁹ No original: “[...] articulated a disparity between modernity and modernization, whose ‘synchronic uneven development’ has been the sociocultural strain on the Japanese for more than a century”.

enredos e obteve maior distanciamento dos melodramas europeus. O teatro *Nō* utilizou muitas crenças religiosas e o *Kabuki* absorveu essas questões de modo simbólico, misturou o sobrenatural do melodrama ocidental e criou uma forma híbrida de melodrama que aparentava ser uma característica específica japonesa, já que a audiência ocidental tendia a ignorar os aspectos sobrenaturais de suas obras (TURIM, 1993).

O simbolismo se tornou um dos pontos fortes do melodrama japonês, tendo em vista que capta as formas citadas (sobrenatural, nacionalismo, psicológico etc.), transfere para a narrativa e levanta questões sobre o papel do sujeito na modernidade, história e vida social. Através de questões psicológicas, o personagem serve como uma lente para retratar as preocupações ideológicas da época e dramatizar o momento histórico. Por isso, os melodramas como os de Ozu, chamados de femininos, faziam sucesso no Japão, pois apresentavam essas questões implícitas na história de um personagem (normalmente feminino) que precisava lidar com um problema familiar, por exemplo.

Com a evolução do cinema, Kenji Mizoguchi, outro diretor que se destacava por utilizar características melodramáticas em seus filmes, começou a fazer histórias que enfatizavam mais as mulheres do que os *nimaimé* e se distanciavam das heroínas do *Shinpa*, que ansiavam pelos *nimaimé* e os seguiam em seus finais trágicos. Apesar das mulheres de Mizoguchi deixarem suas fraquezas de lado, avançarem por conta própria e causarem um apelo que não existia nas heroínas anteriores, ainda carregavam aspectos melodramáticos em suas jornadas. Além disso, muitos filmes da metade do século XX tinham histórias sentimentais de amor que retratavam o cotidiano comum de pessoas pobres e honestas e atraíam os japoneses por causa da sua simplicidade, lirismo e semelhança com as condições sociais dos espectadores. Ou seja, as características melodramáticas que surgiram no teatro se modificaram e se adaptaram ao longo dos anos e foram utilizadas como estratégias narrativas para os filmes.

David Bordwell (2008) faz um breve panorama dos filmes do Japão do começo do século XX e enfatiza a contribuição de Mizoguchi para os melodramas no país. Segundo o autor, os filmes do diretor absorveram características das tradições literárias e teatrais que proporcionavam uma vasta reserva cultural de situações dramáticas, e, no caso dos melodramas femininos, baseavam-se nas histórias de mulheres sofredoras. Para Bordwell, Mizoguchi explorou e adaptou o *Shinpa* em suas produções e concebeu mais popularidade para essas narrativas, pois “Quando Mizoguchi entrou para a indústria do cinema, qualquer filme que arrancasse lágrimas fáceis e fosse ambientado em tempos modernos era considerado um desdobramento do gênero” (BORDWELL, 2008, p. 126). Sobre este teatro, citado anteriormente, o autor o descreve como sendo uma versão romantizada, quase moderna, do

Kabuki, com peças que davam destaque a mulheres independentes e oprimidas por homens insensíveis e obrigações sociais.

Além de usar a estética *Shinpa*, Mizoguchi contribuiu com o estilo cinematográfico japonês ao evocar um tipo de essência nacional e cultural japonesa em seus filmes. Essas produções responderam a “um leque de demandas culturais, desde o orgulho por sua tradição artística até o nacionalismo político” (BORDWELL, 2008, p. 181), apropriaram tradicionais técnicas pictóricas, criaram um “cinema hipnótico concentrado na imagem densa, matizada por deslocamentos espaciais imprevisíveis e sutis modificações nos detalhes” (BORDWELL, 2008, p. 181) e empregavam o plano prolongado para dar uma ênfase sutil na expressividade, característica apropriada das convenções da estética *Shinpa*. Para Bordwell, os filmes de Mizoguchi mostram como utilizar os enquadramentos, movimentações de câmera e disposição das figuras para formar uma coreografia delicada e gerar mais dramaticidade ao basear-se em jogos de esconder ou tornar visível, deixar pistas e rastros desde o início da trama para serem acionadas quando for necessário. “A ‘prodigiosa intensidade sugestiva’ que Mizoguchi tanto admirava na arte japonesa ali está concentrada e esperando para ser descoberta por nossa sensibilidade” (BORDWELL, 2008, p. 182).

Com base nessa breve discussão sobre o cinema e melodrama japoneses, entende-se que ainda há muito a se explorar, mas que a imaginação melodramática, que serve como refúgio para os problemas modernos e traduz de maneira expressiva e emocional as questões pessoais e sociais de um povo, está presente nas produções nipônicas. Os pilares que compreendem este trabalho – o cinema, o melodrama e as animações – estão rodeados de mensagens, comunicam algo a seus espectadores, tanto do mesmo local de origem quanto de outro, e aproximam pessoas através dos sentimentos retratados.

A imagem em movimento, seja ligada ao mundo fenomenal, pintada em animação ou rodada em um programa de computador, produz traços que ativam o olhar e a mente. Deixa rastros e compõe trajetórias que os espectadores seguem, guiados pelo desenho, pelo contexto e pela busca de sentido (BORDWELL, 2008, p. 305).

Expõe-se no capítulo seguinte a análise fílmica como metodologia e a forma pela qual optou-se por utilizá-la para observar os animês escolhidos como objetos desta dissertação.

4 A ANÁLISE FÍLMICA COMO METODOLOGIA

Após o levantamento bibliográfico, que amparou a elaboração dos capítulos teóricos anteriores e o embasamento das discussões que serão realizadas, a análise fílmica se faz necessária para observar como o diretor Makoto Shinkai utilizou características do melodrama como ferramentas para auxiliar na construção dramática dos seus filmes. Para isso, serão utilizados como apoio os estudos sobre análise fílmica de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), David Bordwell (2008, 2013) e André Gaudreault e François Jost (2009), os ensinamentos referentes ao melodrama de Mariana Baltar (2019), Peter Brooks (1995) e Thomas Elsaesser (1991), e explicações feitas em entrevistas por Makoto Shinkai sobre suas obras. Em seguida, as análises serão efetuadas (capítulo 5) baseadas no compilado de estudos abstraídos dessas fontes, mas aplicados livremente, sem seguir uma regra ou receita proposta pelos autores, que serão explicitados aqui como forma de demonstrar de onde o conhecimento e escolhas analíticas foram retirados para serem adaptados pela pesquisa. Ao invés de analisar os três filmes juntos, entende-se que observar um de cada vez permite explorar melhor a obra em si e compreender suas características isoladamente, seus próprios componentes.

Nesta dissertação, não serão feitas análises narrativas propriamente ditas, mas considera-se interessante perceber como as histórias foram construídas para mostrar a criação e resolução de conflitos, o ponto de partida e chegada e as transformações dos personagens com o desenrolar das tramas, sem produzir observações estruturalistas de construção narrativa. André Gaudreault e François Jost (2009) estudam a narrativa cinematográfica para identificar a composição do relato, narração, relação palavra-imagem, ponto de vista e temporalidade dos filmes. Os autores separam a narratologia em duas modalidades: modal (narratologia da expressão) e temática (narratologia de conteúdo). A primeira interessa-se com as formas de expressão utilizadas para contar algo, já a segunda, preocupa-se com o antes da história ser contada, as ações e papéis dos personagens e as relações entre eles.

Gaudreault e Jost (2009) apoiam-se nos estudos de Christian Metz e destacam cinco critérios para se reconhecer uma narrativa: 1) tem um começo e um fim; 2) é uma sequência com duas temporalidades; 3) todas são um discurso; 4) sua consciência desrealiza a coisa contada; 5) é um conjunto de acontecimentos. Ou seja, para os autores, a narrativa é uma sequência temporal de acontecimentos irrealis dentro de um discurso fechado com começo e fim. Ao considerar o cinema como uma narrativa, Gaudreault e Jost sugerem que os planos dos filmes são equivalentes a um enunciado, mas diferem da fala e do romance escrito por serem capazes de mostrar ações sem necessariamente precisarem dizer algo. A enunciação estabelece

relações entre o enunciado e os elementos que constituem o quadro e permite dar sentido aos componentes através de mecanismos como a luz, cor, maquiagem e montagem. Assim, tudo o que está presente em um filme conta uma história, ou contribui para contá-la. Não apenas os personagens, mas os cenários, as roupas, os objetos e o contexto contam histórias.

Contribuindo com a noção de um cinema que narra, David Bordwell (2008) explica sobre a *mise-en-scène* e chama o cinema de “cinema narrativo”, pois a ficção é orquestrada para guiar o olhar do espectador por meio das câmeras, palavras, gestos, rostos e outros recursos em direção ao que se quer passar. Para o autor, é interessante perceber o estilo dos filmes, pois demonstra através das técnicas cinematográficas o conteúdo que afeta o espectador.

Sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história. O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós (BORDWELL, 2008, p. 57-58).

Segundo Bordwell, o estilo possui quatro funções principais: 1) denotar o campo de ações, agentes e circunstâncias (ficcionalis ou não), e mostrar as qualidades expressivas dos elementos, que podem ser pessoas, objetos, cores, trilha e outros. A função denotativa pode ser dividida em aquela que apresenta qualidades de sentimento ou a que causa sentimentos no espectador, ou seja, um plano que transmite tristeza ou que deixa a pessoa triste; 2) produzir significados simbólicos, mais abstratos e conceituais; 3) pode operar por si mesmo, criar padrões e climas que levam o espectador a notar pequenas diferenças e encontrar uma ordem escondida; 4) função decorativa, que exige uma apreensão das potencialidades da linguagem cinematográfica ao produzir padrões através da justaposição ou sobreposição de outras funções estilísticas, comunica estados expressivos e desperta frustrações e/ou fruções. O “estilo determina nossa experiência de um filme em muitos níveis” (BORDWELL, 2008, p. 60).

Ao observar as imagens de um filme, percebe-se que elas fornecem vestígios de tendências e fatos, uma história que pede para ser analisada e explicada. O estilo é a “textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas” (BORDWELL, 2013, p. 17), que afetam e provocam o espectador. O estilo pode ser entendido como individual, isto é, o estilo de um diretor, como o de Makoto Shinkai, ou grupal, como o de uma produtora ou de um estilo cinematográfico específico, como por exemplo, o expressionismo alemão. De qualquer modo, são escolhas técnicas com características recorrentes, que podem ser “propriedades, como estratégias

narrativas ou assuntos ou temas preferidos” (BORDWELL, 2013, p. 17), que se repetem através da encenação, dos cortes, do som e outros.

O mais importante é compreender o cinema e, conseqüentemente, o cinema de animação, como um meio narrativo, uma forma de comunicação, que conta histórias e apresenta ações dramáticas de maneira envolvente ao utilizar técnicas para provocar emoções ou sugerir ideias. Bordwell (2013) aplica os pensamentos de Bazin e realça que o cinema, ao contrário das outras artes, permite reproduzir acontecimentos tangíveis e únicos, pois é um meio capaz de registrar situações do cotidiano e obter um “realismo filmico”. “Como meio, o cinema acolhe a oportunidade de registrar qualquer coisa – não apenas ficções encenadas, mas incidentes aleatórios, até mesmo obras de arte em outros meios” (BORDWELL, 2013, p. 104).

A fim de aproximar-se do melodrama, destaca-se que, além da imagem, o som também desperta sensações e auxilia a contar uma história. Compreende-se por som toda a sonoplastia de uma obra, como a música, ruídos e efeitos sonoros. Para Thomas Elsaesser (1991), a música no melodrama é tanto funcional (como significado estrutural) quanto temática (conteúdo expressivo), pois é utilizada para causar certas emoções, como tristeza, pavor, felicidade, êxtase, dentre outras. O uso do som na produção das sensações é tão importante para o melodrama que Elsaesser nota uma quebra de atmosfera nos filmes dublados, pois o áudio diferente do original pode gerar um incômodo no que se refere a discrepância entre o movimento labial dos atores e a voz escutada. Nas animações, esse desconforto é minimizado, uma vez que não são lábios de pessoas reais que se movimentam, mas desenhos animados. Sobre as dublagens e a relação entre imagem e som com o melodrama, o autor argumenta:

Considerado como um código expressivo, o melodrama pode, portanto, ser descrito como uma forma particular de *mise-en-scène* dramática, caracterizada pelo uso dinâmico de categorias espaciais e musicais [...]. Situações dramáticas recebem uma orquestração que permitirá padrões estéticos complexos: de fato, a orquestração é fundamental, [...] porque atraiu as conseqüências estéticas de ter a palavra falada mais como uma dimensão “melódica” adicional do que como um discurso semântico autônomo. O som, musical ou verbal, atua antes de tudo para dar a ilusão de profundidade à imagem em movimento e, ao ajudar a criar a terceira dimensão do espetáculo, o diálogo se torna um elemento cênico, juntamente com meios mais diretamente visuais da *mise-en-scène*. Quem já teve a má sorte de assistir a um filme de Hollywood dublado em francês ou alemão saberá quão importante é a dicção à ressonância emocional e à continuidade dramática. A dublagem faz com que a melhor imagem pareça visualmente plana e fora de sincronia: ela destrói o fluxo no qual a coerência do espetáculo ilusionista é construída (ELSAESSER, 1991, p. 75, tradução nossa)¹⁰⁰.

¹⁰⁰ No original: “Considered as an expressive code, melodrama might therefore be described as an particular form of dramatic *mise-en-scène*, characterised by a dynamic use of spatial and musical categories [...]. Dramatic

Assim, Elsaesser entende o melodrama como uma narrativa dramática em que os sons acompanham e marcam os efeitos emocionais. Essa concepção percebe os elementos da obra como um sistema que produz “cores expressivas e contraste cromático ao enredo, orquestrando os altos e baixos emocionais da intriga” (ELSAESSER, 1991, p. 74, tradução nossa)¹⁰¹. O melodrama pode ser visto como uma forma que carrega seus próprios valores e conteúdo significativo, pois possui um modo de experiência particular, histórico e socialmente condicionado. Mesmo que suas narrativas fujam de padrões da verossimilhança, suas estruturas possuem verdades e vidas próprias, nas quais o artista tem liberdade para criar, manipular técnicas e colocar uma conotação espiritual específica (ELSAESSER, 1991).

Mariana Baltar (2019) ressalta que as narrativas fora do escopo do gênero melodrama podem dialogar com a imaginação melodramática ao colocarem em cena questões que estão implicadas nas narrativas do melodrama. Para apontar essa intertextualidade nas obras, a autora sugere que se estabeleça categorias analíticas derivadas do melodrama clássico e encontradas em narrativas que não são categorizadas tradicionalmente como melodrama. Segundo a proposição de Baltar (2019), as categorias de análise dos elementos narrativos presentes nas obras atravessadas pela imaginação melodramática são: 1) antecipação; 2) simbolização exacerbada; 3) obviedade. O cinema propicia essas características ao apresentar grandes expressões através das falas, visualidade, música e construção narrativa.

A antecipação (citada anteriormente no capítulo 3) está relacionada à capacidade do espectador de obter informações antes dos personagens, pois cria-se um suspense que prende e causa sensações no indivíduo ao acompanhar a narrativa prevendo o desfecho de uma situação. O excesso está ligado ao exagero da cena, que pode ser observado pelo uso intenso da trilha sonora, os objetos do cenário que formam sentidos metafóricos, as expressões, diálogos e outros. Através do excesso melodramático e seu caráter expressivo, percebe-se as polaridades moralizantes e a separação entre o bem e o mal, que garantem o efeito pedagógico e destacam os olhares do público (que podem gerar obstáculos aos personagens) e as instâncias de julgamento. A obviedade, como o modo mais tradicional de atuação, “aparece quando, além da

situations are given an orchestration which will allow for complex aesthetic patterns: indeed, orchestration is fundamental [...] because it has drawn the aesthetic consequences of having the spoken word more as an additional ‘melodic’ dimension than as an autonomous semantic discourse. Sound, whether musical or verbal, acts first of all to give the illusion of depth to the moving image, and by helping to create the third dimension of the spectacle, dialogue becomes a scenic element, along with more directly visual means of the *mise-en-scène*. Anyone who has ever had the bad luck of watching a Hollywood movie dubbed into French or German will know how important diction is to the emotional resonance and dramatic continuity. Dubbing makes the best picture seem visually flat and out of sync: it destroys the flow on which the coherence of the illusionist spectacle is built”.

¹⁰¹ No original: “[...] giving expressive colour and chromatic contrast to the storyline, by orchestrating the emotional ups and downs of the intrigue”.

mise-en-scène da câmera e da presença de um ou outro personagem, o texto e a direção de arte convergem para a expressão do mesmo olhar público de um julgamento que faz mover o enredo do melodrama” (BALTAR, 2019, p. 127, grifos da autora). Como por exemplo, pessoas invejosas e ciumentas que são personificações das constrictões sociais, pois encenam a objetificação e representação do público.

Com base no que foi exposto, produziu-se o quadro¹⁰² abaixo (Quadro 2) para destacar algumas características principais do melodrama e seu caráter de imaginação melodramática, no qual observa-se a atualização e adaptação de suas propriedades, no intuito de utilizá-lo como suporte para as análises que serão realizadas no capítulo 5.

Quadro 2 - Características do melodrama

Polarização do bem e mal	Vilões, heróis e mocinhas	Procura pela manutenção da estabilidade e equilíbrio
Música como apoio para efeitos dramáticos	Perseguição	Habilidade de introduzir o espectador em uma atmosfera de sonhos e fantasias
Dilemas morais	Reviravoltas	Atua na subjetividade
Papel regulador e educador	Resolução de conflitos	Culturalmente determinado
Grande apelo popular	Busca pela virtude	Metáforas e aspectos simbólicos
Personagens de fácil identificação	Justiça	Obviedade
Sentimentalismos	Coincidências	Exageros

Fonte: Autoria da pesquisa (2021)

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), a análise fílmica não é um fim em si mesma, mas advém de um processo de “compreensão, de (re)constituição de um outro objeto, o filme acabado passado pelo crivo da análise, da interpretação” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12). Para os autores, analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e examiná-lo. “Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12). Além de trabalhar o filme, trabalha-se também o analista, pois coloca em questão suas primeiras

¹⁰² As informações presentes no quadro foram fundamentadas nos autores Jean-Marie Thomasseau (2012), Peter Brooks (1995), Lisandro Nogueira e Ícaro Sampaio (2013), Mariana Baltar (2019) e Thomas Elsaesser (1991).

percepções, impressões e hipóteses, que podem ser confirmadas ou refutadas. Desconstruir uma obra em partes isoladas e estabelecer elos entre os elementos estimulam o investigador a criar uma concepção diferente através do seu olhar sobre o que foi visto.

As análises fílmicas desta dissertação serão realizadas em busca de características que mostram a possibilidade de explorar os filmes a partir da lente do melodrama. Os filtros específicos, ou lentes metodológicas, serão observados a partir dos dilemas morais, que podem estar relacionados com outros aspectos das obras. Desta forma, verificar-se-á como essas questões estão dispostas nas narrativas através das músicas, da plástica (como por exemplo, o uso das cores e cenários para expressar sentimentos), da relação dos personagens com suas próprias jornadas e com outros seres (pessoas ou animais), das metáforas e aspectos simbólicos e da busca pela virtude. A investigação apontará como o diretor utilizou o melodrama em suas narrativas para demonstrar a vida cotidiana, os valores morais por meio de diferentes expressões e aproximar-se de diversos espectadores. As cenas escolhidas serão descritas para mostrar os pensamentos, relações e interpretações que delas foram obtidas.

Nos próximos subitens, os três filmes de Makoto Shinkai escolhidos como objetos serão expostos. Optou-se por organizar as seções da seguinte forma: imagem da capa oficial, ficha técnica, resumo da história produzido pela pesquisadora e informações relatadas pelo diretor.

4.1 *Children Who Chase Lost Voices*

Figura 4 - *Children Who Chase Lost Voices*



Fonte: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/hoshi-o-kodomo.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

Quadro 3 - Children Who Chase Lost Voices

Ficha Técnica	
Nome original	<i>Hoshi o ou Kodomo</i> (星を追う子ども)
Data de lançamento	2011 (Japão)
Duração	116 min
Diretor/ História Original/ Roteiro/ Edição	Makoto Shinkai
Design de personagem/ Diretor de Animação	Takayo Nishimura
Diretor de arte	Takumi Tanji
Trilha Sonora	Tenmon
Elenco principal	
Asuna Watase	Hisako Kanemoto
Ryuji Morisaki	Kazuhiko Inoue
Shun e Shin Canaan Preases	Miyu Irino

Fonte: Autoria da pesquisa (2021)

Resumo:

Asuna é uma garota acostumada a ficar sozinha, pois perdeu o pai quando era mais nova e sua mãe trabalha o dia todo para sustentá-las. Após arrumar a casa e fazer as tarefas da escola, Asuna fica o restante do tempo em sua montanha favorita tentando sintonizar um rádio diferente que seu pai lhe deixou antes de morrer. Um dia, ela consegue ouvir algo pelo rádio que fica marcado em sua mente, uma canção que se parecia com a batida de um coração. Em outro momento, Asuna é atacada por um ser gigante e é salva pelo jovem Shun, que diz ser de um lugar chamado Agartha. Uma amizade rápida e intensa acontece entre os dois, mas logo o garoto desaparece. Na escola, Asuna aprende com seu professor, Ryuji Morisaki, sobre o mundo dos mortos, um local onde é possível trazer de volta as pessoas que já partiram. Ao ficar curiosa sobre o assunto e lembrar de Shun, a menina tenta saber mais a respeito.

Asuna conhece Shin, irmão mais novo de Shun. Para salvá-la da organização Arcanjo que investiga a localização de Agartha, Shin mostra ao professor (membro da companhia) o portal de entrada do mundo e como abri-lo: através de uma chave de cristal, que coincidentemente é feita do mesmo material do rádio de Asuna. Em seguida, Asuna e Morisaki partem em uma jornada por Agartha, pois o professor queria ressuscitar sua jovem esposa. Durante a viagem, os personagens conhecem vários seres diferentes, sofrem perseguições e

algumas perdas. Além de procurarem pela alma da mulher de Morisaki, os personagens adquirem aprendizados e descobrem muito sobre si mesmos e o significado da vida. É um filme sobre superação e autoconhecimento, como lidar com a morte e o luto.

Informações adicionais:

O título do filme em inglês pode ser encontrado de três maneiras: *Children Who Chase Lost Voices*, *Children Who Chase Lost Voices From Deep Below* e *Journey to Agartha*. Makoto Shinkai (2011) comenta que o maior é um subtítulo do nome em japonês, utilizado na época como um título temporário para o mercado internacional de língua inglesa. Posteriormente, a equipe definiu apenas *Children Who Chase Lost Voices* como uma tradução mais próxima ao nome em japonês¹⁰³. Em relação ao exterior, Shinkai (2011) explica que fez um esforço maior para atingir espectadores de outros países com essa obra, desde a construção da sua história até o uso de uma criança como personagem principal. Segundo o diretor,

Agartha foi baseada nas relíquias de todas as culturas do mundo, incluindo a Índia e o Oriente Médio. Todos esses efeitos culturais antigos estão incluídos em Agartha. Quando eu estava escrevendo o roteiro, estava em Londres, então tive a oportunidade de visitar o British Museum. Pude ver muitos artefatos antigos e assim por diante, o que me deu muita inspiração para o script. Portanto, você pode considerar Agartha como uma combinação de todas as culturas antigas do mundo misturadas (SHINKAI, 2011, tradução nossa)¹⁰⁴.

Além disso,

Enquanto fazia *Hoshi o Ou Kodomo*, queria torná-lo diferente dos meus outros trabalhos. Meus trabalhos mais antigos exigiam que as pessoas conhecessem certos detalhes da cultura japonesa para aproveitá-los, mas eu queria fazer [...] diferente [...] para que pessoas que não conheciam o Japão também pudessem se divertir (SHINKAI, 2011, grifos do autor, tradução nossa)¹⁰⁵.

¹⁰³ Em tradução livre, 星を追う子ども significa “criança que persegue estrelas”, e *Children Who Chase Lost Voices*, “crianças que perseguem vozes perdidas”.

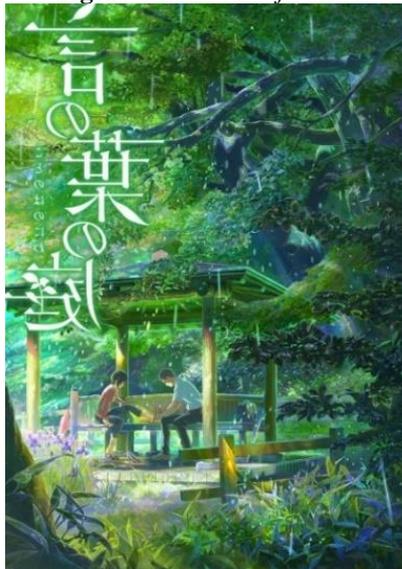
¹⁰⁴ No original: “Agartha was based on the remains of all the cultures in the world, including India and the Middle East. All of those ancient cultural effects are included in Agartha. When I was writing the script I was staying in London, so I had the opportunity to visit the British Museum. I got to see many ancient artifacts and so forth, which gave me a great deal of inspiration for the script. So you can consider Agartha to be a combination of all of our world’s ancient cultures mixed together”.

¹⁰⁵ No original: “While making *Hoshi o Ou Kodomo*, I wanted to make it different from my other works. My older works required people to know certain details about Japanese culture in order to enjoy them, but I wanted to make [...] different [...] so that people who don’t know about Japan could also enjoy it”.

Os protagonistas das obras anteriores são mais velhos do que Asuna, que tem entre 11 e 12 anos. Essa escolha foi feita com a intenção de atingir um público mais amplo, já que seus “trabalhos anteriores foram assistidos principalmente por um público masculino de 20 a 30 anos, o que é bom, mas eu queria me desafiar a ter um público mais amplo – até mesmo tão jovens quanto adolescentes” (SHINKAI, 2011, tradução nossa)¹⁰⁶. Com isso, Makoto Shinkai aposta na aproximação com o público mais jovem, utiliza recursos fantásticos e métodos que se assemelham aos do Studio Ghibli, na tentativa de garantir que os espectadores o assistissem sem hesitação e resistência e se divertissem. Segundo o diretor, o filme é sobre “como superar uma sensação de profunda perda, a perda de outra pessoa” (SHINKAI, 2011, tradução nossa)¹⁰⁷, pois é uma obra que mostra “crianças pensando na morte” (SHINKAI, 2012, tradução nossa)¹⁰⁸.

4.2 *Garden of Words*

Figura 5 - *Garden of Words*



Fonte: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/kotonohanoniwa.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

Quadro 4 - *Garden of Words*

Ficha Técnica	
Nome original	<i>Kotonoha no Niwa</i> (言の葉の庭)
Data de lançamento	2013 (Japão)
Duração	46 min

¹⁰⁶ No original: “My past works were watched primarily by a 20-30 year old male audience, which is fine, but I wanted to challenge myself to have a broader audience – even as young as teenagers”.

¹⁰⁷ No original: “[...] how to overcome a sense of deep loss, the loss of another person”.

¹⁰⁸ No original: “One of the themes of *Children Who Chase Lost Voices* is ‘children thinking about death’”.

Diretor/ História Original/ Roteiro/ Edição	Makoto Shinkai
Design de personagem/ Diretor de Animação	Kenichi Tsuchiya
Diretor de arte	Hiroshi Takiguchi
Trilha Sonora	KASHIWA Daisuke
Elenco principal	
Takao Akizuki	Miyu Irino
Yukari Yukino	Kana Hanazawa

Fonte: Autoria da pesquisa (2021)

Resumo:

O adolescente Takao mora com o irmão mais velho e sua mãe, que sai de casa para viver com seu jovem namorado. O maior sonho de Takao é se tornar um sapateiro, mas como os materiais e cursos necessários são muito caros, o garoto precisa arrumar trabalhos temporários para juntar dinheiro. Em um dia chuvoso, Takao decide matar o primeiro horário da escola e ir a um parque da cidade. Ao chegar no local, conhece uma mulher mais velha e misteriosa, Yukari Yukino, que recita um *tanka* (um tipo de poema japonês) e o deixa intrigado. A partir desse encontro, Takao mata aula em todos os dias chuvosos para ir ao parque, na esperança de encontrar a mulher novamente.

Com o desenrolar da história, os personagens se abrem e revelam suas fragilidades e problemas pessoais. Em consequência, Takao se apaixona por Yukino, que não corresponde. Em determinado momento, o garoto descobre que a mulher era uma professora de sua escola, mas sofreu sérias acusações de alunos maldosos, ficou depressiva, parou de dar aulas e se isolou. Por fim, os personagens chegam a um nível de esclarecimento e vínculo que nem mesmo a distância pode mudar.

Informações adicionais:

Ao perceber um aumento no número de fãs dos seus trabalhos, Makoto Shinkai (2013b) relata que desenhou ambientes sociais em *Garden of Words* para facilitar a compreensão das suas ideias por pessoas que normalmente não assistiam animê e de outras nacionalidades. Ademais, a obra tem uma duração significativamente menor do que as outras, possui apenas 46 minutos, em decorrência da proposta inicial do diretor (2013c), que pretendia lançá-la *online*.

[...] eu estava pensando em lançar este pequeno trabalho online no mundo, para que as pessoas pudessem assisti-lo em telas de LCD de alta resolução, como tablets, bem perto dos olhos. Havia também a ideia de que eu queria surpreender as pessoas, fazê-las pensar “Minha tela é realmente tão boa assim?” enquanto assistia esse trabalho de alta densidade em seus dispositivos. Um filme de duas horas ou algo semelhante pode ser um pouco comprido demais para assistir em um tablet, mas essa duração ainda é boa para os olhos. Eu queria que todos assistissem em um ambiente mais conveniente para as pessoas em nosso tempo (SHINKAI, 2013c, tradução nossa)¹⁰⁹.

Nos filmes anteriores, os personagens guardavam para si suas emoções, suprimiam-nas em seus interiores, porém, em *Garden of Words*, Shinkai inova ao colocar os protagonistas gritando suas emoções para o outro, algo que não havia feito antes (SHINKAI, 2013d). Takao grita para Yukino tudo o que estava reprimido, seus sentimentos mais profundos. Além disso, as demais obras eram sobre autodescoberta, “os personagens procurando por quem eles eram por dentro, por sua identidade própria” (SHINKAI, 2013d, tradução nossa)¹¹⁰, enquanto *Garden of Words* é sobre descobrir o outro, pois “Takao [...] não está tentando descobrir quem ele é, mas sim tentando descobrir quem é Yukino” (SHINKAI, 2013d, tradução nossa)¹¹¹.

4.3 *Your Name*

Figura 6 - *Your Name*



Fonte: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/kiminona.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

¹⁰⁹ No original: “[...] I was thinking of releasing this short work into the world online, so that people could watch it on high resolution LCD screens like tablets, close to their eyes. There was also the concept that I wanted to surprise people, to make them think, ‘My screen is really this good?’ while watching this high density work on their devices. A two-hour movie or something similar might be a bit too long to watch on a tablet, but this length is still okay for the eyes. I wanted everyone to watch it in an environment that is most convenient for people in our time”.

¹¹⁰ No original: “[...] the characters searching for who they are inside, for their self-identity”.

¹¹¹ No original: “Takao [...] is not trying to find out who he is, but is trying hard to find out who Yukino is instead”.

Quadro 5 - Your Name

Ficha Técnica	
Nome original	<i>Kimi no Na wa</i> (君の名は。)
Data de lançamento	2016 (Japão)
Duração	107 min
Diretor/ História Original/ Roteiro/ Edição	Makoto Shinkai
Diretor de Animação	Masashi Ando
Design de personagem	Masayoshi Tanaka
Diretor de arte	Akiko Majima, Takumi Tanji, Tasuku Watanabe
Trilha Sonora	Radwimps
Elenco principal	
Taki Tachibana	Ryunosuke Kamiki
Mitsuha Miyamizu	Mone Kamishiraishi
Miki Okudera	Masami Nagasawa
Avó Miyamizu	Etsuko Ichihara
Katsuhiko Teshigawara	Ryo Narita
Sayaka Natori	Aoi Yuki
Yotsuha Miyamizu	Kanon Tani
Tsukasa Fujii	Nobunaga Shimazaki
Shinta Takagi	Kaito Ishikawa

Fonte: Autoria da pesquisa (2021)

Resumo:

Mitsuha vive em uma pequena vila fictícia chamada Itomori com sua avó e irmã mais nova e passa a maior parte do tempo com seus dois melhores amigos, Sayaka e Teshi. Taki mora em Tóquio com seu pai, estuda, sai com os amigos, Tsukasa e Shinta, tem um trabalho temporário como garçom em um restaurante italiano e é apaixonado por sua colega de trabalho, Miki Okudera. A família da mãe de Mitsuha vem de uma linhagem de *Miko*, sacerdotisas guardiãs de um santuário local, mas a maior vontade da garota é se mudar para uma cidade grande e viver livremente, longe das responsabilidades com o santuário.

Por alguma razão inexplicável, Mitsuha e Taki acordam no corpo um do outro. As trocas de corpos acontecem várias vezes durante o filme e se revezam entre dias trocados e dias

normais. Mitsuha ajuda Taki a marcar um encontro com sua colega de trabalho, por outro lado, Taki ajuda Mitsuha a ser mais confiante. Com o tempo, os dois começam a nutrir um sentimento pelo outro, mesmo nunca tendo se encontrado pessoalmente.

A história muda de rumo com a passagem do cometa Tiamat. As trocas de corpos param de acontecer, Taki tenta encontrar Mitsuha e descobre que sua cidade foi destruída há três anos por um fragmento do cometa. Após vários acontecimentos, Taki volta ao passado, ajuda a salvar os cidadãos de Itomori e modifica o futuro. Porém, os personagens principais perdem as memórias sobre o outro, pois precisaram abdicar de algo muito importante em troca de mudarem o passado. Mesmo sem saber dos acontecimentos e o que passaram juntos, os personagens sentem um vazio dentro de si, como se estivessem à procura de algo ou alguém.

Informações adicionais:

Em seu ano de lançamento, *Your Name* se tornou o filme de animê com maior bilheteria internacional e superou *A Viagem de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)*¹¹², do Studio Ghibli, que detinha o posto por muito tempo. A obra retrata um amor, mas também medo e tradições, é sobre memória e a perda dela. “É sobre memória individual e memória coletiva, o esquecimento de uma certa moralidade e senso de tradição” (SHINKAI, 2016d, tradução nossa)¹¹³. Os temas em destaque são: amizade, amor, família, cultura, tradição, distância, tempo, destino, memória e perda.

Makoto Shinkai utiliza elementos da fantasia para ampliar as emoções (SHINKAI, 2016c) e combina drama, romance e ficção científica em *Your Name*. Além disso, o diretor comenta que “queria um filme sobre um garoto que encontra uma garota, mas não queria que o encontro acontecesse no começo do filme, queria que fosse no final” (SHINKAI, 2016c, tradução nossa)¹¹⁴, para que os espectadores se identificassem e gostassem dos personagens. A motivação de Shinkai para o longa surgiu após o desastre causado por um terremoto no Japão em 2011, conforme suas palavras:

Eu mudei e a sociedade mudou, então minha motivação é diferente nesse filme. A razão da mudança é o terremoto em 2011. Isso realmente mudou

¹¹² Disponível em: <https://geeks.media/your-name-overtakes-spirited-away-becoming-the-highest-grossing-anime-film-of-all-time>. Acesso em: 10 jun. 2019.

¹¹³ No original: “It’s about individual memory and collective memory, the forgetting of a certain morality and sense of tradition”.

¹¹⁴ No original: “I wanted to make a boy meets girl film, but I didn’t want the meeting to come at the beginning of the film, I wanted it to come at the end”.

minha percepção do mundo. Tem uma passagem no filme – “você nunca sabe, Tóquio pode acabar amanhã” – e eu acho que todo mundo no Japão está ciente disso. Que pode acontecer, e aconteceu. Você pode perder isso todos os dias, a vida normal. Então eu queria criar uma história de recuperação. Você não pode mudar o passado na vida real, mas pode mudar o passado em um filme. [...]. Faz cinco anos desde o terremoto, e acho que muitos criadores finalmente sabem como lidar com o desastre, e agora podemos criar filmes, livros, o que quer que seja. Apenas levamos cinco anos para conseguirmos fazer isso (SHINKAI, 2016c, tradução nossa)¹¹⁵.

Após a apresentação do caminho metodológico e dos animês escolhidos para serem analisados nesta dissertação, o capítulo a seguir contempla as reflexões obtidas com as análises das obras ao observá-las a partir do melodrama.

¹¹⁵ No original: “I’ve changed and society has changed, so my motivation is different with this film. The reason for the change is the earthquake in 2011. That really changed my perception of the world. There’s a line in the film – ‘you never know, Tokyo might go tomorrow’ – and I think everyone in Japan is aware of that. That can happen, and it has happened. You can lose that everyday, normal life. So I wanted to create a story of recovery. You can’t change the past in real life, but you can change the past in a movie [...]. It’s been five years since the earthquake, and I think many creators finally know how to deal with the disaster, and we can now create movies, books, whatever about it. It’s just taken us five years to be able to do that”.

5 A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA E MAKOTO SHINKAI

Conforme explicado no capítulo anterior, três filmes de Makoto Shinkai serão observados a procura de características melodramáticas em suas narrativas, com ênfase na disposição dos dilemas morais nas músicas, plásticas, jornadas dos personagens, metáforas, aspectos simbólicos e a busca pela virtude. Salienta-se que as obras abordam enredos diferentes que podem ou não ter todos os atributos citados, então, as análises serão efetuadas isoladamente, para destacar a individualidade de cada filme e explorar o que possuem de melodramático. Os tópicos estarão divididos conforme as próprias histórias para enfatizar as suas particularidades.

5.1 Análise 1: Aventura, descobrimento e morte em *Children Who Chase Lost Voices*

O filme *Children Who Chase Lost Voices* (2011) acompanha Asuna em uma jornada de autoconhecimento e aprendizados em um mundo desconhecido. Além dos pontos relacionados diretamente com a imaginação melodramática, a análise contará com uma breve exposição dos personagens principais, tendo em vista que os valores morais, questionamentos e ensinamentos são destacados através deles, para perceber as mudanças em seus percursos. O mundo de Agarthia será apresentado à parte por se tratar de um lugar fantástico que possui seres e ideais que envolvem mitologias e culturas distintas, criado pelo diretor com o intuito de aproximar espectadores de diversos países.

5.1.1 Personagens principais

A protagonista Asuna Watase (Figura 7) é uma garota de 11 anos, curiosa e doce. Sua pureza e inocência fazem dela uma menina tímida, que prefere ficar mais isolada. Ela encontrou conforto e companhia em um gatinho de rua apelidado de Mimi e criou um forte vínculo com o animal. O pai da garota morreu quando era muito pequena, mas deixou um rádio de cristal como lembrança. Mesmo passado alguns anos, Asuna não sabe lidar com a morte, algo que fica claro quando os óbitos de seu pai e Shun são evidenciados, além de não compreender a vontade de seu professor em trazer sua esposa de volta à vida. A primeira imagem da Figura 7 mostra Asuna brincando na neve no enterro de seu pai, sem entender o que realmente aconteceu, como se ele fosse se ausentar apenas por um momento, a segunda imagem retrata como a garota passa a maior parte do tempo, sozinha na montanha. Associado ao melodrama, Asuna assume o papel de heroína aventureira e inocente, que carrega a bondade em si.

Figura 7 - Asuna Watase (00:27:30 e 00:01:50)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Os irmãos Shun Canaan Preases (Figura 8) e Shin Canaan Preases (Figura 9) são da terra de Agartha, um local onde os cidadãos desejam ficar separados do povo da superfície, pois acreditam que uma nova mistura vai condená-los ao seu fim, assim como todo o conhecimento que possuem. Shun, irmão mais velho, vai até a superfície, mesmo ciente de que isso poderia lhe custar sua vida, pois acreditava que precisava conhecer alguém. O garoto é muito gentil, a personificação do mocinho heroico e bondoso. A primeira imagem da Figura 8 se refere à cena em que Shun aparece pela primeira vez, com cores vivas e coloridas, já a segunda, possui cores escuras e frias, passam a impressão de despedida e tristeza, pois era seu último momento vivo.

Figura 8 - Shun Canaan Preases (00:10:51 e 00:21:42)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Figura 9 - Shin Canaan Preases (00:34:25 e 01:03:38)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Shin, irmão mais novo, se assemelha fisicamente ao seu irmão, mas é mais tradicional e angustiado (no começo do filme), segue à risca as regras impostas pelos aldeões de Agartha

e adquire um receio em relação ao irmão por ter ido à superfície. Posteriormente, o garoto se torna o herói da história, passa por cima das regras, questiona alguns valores que lhe são ensinados e ajuda Asuna até o fim de sua jornada. Ao contrário de Shun, percebe-se na Figura 9 que Shin aparece pela primeira vez com cores escuras e frias e depois claras e vivas, o que mostra sua mudança interior ao longo da narrativa. Segundo uma anciã de Agartha, Shin ainda não tinha conseguido abrir seus olhos para a visão dos Quetzal Coatl (Figura 12), era incapaz de entender o real significado das coisas e sentir o alento da clavis (chave de cristal que dá acesso à Agartha), já Shun tinha um dom natural para essa conexão, mas sua alma era fraca e crescia em si uma saudade pela superfície, por isso cometeu o seu erro final.

A incerteza de Shin sobre os valores de Agartha é destacada em cenas¹¹⁶ como a que Mimi morre e vão entregá-lo ao Quetzal Coatl. Ao ver o gatinho ser devorado pela criatura e se tornar parte de uma vida ainda maior, como acreditam no local, Shin se pergunta se a ruína do povo de Agartha não seria uma consequência por terem aprendido sobre o quão a vida é pequena e sem sentido. Um senhor que está ao seu lado neste momento o repreende e diz que sua ingenuidade é muito parecida com a do homem da superfície, o que frustra ainda mais o garoto. Esses questionamentos e o contato com Asuna contribuem para a transformação de Shin.

Ryuji Morisaki (Figura 10) se tornou professor após deixar o exército e trabalha como substituto na escola de Asuna. Começou a procurar incansavelmente por Agartha após a morte de Lisa, sua jovem esposa, para ressuscitá-la e aliou-se à organização Arcanjo, que tinha interesse em descobrir os mistérios e riquezas do mundo escondido. Inicialmente, por tentar chegar à Agartha a todo custo, fazer ameaças e participar de mortes, o professor passa a impressão de ser o vilão da história, já que não se importa com nada e ninguém, apenas em chegar até o portão da vida e da morte e ter Lisa de volta. Seu caráter é duvidoso, desliza entre a maldade, pois escolhe sacrificar a vida de Asuna em troca da alma de sua esposa, e a bondade, pois é gentil com a garota e cria um vínculo familiar com ela durante a viagem.

Figura 10 - Ryuji Morisaki (00:29:00 e 01:20:56)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

¹¹⁶ Sequência 01:23:03 – 01:23:35.

A ambiguidade do caráter de Morisaki foge dos princípios iniciais do melodrama clássico, que colocam os personagens em categorias fixas de bom ou mau. Porém, como se trata de olhar para o filme a partir da imaginação melodramática, não é contraditório perceber alguém ambíguo dentro de parâmetros polares, pois pode-se oscilar entre eles em momentos diferentes. Como uma forma de interpretar o mundo moderno, a imaginação melodramática utiliza jogos entre os polos para mostrar que o sujeito é ambíguo, uma relação muito mais complexa do que apenas ser um ou o outro durante toda a vida. Essa ambiguidade pode ser vista nos próprios japoneses, pois misturam elementos tradicionais e modernos em seus cotidianos, por exemplo.

Como foi destacado, Morisaki e Asuna têm uma relação conflituosa, que beira ao familiar, visto que a garota fala¹¹⁷ em uma cena que ele parece ser seu pai, mas em seguida o professor escolhe sacrificá-la em benefício próprio. Sobre essa questão e a noção de que Morisaki não é uma pessoa totalmente má, e sim alguém que comete decisões erradas baseadas em uma justificativa pessoal, Makoto Shinkai (2011) explica que:

Como você sabe, Asuna perdeu o pai. Ao viajar com Morisaki, ela começa a sentir uma emoção familiar, como se ele fosse uma figura paterna. Mas Morisaki é uma pessoa muito egoísta, muito pura. Ele perdeu sua amorosa esposa e, ao morrer, sua esposa lhe disse para continuar vivendo sua própria vida... mas isso se tornou ainda mais difícil para ele, pois a amava muito. Ele sente que não pode viver sem o propósito de fazê-la voltar à vida novamente; é assim o quão puro ele é. É tudo o que ele tem. Talvez saiba que é praticamente impossível trazer de volta os mortos. E enquanto viaja com Asuna, ele também sente uma emoção vagamente familiar em relação a ela... mas no final ele escolheu sacrificar Asuna por seu sonho. Mas isso é porque ele é tão puro e egoísta, porque sente que precisa seguir com isso para continuar vivendo. É controverso, mas não posso dizer que ele é simplesmente uma pessoa má e egoísta. Eu acho que ele é uma pessoa muito complicada, mas muito pura (SHINKAI, 2011, tradução nossa)¹¹⁸.

Todos os personagens passaram por trajetórias que os fizeram adquirir um crescimento interior, conseguiram se encontrar, tiveram seus desfechos e finais felizes. Asuna se sentia solitária e não conseguia descobrir o que queria, muito menos entendia o significado real do processo de luto e da morte, não desapegava e não sabia dizer adeus. Ao final, a garota

¹¹⁷ Sequência 00:56:48 – 00:57:11.

¹¹⁸ No original: “As you know, Asuna lost her father. Upon traveling with Morisaki she starts to feel a family-like emotion for him, as if he's a father figure. But Morisaki is a very selfish, very pure person. He lost his loving wife, and upon dying his wife told him to keep living his own life...but that made it even harder for him because he loved her so much. He feels that he can't live without the purpose of making her come back to life again; that's how pure he is. That's all he has. He may know that it's almost impossible to bring back the dead. And while traveling with Asuna he also feels a vaguely family-like emotion towards her...but at the end he chose to sacrifice Asuna for his dream. But this is because he's so pure and selfish, because he feels he has to follow that in order to keep on living. It's controversial, but I can't say that he's simply a bad, selfish person. I think he's a very complicated, yet very pure person”.

finalmente se livra desse sentimento e consegue encontrar algo bom até mesmo em despedidas, o que a deixa confortável e feliz para seguir em frente com sua vida, sem amarras. Shun morreu logo no início do filme, mas sua morte só aconteceu depois de encontrar o que tanto procurava, alguém que precisava conhecer para completar sua jornada. Shin seguia as regras de Agartha, mas tinha dúvidas sobre o significado das coisas, questionava o modo como os cidadãos lidavam com o fim da vida e procurava uma forma mais sensata de aprender a dizer adeus e viver em paz consigo e com a natureza, para se conectar melhor com o local.

Morisaki também encontrou seu final feliz, mas teve que passar por um julgamento primeiro, por ser um semi-vilão. Como cometeu muitos erros e escolheu sacrificar a inocente Asuna para trazer sua esposa de volta à vida, o professor teve que pagar um preço: ficou cego e com cicatrizes no rosto (Figura 11, segunda imagem). A cegueira acontece¹¹⁹ como parte do processo de ressuscitar Lisa, pois era preciso dar um receptáculo vivo para obter uma alma. Morisaki entregou Asuna, mas o Deus de Agartha não aceitou ser o suficiente e retirou também seus olhos (Figura 11, primeira imagem). Ao interromper¹²⁰ a transformação do corpo de Asuna em Lisa, Shin grita que os vivos são mais importantes do que os mortos, por isso preferia salvar Asuna do que deixar o professor sacrificá-la em troca de alguém que já morreu. Após passar pelo procedimento falho de ressuscitação, punição e uma segunda perda de sua esposa, Morisaki repensou suas escolhas e mudou seu caráter. O momento foi muito doloroso, tanto fisicamente (com a perda dos olhos) quanto psicologicamente (viu sua mulher ir embora novamente), mas foi uma punição necessária para que conseguisse mudar, seguir em frente e poder criar uma nova vida para si em Agartha.

Figura 11 - Punição de Morisaki (01:46:49 e 01:47:02)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de Viagem... (2011)

Peter Brooks (1995) caracteriza as condições físicas extremas como signos dos estados morais, o que pode ser relacionado com a cegueira do professor. Segundo Brooks, os mudos,

¹¹⁹ Sequência 01:45:47 – 01:47:07.

¹²⁰ Sequência 01:47:51 – 01:48:51.

paralíticos e cegos do mundo do melodrama são “exemplos marcantes de infortúnios e mistérios do passado [...]. O drama moral tem repercussões físicas que ficam diante de nós como seus símbolos vivos” (BROOKS, 1995, p. 46, tradução nossa)¹²¹. Apesar de Morisaki não ter nascido cego, a cegueira proveniente de um castigo vai ficar marcada em sua vida, pois se tornou um símbolo de sua jornada e o fez ver as coisas de outra forma, com novos olhos. Então, a cegueira passa a representar as condições morais e emocionais do personagem ao evocar o extremo de seu conflito ético (BROOKS, 1995).

5.1.2 Agartha

Agartha possui uma mistura de culturas (SHINKAI, 2011), que vão desde características místicas, como os seres sagrados, até costumes e medos recorrentes no mundo real, como as guerras. É um local¹²² povoado por humanos que foram para debaixo da terra junto com os Quetzal Coatl (Figura 12), seres protetores das entradas de Agartha que viveram na superfície para guiar o caminho da ainda jovem humanidade há mais de 3 mil anos. Os Quetzal Coatl partiram e se esconderam no submundo quando perceberam que a humanidade não precisava mais deles, pois havia crescido e evoluído. Em Agartha é onde está o conhecimento ainda desconhecido, onde Deus desapareceu, lugar que se pode realizar qualquer desejo, até mesmo reviver alguém. A região é chamada por diferentes nomes, como “Yomi, Submundo, Hades, Shambhala, Agartha”¹²³, mas todos se referem ao local em que as pessoas acreditam estar o segredo da morte. Segundo o filme¹²⁴, há vários mitos sobre indivíduos que foram para baixo da terra para ressuscitar os mortos, como a Mitologia Kojiki.

Figura 12 - Quetzal Coatl (00:10:16 e 00:32:07)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

¹²¹ No original: “[...] the halt, the blind, and the mute people the world of melodrama, striking examples of past misfortunes and mysteries [...]. The moral drama has physical repercussions which stand before us as its living symbols”.

¹²² Explicação retirada de um diálogo entre Morisaki e Asuna presente na sequência 00:30:50 – 00:33:28.

¹²³ Transcrição da fala do professor Morisaki presente na sequência 00:27:50 – 00:29:19.

¹²⁴ Sequência 00:27:50 – 00:29:19.

Em um momento¹²⁵ do filme, Shin é repreendido pelos anciões por ter deixado Asuna e o professor entrarem em Agartha. Eles explicam que os tempos de prosperidade acabaram e estavam vivendo longos dias de penumbra, desejando apenas desaparecer no Astral, o fim da vida. Cada vez que um portão é aberto, os Seres da Superfície (nome dado pelos cidadãos de Agartha para os humanos que moram na terra acima deles) pressionam Agartha e perturbam sua existência pacífica. Durante a conversa, são destacadas as pinturas nas paredes (Figura 13) do local onde estão, um templo ou algum lugar sagrado, e percebe-se os vários símbolos e cores que mostram sua cultura e história. Em seguida, em contraste com a riqueza das paredes, é apresentada uma sequência de imagens com cenas de guerras e problemas causados pelos Seres da Superfície (Figura 14), finalizada com joias e sangue no chão. Escuta-se a voz em *off* da anciã dizendo que os cidadãos nunca devem esquecer o sofrimento que passaram.

Figura 13 - Templo em Agartha (00:53:02 e 00:53:40)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de Viagem... (2011)

Figura 14 - Seres da Superfície em Agartha (00:53:46 e 00:53:52)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de Viagem... (2011)

Contribuindo com o que foi mencionado acima, mais à frente¹²⁶ no filme, um senhor¹²⁷ da aldeia Amaurot explica a relação conturbada entre os humanos de Agartha e os da superfície, que se assemelha com alguns conflitos entre os países do mundo real. Durante o diálogo, são

¹²⁵ Sequência 00:52:52 – 00:54:27.

¹²⁶ Sequência 01:13:10 – 01:14:10.

¹²⁷ O personagem é conhecido pelos outros aldeões como Grande Mestre ou apenas Senhor, o que pode significar uma relação de respeito por ser mais velho ou por se tratar de alguém importante para a vila.

exibidas imagens de líderes famosos, prioritariamente ocidentais, como Júlio César, Hitler e Napoleão (Figura 15), destruindo Agartha e roubando suas riquezas. Segundo o Senhor:

No passado, reis e imperadores da superfície vieram para roubar as riquezas e a sabedoria de Agartha por centenas de anos. Os reis precisavam do conhecimento e dos tesouros de Agartha para governar na superfície. E o que eles trouxeram em troca foram incontáveis guerras. Nós éramos mais magníficos que qualquer lugar da superfície. Mas nossas cidades foram todas destruídas e nossa taxa de natalidade caiu. Agora há poucas aldeias que ainda restam. E então nós fechamos os portões com as clavis, fechando a passagem para evitar que alguém da superfície entre (VIAGEM..., 2011).

A partir disso, os habitantes de Agartha passaram a associar a presença dos humanos da superfície com um mau presságio e não aceitam a mistura entre os povos, na tentativa de preservar a segurança de sua terra.

Figura 15 - Líderes que atacaram Agartha (01:13:30 e 01:13:40)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Além dos Quetzal Coatls, outros seres são apresentados em Agartha. Os Izoku (Figura 16) são criaturas de uma tribo amaldiçoada que vivem isoladas no escuro, odeiam luz e água. São parte da estrutura que mantém o mundo no estado atual, pois perseguem aqueles que são chamados de “sangue impuro”, pessoas da superfície ou crianças que nasceram de um relacionamento proibido entre os moradores de Agartha e os de fora. Os Izoku não toleram quando os dois mundos se encontram, saem em busca dos estrangeiros para capturá-los e devorá-los. A Shakuna Vimana (Figura 17, primeira imagem), arca guiada por Deus, carrega a vida em si. A arca se transforma em um ser com vários olhos (Figura 17, segunda imagem) quando chega no Portão da Vida e da Morte, chamada de “Deus de Agartha” por Morisaki. A mitologia hindu¹²⁸ cita um veículo voador pilotado pelos Deuses chamado Vimana.

¹²⁸ Disponível em: <https://www.gaia.com/article/do-hindu-texts-describing-the-flying-vimanas-also-detail-a-nuclear-war>. Acesso em: 05 jan. 2020.

Figura 16 - Izoku (01:01:02 e 01:33:35)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de Viagem... (2011)

Figura 17 - Shakuna Vimana (00:48:13 e 01:44:03)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de Viagem... (2011)

Mimi (Figura 18, primeira imagem) é uma criatura sagrada de Agarthá, e não apenas um gato comum como Asuna acredita. Sua espécie é chamada de Yadoriko, animais onde residem os filhos de Deus. Eles são criados juntos dos humanos como guardiões, mas morrem ao servirem seus propósitos, se tornam um com o Quetzal Coatl e vivem eternamente (Figura 18, segunda imagem). Asuna não presencia a morte de seu bichinho, mas Mimi abandona¹²⁹ a garota para ficar com Manna, pois havia cumprido sua tarefa de acompanhá-la até aquele momento e deveria seguir para sua próxima missão. Dessa forma, Mimi contribui com o aprendizado de Asuna sobre deixar as coisas irem embora e aprender a dizer adeus.

Figura 18 - Mimi (00:02:42 e 01:22:55)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de Viagem... (2011)

¹²⁹ Sequência 01:19:05 – 01:20:15.

Segundo Peter Brooks (1995), além do papel de protetores e companheiros dos humanos, os animais são utilizados nos melodramas para indicar mensagens significativas para aqueles que conseguem ler seus sinais não verbais, como por exemplo, um cão rosna ao encontrar o vilão da história para mostrar que a pessoa não é confiável. Eles são frequentemente as testemunhas mudas e indicadores de crimes ou inocência (BROOKS, 1995).

5.1.3 Música

Os filmes de Makoto Shinkai possuem uma música de abertura no início e uma ao final para concluir a história. Antes da abertura de *Children Who Chase Lost Voices*, Asuna aparece¹³⁰ dormindo em cima de um trilho de trem, ela acorda e corre até a montanha que utiliza como refúgio, onde guarda diversos utensílios dentro de uma caverna, como comida, livros, mesa, cadeira e coisas preferidas que usa para passar o tempo. Asuna sobe até o topo da montanha, abre o rádio de seu pai, tenta sintonizá-lo e ouve uma música misteriosa. Depois disso, a abertura¹³¹ começa, apresenta o título em letras grandes e uma música calma com notas de piano toca ao fundo. A abertura funciona como uma introdução para a obra e exibe uma passagem de tempo com várias imagens de um mesmo local da cidade em tempos diferentes, tanto dia e noite quanto mudanças de estações. A música instrumental transmite o tom da história, o sentimento de Asuna, que está sozinha, chateada e intrigada com o que ouviu em seu rádio por um instante e não conseguiu novamente. Percebe-se que a própria história de Asuna começa a partir de um som (o que ouviu em seu rádio), algo que fica guardado em sua memória.

Ao final, como um desfecho¹³² para o enredo, uma música calma e com letra começa a tocar, acompanhada de imagens dos personagens fazendo o percurso de volta, em direção ao portal para sair de Agartha, intercaladas com os créditos do filme. Os personagens aparentam ter encontrado seus objetivos e respectivos desfechos pessoais, pois estão brincando e sorrindo durante o caminho, aproveitando os momentos finais juntos. Asuna abraça o professor e Shin, se despede e volta para a superfície sozinha, enquanto eles ficam em Agartha. Depois, cenas do cotidiano da cidade de Asuna são mostradas, com crianças e pessoas pelas ruas. A garota aparece observando sua montanha favorita pela janela de sua casa, vestida com seu uniforme da cerimônia de graduação. A passagem é finalizada com Asuna indo para a escola, de volta à sua rotina, mas com uma feição mais feliz e satisfeita. Os créditos surgem e a música aumenta.

¹³⁰ Sequência 00:00:17 – 00:03:14.

¹³¹ Sequência 00:03:16 – 00:04:14.

¹³² Sequência 01:51:02 – 01:53:39.

Por ser a única¹³³ canção que possui uma letra, sua transcrição é importante para mostrar a relação com a história, pois caracteriza o andar da narrativa e seu desfecho, que apesar de ter sido um adeus, não há mais tristeza e todos seguiram em frente. A melodia *Hello, Goodbye & Hello* é cantada por Anri Kumaki e mistura trechos em japonês e inglês em sua letra original:

Olá, adeus e olá
 Eu te conheci e agora vou te dizer adeus
 Olá, adeus e olá
 E a este mundo sem você eu vou dizer olá

Naquele momento eu realmente não sabia dizer adeus
 Meu coração partido estava procurando por você
 Se eu te alcançasse, tem tantas coisas que eu queria te dizer
 Com todos os meus sentimentos,
 Eu juro que quero manter o seu sorriso ao meu lado

Olá, adeus e olá
 Eu te conheci e agora vou te dizer adeus
 Olá, adeus e olá
 E a este mundo sem você eu vou dizer olá

As memórias e o calor eram o fio que me ligava a você
 Mesmo se eu o seguir, não serei capaz de te encontrar
 Foi a única coisa que descobri
 Eu achei que meu desejo era não perder a estrela mais distante
 O céu é infinito como o amanhã
 Eu quero esticar a minha mão

Olá, adeus e olá
 Eu nunca te esquecerei
 Olá, adeus e olá
 E vou continuar seguindo por esta estrada

Essa jornada começou quando me apaixonei por você

Olá, adeus e olá
 Eu te conheci e agora vou te dizer adeus
 Olá, adeus e olá
 E a este mundo sem você eu vou dizer olá
 (HELLO..., 2011, tradução nossa)¹³⁴

Para demonstrar o emprego da música como auxílio da narrativa e da imagem, três exemplos foram escolhidos para serem destacados. O primeiro é a canção que Asuna escuta em seu rádio (Figura 19, primeira imagem). O som misterioso é descrito pela garota em uma

¹³³ Para consultar a trilha sonora oficial do filme, produzida por Tenmon, acesse: <https://www.last.fm/music/天門/Children+who+Chase+Lost+Voices+from+Deep+Below+Original+Soundtrack>. Acesso em: 06 jan. 2020.

¹³⁴ Letra original disponível em: <https://www.jpopsia.com/anrikumaki/videos/27085/hello-goodbye-and-hello/>. Acesso em: 06 jan. 2020.

conversa¹³⁵ com Shun como “uma música diferente de tudo o que já escutara antes, quase como se fosse o coração de alguém”. Durante a fala, Shun aparece em cima de um penhasco em Agartha com a boca aberta (Figura 19, segunda imagem) emitindo o barulho que o rádio de Asuna captara. A garota diz que ficou triste e feliz ao mesmo tempo quando ouviu o som, mas sentiu que não estava mais sozinha, pois permanecerá com ela para sempre. Shun se entristece quando Asuna conta que espera ouvir a música novamente, pois sabe que não poderá voltar a ouvi-la. Ao se despedir da garota, Shun beija sua testa, a abençoa e diz que tudo o que queria era que ela vivesse. Após Asuna ir embora, Shun confessa¹³⁶ para Mimi que o som era sua última canção e que seu fim estava próximo: “Então foi ela que ouviu minha última canção... A este ponto, o medo é quase insuportável. Mas ao mesmo tempo, há também uma poderosa felicidade. É como se minha mão quase pudesse alcançá-los”. Shun entende que sua morte é inevitável, porém o medo ainda é muito grande. O garoto aponta a mão para as estrelas, como se pudesse tocá-las, fecha o punho com força, desmaia e cai da montanha. Seu corpo é encontrado no dia seguinte no leito do rio Shimonofuchi.

Figura 19 - Canção de Shun (00:02:56 e 00:19:21)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de Viagem... (2011)

O segundo exemplo trata-se da música que os Quetzal Coatls cantam quando estão morrendo (Figura 20, primeira imagem), situação similar à vivida por Shun na descrição anterior. Os seres emitem um som alto que ressoa por toda Agartha, uma canção aparentemente triste, mas que contém todas as suas memórias, conforme Shin explica¹³⁷ para Asuna: “Isto sai mudando a forma das coisas em todos os lugares... Sem que nós notemos, estas vibrações no ar entram em nossos corpos e se misturam conosco. Fazendo isso, eles garantem que suas memórias existam por toda a eternidade, em algum lugar do mundo”. Durante a explanação, imagens da natureza, como rios, flores e animais são mostradas para representar que tudo está

¹³⁵ Sequência 00:18:32 – 00:21:47.

¹³⁶ Sequência 00:22:19 – 00:22:54.

¹³⁷ Sequência 01:41:12 – 01:41:57.

conectado, os Quetzal Coatl (e conseqüentemente Shun) continuarão fazendo parte daquele mundo mesmo após suas mortes. Após o diálogo, Asuna coloca o punho fechado em seu peito (Figura 20, segunda imagem) e compreende que a música que havia escutado em seu rádio era as memórias de Shun, que ficaram guardadas dentro dela lhe fazendo companhia.

Figura 20 - Canção do Quetzal Coatl (01:41:12 e 01:41:52)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

O terceiro exemplo consiste na caixinha de música do professor Morisaki. Quando o seu passado e a morte de Lisa são relevados, percebe-se que o professor carrega consigo o que sobrou de uma caixinha de música e a utiliza nos momentos que se sente solitário e triste. Em uma sequência¹³⁸ de *flashback*¹³⁹, Lisa toca a caixinha (Figura 21, primeira imagem) para o marido enquanto este dorme. Quando Morisaki acorda, Lisa tenta fazê-lo prometer que continuará vivendo uma boa vida após ela partir e alega que todas as pessoas se vão um dia, a diferença é que alguns vão mais cedo e outros mais tarde. Em seguida, Lisa aparece passando mal deitada em sua cama. Ela tenta se esticar para pegar água, mas derruba a mesinha e tudo o que estava em cima, inclusive sua caixinha de música, que se quebra. Logo, a caixinha quebrada significa que Lisa morreu. Morisaki, incapaz de seguir em frente e ser feliz, continua tocando o que sobrou da caixinha preso à lembrança da esposa. Ao final¹⁴⁰ do filme, Shin interrompe o procedimento de ressuscitação de Lisa e diz que o professor também deveria ter ouvido uma voz dizendo que teria que viver e superar a perda, pois é a maldição que os humanos precisam suportar. Posteriormente, a caixinha destruída no chão (Figura 21, segunda imagem) é mostrada e a música de encerramento se inicia, o que representa a necessidade de Morisaki em superar a perda de sua esposa e finalmente viver.

¹³⁸ Sequência 00:57:12 – 00:59:02.

¹³⁹ Os *flashbacks*, cenas que mostram acontecimentos do passado, são elaborados por Makoto Shinkai de forma diferente das cenas no presente. O diretor utiliza cores com menos contraste e saturação, coloca granulados e riscos nas imagens para passar a ideia de algo mais antigo.

¹⁴⁰ Sequência 01:49:15 – 01:51:01.

Figura 21 - Caixinha de música de Lisa (00:57:17 e 01:50:57)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Além dos exemplos descritos, a música é utilizada em todo o filme para enfatizar as cenas, transmitir sensações, como suspense, tristeza, susto e felicidade, e acompanhar as emoções dos personagens, característica recorrente e importante das narrativas melodramáticas.

5.1.4 Viagem à Agartha, o adeus e lágrimas

Asuna entra¹⁴¹ no mundo de Agartha ao lado de Morisaki, mas não possui um motivo específico para estar no local. O professor pergunta se a garota tem alguém que queira trazer de volta à vida, como seu pai ou Shun, mas Asuna não responde. Durante o percurso, Asuna não sabe bem o porquê estava em Agartha, mas ao ser instigada¹⁴² mais uma vez pelo professor, sentados em ruínas de uma antiga cidade, a garota diz que tinha certeza de que algo iria acontecer dali para frente, pois seu coração estava acelerado desde que chegara em Agartha, ao contrário de como se sentia no mundo em que vivia, onde tinha a sensação de não pertencimento.

Asuna compreende e revela o motivo de estar em Agartha apenas quase no final¹⁴³ do filme: ela estava muito sozinha (Figura 22). Essa revelação acontece após a garota ficar exausta de fugir dos Izoku. Na ocasião, alguns recursos são utilizados enquanto a garota corre, como *flashbacks*, para mostrar sua trajetória. São destacadas imagens em sequência de sua rotina, sua mãe, o professor Morisaki, uma colega da escola, Shun e Mimi. Depois de mostrar que Asuna ficava sozinha na montanha, as imagens se transformam em uma imaginação de Shun ao seu lado perguntando o porquê foi para Agartha, a garota volta para a realidade e responde para si mesma em voz alta enquanto cai no chão chorando. A cena é cercada por um céu espetacular,

¹⁴¹ Sequência 00:43:04 – 00:45:16.

¹⁴² Sequência 00:51:10 – 00:52:13.

¹⁴³ Sequência 01:33:29 – 01:35:08.

colorido e com várias auroras boreais ao fundo, o que contribui para demonstrar o peso emocional e a importância que o momento tem para a garota.

Figura 22 - Motivo de Asuna (01:34:50, 01:35:02 e 01:35:06)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Como foi explicitado anteriormente, Asuna não conseguia lidar com despedidas, pois ignorava ou não aceitava o fato, como aconteceu com a morte de Shun. Ao explorar essa característica da personagem e exibir o seu crescimento, a narrativa enfatiza a questão da morte como algo normal e parte de um fluxo maior, mas que os humanos não compreendem totalmente. Ademais, possui a intenção de mostrar para seus espectadores como se sentir confortável em despedidas e aprender a passar por essas ocasiões.

Em uma cena¹⁴⁴ (Figura 23), Asuna sonha que conseguiu sintonizar novamente o seu rádio, cujo cristal emitiu um brilho mais intenso do que a primeira vez. A menina olha para o céu, vê a passagem da Shakuna Vimana (a Arca da vida) e percebe que era essa imagem calma, com cores quentes e reconfortantes, que deveria ver ao escutar o som do seu rádio. Asuna se sente realizada com a descoberta. No meio-tempo, Shun aparece ao seu lado com a mão estendida, diz “Vamos, Asuna. Numa jornada para descobrir o que significa dizer adeus” e ela o olha com uma expressão feliz. Essa passagem realça o propósito do filme e da jornada da protagonista, pois apesar de referir-se a um adeus, é um momento sereno, com nuvens belas e rosadas, que denota a existência de felicidade e conforto até mesmo em despedidas. Aprender

¹⁴⁴ Sequência 00:59:50 – 01:00:28.

a dizer adeus de uma maneira menos dolorosa demonstra uma forma de encerramento para os personagens e para os humanos em geral.

Figura 23 - Aprender o que significa dizer adeus (01:00:02, 01:00:09, 01:00:14 e 01:00:25)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Apesar de ter se sentido confortável com a cena descrita acima, Asuna precisa passar por outras experiências antes de finalmente aprender o significado do adeus, como na ocasião¹⁴⁵ em que tem que se despedir do gatinho Mimi. Ao irem embora da casa de Manna e seu avô, Asuna chama Mimi para entrar no barco com ela e o professor, mas Mimi se recusa e fica no ombro de Manna. Asuna não aceita deixar Mimi para trás, mas o professor e o avô de Manna insistem que o animal tinha cumprido sua missão, portanto, deveriam partir sem ele. Asuna reluta e grita por Mimi, que fica sentado observando a garota partir. Mesmo sendo uma cena (Figura 24) diurna, a cor azul escuro predomina, recurso que contribui com a tristeza e negação da garota. No momento em que o barco se move rio abaixo, Asuna tem um vislumbre de Shun com Mimi em seu ombro, o garoto vira de costas e ambos vão em direção a uma pequena luz azulada. Como consequência, Asuna compreende que deve se separar de Mimi, porém, o espectador pode associar a imagem do falecido Shun com o gatinho no ombro como uma sugestão de que Mimi também irá morrer, o que é confirmado na cena seguinte. Com uma música triste ao fundo, Asuna chora e diz adeus para Mimi.

¹⁴⁵ Sequência 01:19:05 – 01:20:15.

Figura 24 - Adeus de Mimi (01:20:00, 01:20:01, 01:20:13 e 01:20:16)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Assim como as Figuras 22 e 24, a Figura 25 mostra Asuna chorando, mas dessa vez está acompanhada por Shin. Como foi apontado no capítulo 3, as lágrimas são utilizadas no melodrama como uma forma de comunicação entre a obra e o público, um convite à mobilização sentimental, visto que o espectador também pode sentir vontade de chorar ao compartilhar o sentimento que foi construído durante a narrativa (BALTAR, 2019). Na cena¹⁴⁶ em questão, Shin salva Asuna dos Izoku e os garotos passam um tempo sentados em um campo aberto para se recuperarem do ocorrido. Durante uma conversa, Asuna observa Shin e diz que seus olhos são diferentes de seu irmão, o que ele responde com outros elementos em que se diferenciam, como a altura e a cor do cabelo. Em seguida, Asuna pergunta brincando se Shin é uma criança, o que o garoto rebate irritado dizendo que ela também é. Nesse momento, percebe-se a tentativa do diretor em lembrar os espectadores de que os personagens são apenas crianças e ainda estão aprendendo as coisas da vida, mesmo tendo passado por vários infortúnios.

Após a brincadeira, Asuna diz com a voz triste: “Você não é mesmo Shun, afinal de contas...”, o que significa que reconheceu a morte de Shun, visto que antes confundia Shin com seu falecido irmão como uma tentativa de se apegar às suas semelhanças para não aceitar o falecimento de Shun. Shin fica com raiva por Asuna continuar a associar os dois como se fossem a mesma pessoa, mas nota que a garota está chorando por Shun. Shin também começa a chorar, abaixa o rosto nos joelhos e juntos lamentam a morte do irmão e amigo. Esse momento foi a

¹⁴⁶ Sequência 01:37:52 – 01:39:07.

oportunidade que os personagens tiveram para ficarem de luto e sentirem as emoções referentes à perda de Shun, processo necessário para seguirem em frente.

Figura 25 - Asuna e Shin chorando (01:38:38, 01:38:51 e 01:38:55)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Ao final do filme, Asuna completa sua trajetória em descobrir o significado do adeus e consegue se despedir de modo positivo, sem deixar pontas soltas que a fazem ficar triste e amargurada. No instante¹⁴⁷ em que Morisaki está prestes a completar o procedimento de ressuscitação de sua esposa, Shin tenta destruir o cristal que permite a troca da alma de Asuna por de Lisa. Quando Shin acerta o cristal, é mostrado para o espectador que Asuna está em outro local (Figura 26) acompanhada de Shun e Mimi, ambos já falecidos. Com isso em mente, o lugar pode simbolizar a vida após a morte, representada por um quarto semelhante ao que Lisa possuía em vida, o que demonstra uma associação causada pela troca das almas. Asuna e Shun estão sentados tranquilos em uma mesa pequena, mas a garota percebe que Shin está chamando por ela do “outro lado”, se levanta da cadeira e chama por ele. Mimi pula e brinca no ombro da garota, depois volta para a mesa e senta-se ao lado de Shun. Shun quebra o silêncio e diz: “Você está indo, não é, Asuna?”, a garota responde: “Sim... Adeus”. Apesar da melancolia da cena, Asuna pronuncia o adeus com brilho nos olhos e um ar feliz, diferentemente das outras vezes em que precisou se despedir. Asuna corre para fora do quarto em direção ao local em que Shin está e a imagem se torna branca. Ao mesmo tempo, Shin consegue destruir o cristal, interrompe o processo de ressuscitação e permite o retorno da garota.

¹⁴⁷ Sequência 01:48:51 – 01:49:13.

Figura 26 - O último adeus (01:48:53, 01:49:07, 01:49:10 e 01:49:13)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

5.1.5 Imaginação melodramática em *Children Who Chase Lost Voices*

A partir dos exemplos apresentados, nota-se que a obra emprega elementos da imaginação melodramática para trabalhar sutilmente um assunto tão complicado como a morte, que abala e amedronta os seres humanos. As características do melodrama mostram “como viver em meio aos infortúnios que assolam os humanos, especialmente os bons, oferecendo alternativas para se lidar com a desolação e a esperança de sucesso que, inevitavelmente, alcançarão os esforçados” (PIRES; NOGUEIRA, 2017, p. 246). A sensibilidade utilizada no filme colabora para que não seja difícil assistir ou pensar sobre a morte e produz reflexões, pois destaca que é um processo natural da vida, parte de um ciclo ininterrupto que deve ser entendido e naturalizado pelas pessoas. Logo, até mesmo um tema tão delicado pode ser discutido através de uma perspectiva que, de certa forma, consola o espectador.

Ao observar as categorias de análise propostas por Mariana Baltar (2019), a simbolização exagerada aparece no filme de Makoto Shinkai através da ênfase em efeitos sonoros, o uso de lágrimas e expressões faciais que contribuem para aumentar a expressividade e sensação desejadas. Outra forma de simbolismo são os fragmentos¹⁴⁸ que mostram guerras em Agartha (Figura 15) causadas por líderes mundiais, em sua maioria ocidentais, o que demonstra o receio japonês provocado pelas guerras e desastres anteriores. Contribuindo com isso, um jornal (Figura 27) com uma manchete sobre guerras entre nações do mundo da

¹⁴⁸ Sequência 01:13:28 – 01:13:57.

superfície é destacado em uma cena¹⁴⁹ e igualmente pode ser relacionado à realidade fora das telas. Nota-se a presença da data 17 de maio de 1963 escrita no jornal, igual ao dia¹⁵⁰ em que foi realizado um dos testes nucleares em Nevada pelos EUA, e mesmo que tenha sido escolhida por outro motivo, evoca-se o sofrimento da população japonesa causado por armas nucleares lançadas em seu território em 1945.

Figura 27 - Jornal (00:57:15)



Fonte: *Print* feito pela pesquisa a partir de *frame* de *Viagem...* (2011)

Ien Ang (1985) mostra em seu texto a relação que o melodrama tem com casos de doenças. A autora chama esse recurso de “metáfora da doença” (tradução livre de *metaphor of illness*), já que não “é de surpreender que personagens de melodramas e novelas estejam frequentemente doentes, pois isso pode impulsionar a narrativa para a frente de uma maneira maravilhosamente melodramática” (ANG, 1985, p. 66, tradução nossa)¹⁵¹. Segundo Ang, uma pessoa doente provoca consequências culturais de longo alcance, pois estar doente não é relevante apenas por causa da doença em si, mas é importante por desencadear consequências dramáticas para a pessoa e os outros ao seu redor. Percebe-se que essa situação acontece no filme, pois Morisaki não consegue ser feliz após a morte de Lisa, ocasionada por uma doença desconhecida (Figura 28). O professor decide se juntar à organização Arcanjo para encontrar Agatha e trazer a esposa de volta à vida, uma reação exagerada motivada pelo sofrimento e incapacidade de se desapegar. Além disso, Lisa havia alertado o esposo sobre a sua morte e pedido para que fosse feliz mesmo após sua partida, mas ele não conseguiu cumprir.

¹⁴⁹ Sequência 00:57:11 – 00:57:16.

¹⁵⁰ Disponível em: <https://takemeback.to/year/1963>. Acesso em: 06 jan. 2020.

¹⁵¹ No original: “It is not surprising that characters in melodramas and soap operas are so often ill, as this can propel the narrative forward in a marvellously melodramatic way”.

Figura 28 - Doença de Lisa (00:58:00 e 00:58:19)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Os casos de obviedade são situações que o espectador espera que aconteçam, como o encanto imediato entre Shun e Asuna, a grande amizade de Shin e a garota e o desejo de Morisaki em ressuscitar Lisa. Este último exemplo fica evidente logo no início da narrativa, pois o professor apresenta¹⁵² em sua primeira aula na escola de Asuna o mito de Izanagi e Izanami¹⁵³, que relata a busca do esposo pela alma de sua amada, e revela seu interesse pelo assunto. Outro indício de obviedade está na convicção dos habitantes de Agartha em associarem a presença dos seres da superfície com um mau presságio, pois estes foram ao local em busca de poder, extraíram suas riquezas e conhecimento e o deixaram em situações críticas (Figuras 14). Além disso, os moradores de Agartha exercem o papel de olhar julgador, pois predizem situações e punições, como é o caso de Shin, que foi condenado¹⁵⁴ pelos guardas a vagar eternamente, sem nunca encontrar paz, pois perdeu seu lugar em Agartha por ter ajudado os humanos da superfície. O uso de cores e texturas diferentes nas cenas de *flashbacks* (Figura 29) também é uma forma óbvia de fazer o espectador não se perder na história, pois fica claro que aqueles momentos aconteceram no passado, e não no presente.

Figura 29 - Flashbacks (00:58:25 e 00:58:36)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

¹⁵² Sequência 00:27:53 – 00:29:14.

¹⁵³ Disponível em: <https://www.jpaoemfoco.com/como-o-japao-foi-criado-segundo-a-mitologia-japonesa/>. Acesso em: 16 mar. 2021.

¹⁵⁴ Sequência 01:28:56 – 01:29:28.

Na antecipação, o espectador tem um conhecimento que os personagens não possuem, como por exemplo, a morte de Shun (Figura 30). Ao conversar com Mimi, o garoto comenta sobre sua morte estar próxima e, em seguida, cai montanha abaixo. Esse momento proporciona ao espectador a informação privilegiada de que Shun morreu, pois apenas o gatinho Mimi presenciou o acontecimento. Asuna vai até a montanha no dia seguinte encontrar o garoto, mas espera o dia todo em vão e conclui que ele não foi ao seu encontro por causa da chuva, porém, o espectador sabe que o motivo verdadeiro é a sua morte. Outro exemplo de antecipação é a morte de Mimi, citada anteriormente (Figura 24). Ao se despedir do gatinho no lago, Asuna acredita que a criatura ficará aos cuidados de Manna, mas sua despedida tem um significado mais profundo, sua morte. O espectador suspeita da situação mediante a aparição da imagem de Shun com Mimi no ombro em um cenário todo escuro e com uma luz brilhante ao fundo. Como é de conhecimento do público que Shun está morto, associa-se o caminhar em direção à luz com a morte, logo, Mimi se juntará ao garoto e terá o mesmo destino.

Figura 30 - Morte de Shun (00:22:48 e 00:22:53)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Viagem...* (2011)

Makoto Shinkai (2012) esclarece que as cenas de despedidas em *Children Who Chase Lost Voices* e a dificuldade de Asuna em passar por esses momentos foram criadas com o objetivo de ajudar pessoas mais jovens que estão passando por algum problema no processo de formação de suas identidades, tendo em vista que

Em uma sociedade como o Japão, onde as coisas são relativamente estáveis, acho que um dos maiores problemas para os adolescentes que vivem nessa sociedade são as “despedidas” ou “adeus”. Para um adolescente, a experiência de uma despedida/adeus às vezes pode ser tão significativa que pode levar a um profundo desespero. E o que eu queria criar era um trabalho que pudesse ser uma receita/remédio para eles. Em suma, uma despedida, adeus ou perda de alguém não é o fim da sua vida, nem o fim do mundo. Eu fiz este filme quase inteiramente com o objetivo de contar essa mensagem (SHINKAI, 2012, tradução nossa)¹⁵⁵.

¹⁵⁵ No original: “In a society like Japan where things are relatively stable, I think one of the biggest problems for teens living in such a society are ‘farewells’ or ‘goodbyes’. For a teen, the experience of a farewell/goodbye

Além disso, Shinkai (2011) destaca que as ambiguidades presentes em sua obra são uma forma de fazer a audiência pensar sobre o que foi visto e formular entendimentos baseados em suas próprias decisões e julgamentos. Como o diretor explica:

Morisaki é um personagem muito complicado. Ele acha que sua esposa morta é mais importante do que qualquer outra coisa. Em contrapartida, o garoto Shin grita que as pessoas vivas são mais importantes do que os mortos. Asuna, por outro lado, acha que isso é uma bênção; ela não negou nenhum dos dois e não teve que tomar uma decisão sobre qual afirmação é verdadeira. É assim que eu também me sinto. Penso muito nessas coisas, mas também não posso chegar a uma conclusão. Com isso em mente, deixei o final para o público decidir, porque quero que eles pensem sobre isso também. [...]. Ao ver a reação da plateia fora do Japão, sinto que o final ambíguo poderia ser aceito no entretenimento de todo o mundo (SHINKAI, 2011, tradução nossa)¹⁵⁶.

Assim, ao criar uma história que mistura aventura e autoconhecimento, combina elementos fantásticos e mitológicos com cenas cotidianas, Makoto Shinkai faz transparecer o efeito pedagógico do melodrama a partir dos ensinamentos sobre a morte, o período de luto e o desapego, durante um processo de descobrimento tanto de um novo lugar quanto pessoal. Explorar o assunto e o medo que os seres humanos possuem em relação à morte, tanto da própria quanto de alguém querido, aproxima espectadores de diversas culturas e nacionalidades, por ser um tema presente na mentalidade de todos os seres vivos. Além disso, o diretor apostou em elementos de culturas diferentes na construção de Agatha para favorecer a identificação e aproximação de pessoas diversas. A partir do uso de características melodramáticas, o filme oferece conforto e conquista vários corações e imaginários.

5.2 Análise 2: Dias chuvosos e reconfortantes em *Garden of Words*

Garden of Words (2013) tem apenas 46 minutos de duração, mas possui a maior carga emocional entre as três obras analisadas nesta dissertação. Ao acompanhar a rotina do jovem Takao, o filme explora as relações emocionais entre as pessoas e o empenho em perseguir

sometimes can be so significant that it can lead to a deep despair. And what I wanted to create was a work that can be a prescription/remedy for them. In short, a farewell, goodbye or loss of someone is not the end of your life, not the end of the world. I made this film almost entirely for the purpose of telling that message”.

¹⁵⁶ No original: “Morisaki is a very complicated character. He thinks his dead wife is more important than anything else. On the other hand, the boy Shin screams out that living people are more important than the dead. Asuna, on the other hand, thinks this is a blessing; she didn't deny either one and did not have to make a decision about which statement is true. That's how I feel, too. I think about these things a lot but I can't come to a conclusion either. With that in mind, I left the ending for the audience to decide, because I want them to think about it too. [...]. On seeing the audience's reaction outside of Japan I get the feeling that the ambiguous ending could be accepted worldwide”.

sonhos. Assim como na análise anterior, considera-se importante apresentar os personagens principais e aspectos relevantes do enredo, depois imergir nas emoções retratadas na obra.

5.2.1 Personagens principais

Takao Akizuki (Figura 31) é um garoto calmo e trabalhador de 15 anos, que tem o sonho de se tornar um sapateiro profissional. Sua mãe é irresponsável, some por alguns meses e deixa para o filho a responsabilidade de cuidar da casa sozinho. Takao acredita que se confiar seus sonhos aos adultos, vão considerá-lo alguém sem futuro e não irão ajudá-lo, então, tenta atingir seus objetivos por conta própria e trabalha meio-período para pagar o curso de sapateiro e comprar os materiais necessários. O irmão mais velho de Takao, Shōta Akizuki, tem conhecimento do seu desejo em se tornar um sapateiro, mas considera como um *hobby* passageiro. Yukino é a única pessoa para quem Takao conta seu sonho de maneira sincera, pois encontrou nela um local seguro onde poderia compartilhar suas intimidades, uma vez que acredita que a mulher representa nada menos do que os próprios segredos do mundo¹⁵⁷. Apesar da narrativa enfatizar a rotina e pensamentos de Takao, Yukino é quem tem questões emocionais que precisam de maior atenção. Logo, segundo Makoto Shinkai (SHINKAI, 2013d), a jornada de Takao não é sobre encontrar a si mesmo, pois tem um caminho bem traçado, e sim descobrir quem é Yukino e ajudá-la a se encontrar.

Figura 31 - Takao Akizuki (00:02:13 e 00:06:39)



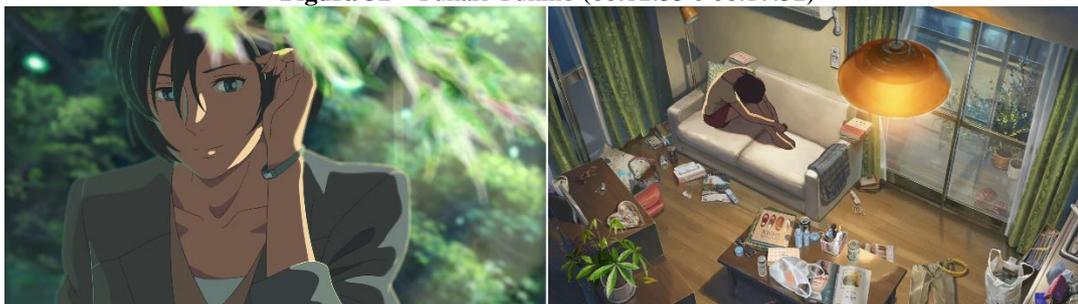
Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

Yukari Yukino (Figura 32) é uma professora de 27 anos com aparência jovem e gentil. Lecionava literatura na escola de Takao, mas largou o emprego por ter se envolvido em um escândalo inventado por alunas do terceiro ano. Um dos namorados das meninas se apaixonou por Yukino e a garota espalhou pelo colégio que a professora tinha um romance com um menino menor de idade, na tentativa de se vingar da mulher pela qual seu namorado se afeiçãoou. O

¹⁵⁷ Sequência 00:12:14 – 00:12:24.

episódio¹⁵⁸ prejudicou Yukino e resultou em seu isolamento em casa, ao ponto de não conseguir ir para o trabalho. Todos os dias se arrumava e ia até a estação, mas não era capaz de entrar no metrô, então, retornava ou se dirigia para o parque. Por causa dos problemas emocionais desenvolvidos pelo choque e confusão, Yukino perdeu¹⁵⁹ a capacidade de sentir os sabores das coisas, exceto da cerveja e chocolate, os quais passa a ingerir frequentemente. Seu apartamento reflete o seu caos emocional e está sempre bagunçado, com roupas e lixo por todos os cantos.

Figura 32 - Yukari Yukino (00:12:35 e 00:17:52)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Garden of Words* (2013)

Em relação ao melodrama, os protagonistas seriam a representação do bem, Yukino como a virtude corrompida pelo mal e Takao seu herói. A vilania aparece como o *bullying* feito pelas alunas, que injustamente acusaram a professora de algo que não fez e perturbaram sua vida por diversão e vingança. A falta de apoio de pessoas próximas, tanto no caso de Yukino que não recebeu ajuda durante sua depressão quanto a busca de Takao por um sonho que ninguém considera relevante, revela a fragilidade das relações humanas e a facilidade de produzir julgamentos sobre os outros. Como justiça ou punição melodramática, Takao tenta vingar¹⁶⁰ Yukino e vai atrás da garota responsável por prejudicá-la (Figura 33, primeira imagem). Ele a questiona sobre o ocorrido, mas a garota responde com desprezo e Takao lhe dá um tapa (Figura 33, segunda imagem). Os alunos mais velhos presentes na sala (Figura 33, terceira e quarta imagens) batem em Takao em seguida, mas o garoto vai embora com a sensação de dever cumprido.

¹⁵⁸ Amigos de Takao contam sobre o acontecimento na sequência 00:26:46 – 00:27:51.

¹⁵⁹ Sequência 00:16:15 – 00:17:54.

¹⁶⁰ Sequência 00:28:10 – 00:29:14.

Figura 33 - Takao vinga Yukino (00:28:31, 00:28:40, 00:28:45 e 00:28:54)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

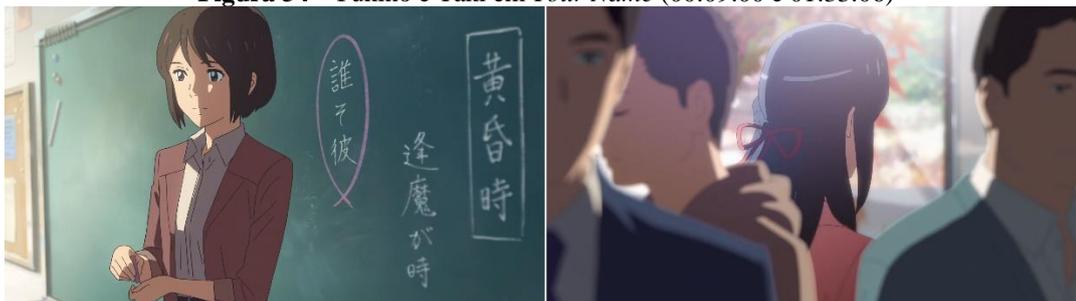
Apesar de curto, o filme engloba quatro meses (junho, julho, agosto e setembro de 2013) e mostra os personagens tentando se aproximar de seus objetivos em rápidas imagens que expressam a passagem de tempo. Takao vai ao colégio e trabalha, em busca de dinheiro para seu curso. Yukino consegue aos poucos, em pequenas mudanças, se fortalecer, seu apartamento aparece mais organizado e o preparo das comidas fica mais fácil. Através do convívio com Takao, a professora finalmente consegue seguir com sua vida e superar os problemas.

Como curiosidade, no final da obra, Yukino se muda para sua cidade natal para recomeçar a vida longe de todas as coisas ruins que passou. Coincidentemente, em *Your Name* (2016), a professora de Mitsuha (personagem principal) se chama Yuki, possível diminutivo de Yukino, tem a mesma aparência (Figura 34, primeira imagem) e dubladora (em japonês) da professora de *Garden of Words*. Apesar da cidade natal de Yukino ser Shikoku e a de Mitsuha se chamar Itomori, Makoto Shinkai pode ter colocado a professora em Itomori como um *easter egg*¹⁶¹ para os espectadores, um recurso que se repete em seus próximos dois filmes. Ademais, os anos são equivalentes, pois *Garden of Words* se passa durante o ano de 2013, o mesmo da linha temporal de Mitsuha¹⁶².

¹⁶¹ O termo *easter egg* traduzido do inglês para o português significa “ovo de páscoa”, mas é popularmente utilizado por estudiosos e curiosos sobre cinema e televisão para se referir às pequenas surpresas, homenagens e segredos colocados em algumas cenas de obras audiovisuais e videogames (ABDO, 2016).

¹⁶² As linhas do tempo do filme *Your Name* são explicadas na seção 5.3.3.

Figura 34 - Yukino e Taki em *Your Name* (00:09:00 e 01:33:06)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Takao também é visto em *Your Name*, mas, diferente de Yukino, aparece apenas de relance (Figura 34, segunda imagem) enquanto Mitsuha, no ano de 2021, anda pela estação de metrô em Tóquio. Outra referência que Makoto Shinkai deixa em *Your Name* é o nome do restaurante italiano em que Taki (personagem principal) trabalha, *Il Giardino Delle Parole* (Figura 35, primeira imagem), que pode ser traduzido como “o jardim das palavras”, a mesma tradução de *Garden of Words* e *Kotonoha no Niwa* (言の葉の庭), títulos em inglês e japonês do filme. Situação similar acontece com um café onde Taki e seus amigos costumam ir à tarde, que se chama “*Leaves of words*” (Figura 35, segunda imagem), “folhas de palavras” em tradução livre, e pode ser relacionado com jardim.

Figura 35 - Restaurante e café em *Your Name* (00:22:58 e 00:22:16)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

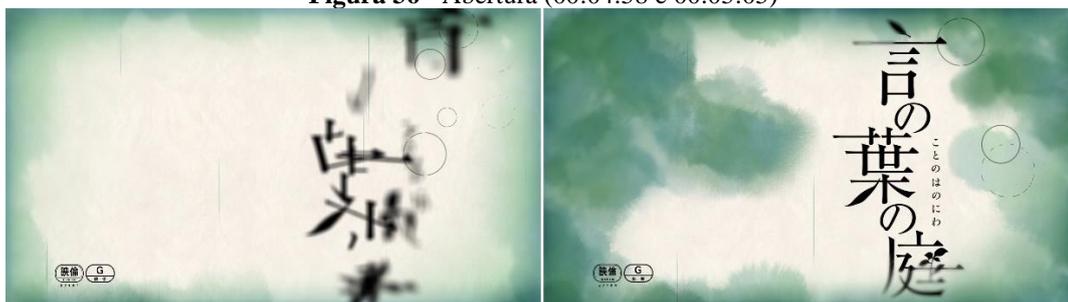
5.2.2 Música, efeitos e *tanka*

Assim como no filme anterior, a música encontra-se presente em *Garden of Words* para enfatizar as cenas, dar o tom do momento e enaltecer as emoções. A trilha sonora é prioritariamente instrumental, acompanha o cair da chuva, o passar do tempo e o crescimento dos personagens. Além do piano, o próprio som da natureza se destaca. A sonoplastia realça o som da chuva, seu barulho caindo no chão, no lago e no guarda-chuva dos indivíduos, o som do metrô correndo no trilho molhado e os passos das pessoas nas poças de água, assim como

evidencia o canto dos pássaros, que fica mais alto e perceptível, juntamente com a chuva, quando os personagens estão conversando no parque.

A obra também possui uma abertura e um desfecho. A abertura¹⁶³ acontece após quase cinco minutos de filme, depois do primeiro encontro entre os personagens principais, momento em que a professora misteriosa recita uma parte de um poema para Takao, um garoto até então desconhecido por ela. A imagem da abertura (Figura 36) é um simples fundo claro que se parece com um papel, no qual se forma aos poucos o nome do filme escrito em *kanji* e *hiragana*¹⁶⁴. Conforme o nome se torna legível, vários riscos aparecem na imagem e passam a impressão da chuva estar caindo no papel, que fica esverdeado, como se estivesse molhado. Apesar de simples, a cena mostra o tom do filme, a relação com o tempo chuvoso e como os personagens se contagiam com as emoções dos acontecimentos das suas vidas e de pessoas próximas. O papel também pode estar relacionado com Yukino, tendo em vista que é uma professora de literatura e se encontra em um momento de fragilidade.

Figura 36 - Abertura (00:04:58 e 00:05:05)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Garden of Words* (2013)

O encerramento¹⁶⁵ ocorre após a exibição da cena com maior carga emocional do filme, na qual os personagens se abraçam e choram, a chuva cessa e os raios de sol iluminam o local. Posteriormente, a imagem se escurece e, em seguida, aparecem cenas rápidas de Takao indo para casa e Yukino na estação de metrô com suas malas, enquanto isso, a música tema de encerramento toca ao fundo. O som diminui para Takao falar em voz *off* sobre o que aconteceu desde o seu último encontro com Yukino e imagens estáticas em texturas e cores diferentes são apresentadas. A música aumenta novamente, os créditos do filme aparecem com uma imagem de um ponto específico da cidade ao fundo, mostrando estações e tempos diferentes para retratar

¹⁶³ Sequência 00:04:57 – 00:05:10.

¹⁶⁴ Junto com o *katakana*, o *kanji* e *hiragana* fazem parte do vocabulário japonês.

¹⁶⁵ Sequência 00:40:32 – 00:42:12.

a passagem de tempo. A canção de encerramento é a única¹⁶⁶ que possui letra e descreve várias situações que são parecidas com as vividas pelos personagens, como os sentimentos que estavam congelados, a chuva que não incomoda e o amanhã promissor. A música se chama *Rain*, interpretada por Motohiro Hata:

Incapaz de palavras, congelado no lugar,
 Eu vivi gentilmente diante dos olhos do mundo
 A fim de transferir o fardo, de forma tão crua,
 Eu te abracei na noite chuvosa
 Os prédios à beira da estrada, os postes quebrados
 Na esquina, todos estavam com pressa
 Não é você, a culpa é minha
 Não consigo esconder minha própria intensidade

Lady, você está envolta na chuva
 Corri um pouco pela estação vazia

Não me importo de ser pego no aguaceiro
 Não me importo de ficar encharcado
 Conforme você chuta a água sob seus pés, você desaparece
 A manhã chega mais cedo nos becos
 Então tento te segurar enquanto ainda posso
 Não vá embora, não vá embora
 Eu disse

Agora vivemos separadamente
 Eu não tenho mais força
 Para agarrar o céu que está à beira das lágrimas
 Parece que apenas o canto do seu coração não mudou
 Você não precisa mais disso

Lady, você estava molhando na chuva,
 E você olhou nos meus olhos por um instante

Não me importo de ser pego no aguaceiro
 Não me importo de ficar encharcado
 Assobiando, te sigo
 Eu sabia muito sobre você
 Como na noite em que brigamos pela primeira vez
 Não vá embora, não vá embora
 Eu disse

Quando você sai da bilheteria com os ombros secos da camisa
 A chuva já diminuiu para uma garoa em sua cidade
 Só hoje pode continuar amanhã
 Dessa forma, não posso terminar com você

Lady, mesmo agora você continua

¹⁶⁶ Para consultar a trilha sonora oficial do filme, produzida por Daisuke Kashiwa, acesse: <https://www.last.fm/pt/music/KASHIWA+Daisuke/言の葉の庭+サウンドトラック>. Acesso em: 08 jul. 2020.

Sem ao menos abrir um pequeno guarda-chuva
(RAIN, 2013, tradução nossa)¹⁶⁷

Em relação ao filme anterior, *Garden of Words* se diferencia não só pelo seu comprimento reduzido, mas também por escolhas estéticas de Makoto Shinkai e sua equipe que o tornaram ainda mais único. A obra é dividida em capítulos¹⁶⁸ (Figura 37), intitulados a partir dos meses do ano nos quais a história se passa: junho, julho, agosto e setembro de 2013. Quando a mudança de capítulo ocorre, usa-se o efeito de *fade out*¹⁶⁹, no qual a cena anterior se escurece até ficar preta e a seguir inicia-se a próxima. Durante a passagem do preto para a nova cena, o nome do mês em questão aparece escrito em *kanji* (六月, 七月, 八月 e 九月) na cor branca. Os *fade out* também são usados em outros momentos, como a mudança de dia, cena ou local, e geralmente são acompanhados de cenas rápidas de vários pontos da cidade, rotinas das pessoas ou da natureza, e músicas instrumentais. Outro recurso narrativo utilizado com frequência no filme são as locuções em *off*, que concede ao espectador acesso aos pensamentos dos personagens, suas angústias, medos, ânsias, o que supõem sobre o outro e a vida.

Figura 37 - Capítulos (00:01:35 e 00:25:20)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

Logo no início de *Garden of Words*, durante o primeiro encontro entre os personagens principais, Yukino recita¹⁷⁰ um *tanka* para Takao (Figura 38, primeira imagem), pois considera apropriado para o momento. A professora não explica ou fala mais nada após o poema, apenas pega seu guarda-chuva, vai embora e deixa o garoto intrigado com a misteriosa mulher que acabara de conhecer. A primeira parte recitada:

¹⁶⁷ Letra original disponível em: <https://www.jpopsasia.com/motohirohata/lyrics/177920/kotonoha-言ノ葉>. Acesso em: 08 jul. 2020.

¹⁶⁸ Cenas 00:01:35, 00:18:30, 00:23:10 e 00:25:19.

¹⁶⁹ Disponível em: https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf. Acesso em: 09 jul. 2020.

¹⁷⁰ Sequência 00:04:16 – 00:04:36.

Um vago trovão,
Céu nublado,
Talvez a chuva venha.
Se vier, você vai ficar aqui comigo?
(*Garden of Words*, 2013)

Figura 38 - O Tanka (00:04:37 e 00:30:31)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Garden of Words* (2013)

O *tanka*¹⁷¹ (短歌, poema curto) é um estilo de poesia japonesa formada por 31 sílabas (versos com 5-7-5-7-7 sílabas) e tem origem no *waka*, termo utilizado para designar as poesias aristocráticas. O poema se divide em duas estrofes, a primeira se chama *kami no ku* (“primeiro verso”), formada por 5-7-5 sílabas, a segunda é chamada de *shimo no ku* (“último verso”), constituída por 7-7 sílabas. O *tanka* pode ser escrito por apenas um autor, mas encontra-se alguns que foram compostos por duas pessoas, em que uma escreveu a primeira parte e a outra a segunda. O poema recitado¹⁷² no filme de Makoto Shinkai foi escrito por Kakinomoto no Hitomaro e está disponível na *Coleção das Dez Mil Folhas (Manyōshū)*, a maior e mais antiga¹⁷³ antologia de poesias japonesas, compilada por volta do ano 759, durante o Período Nara. Ao final do longa, após Takao descobrir a identidade e trabalho de Yukino, o garoto vai até o parque mesmo sem chuva para encontrá-la. Nesse momento¹⁷⁴, Takao recita a segunda parte (Figura 38, segunda imagem) que faltava do poema:

Um vago trovão,
Mesmo se a chuva vier ou não,
Eu vou ficar aqui,
Junto com você.
(*Garden of Words*, 2013)

¹⁷¹ Para saber sobre o *tanka* e outros tipos de poesia japonesa, acesse: <http://www.jinsai.org/pt-BR/mundo-dobelo/poesia-japonesa/>. Acesso em: 15 jul. 2020.

¹⁷² Apesar de que no texto o *tanka* não apresenta o número correto de sílabas conforme foi explicado, o poema na língua original (japonesa) segue o padrão de 5-7-5-7-7 sílabas. Ao transcrever o poema a partir da legenda do filme traduzida para o português, houve uma alteração em seu padrão.

¹⁷³ Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Manyo-shu>. Acesso em: 15 jul. 2020.

¹⁷⁴ Sequência 00:30:18 – 00:30:32.

A escolha do *tanka* para o tema do filme foi certa, pois em sua primeira parte Yukino questiona se Takao poderia ficar com ela durante os dias de chuva, o que, em outro momento, o garoto responde que independente se chover, ficará ao seu lado. A resposta proferida por Takao para a primeira parte do poema traz alívio para Yukino, pois confirma sua expectativa de que a relação entre eles irá continuar mesmo sem chuva. O que antes pode ter parecido algo desconexo, recitar um poema no parque para alguém que não conhece, passa a ser visto como um desejo de se relacionar com alguém, compartilhar sua história e ter apoio. Yukino pode ter escolhido Takao para ouvir o *tanka* por ele estar com o uniforme de sua escola, tendo em vista que a professora lecionava na mesma instituição e sabia que o texto estava em um dos livros de literatura do colégio, logo, esperava que ele iria reconhecê-lo. Se falasse com outro garoto, poderia não ter a mesma sorte do indivíduo conseguir encontrar ou conhecer o poema.

Todos os fatores citados, as músicas, os efeitos de edição e o poema, foram utilizados pela produção do filme para enaltecer as emoções e, principalmente, a vida cotidiana, o que aproxima a obra do melodrama. O espectador é convidado a caminhar com os personagens e com a própria cidade ao longo dos 46 minutos de duração através dos sons do piano, o cair da chuva, os pássaros e a passagem rápida de tempo, intercalada pelas telas em preto que finalizam um certo momento. Sem adentrar necessariamente no contexto do filme, percebe-se como os recursos narrativos auxiliam a contar a história, como se fossem uma narrativa à parte, e levam o espectador por uma montanha-russa de emoções cotidianas.

5.2.3 Aprender a caminhar, encontros no parque e a chuva

Nota-se que a narrativa faz várias referências aos pés das pessoas e ao ato de caminhar, são inúmeras as cenas em que as imagens dos pés ganham destaque (Figura 39). Principalmente para os japoneses, ficar descalço em público é incomum, pois é um ato reservado para o campo privado de suas casas, onde também não se pode entrar com o mesmo calçado que estava na rua, para não levar as impurezas de fora para dentro¹⁷⁵. Deste modo, a obra destaca os pés como algo íntimo. Além disso, existem diversas associações com a palavra andar, tanto no sentido de caminhar de um lado para o outro, quanto de forma metafórica para seguir com a própria vida, trilhar seu caminho, sair do estado de inércia. Os sapatos também são importantes, pois são

¹⁷⁵ Nas casas japonesas existem um espaço chamado *genkan* (玄関) onde as pessoas que chegam deixam seus sapatos e trocam por uma *surippa* (スリッパ), pantufa específica para andar no interior da casa. O *genkan* fica um degrau abaixo do nível da casa e serve como uma fronteira entre o interior e exterior do lar. Por ter origem nos templos budistas, acredita-se que protege a harmonia do lar de energias impuras do exterior, além das impurezas e bactérias das ruas (KUTSU..., 2020).

responsáveis por proteger os pés e permitir o caminhar pelas ruas. Para Takao, os sapatos representam seu futuro e liberdade, pois quando conseguir se formar e ser um sapateiro profissional, terá a oportunidade de sair de casa e viver do seu próprio esforço. Curiosamente, os pés de Takao são mostrados poucas vezes durante o filme, possivelmente porque já possui um caminho trilhado para si, enquanto os de Yukino aparecem com frequência.

Figura 39 - Pés (00:11:14, 00:16:58, 00:32:53, 00:35:36, 00:22:40 e 00:38:04)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

Os personagens ainda não trocavam muitas palavras no segundo encontro¹⁷⁶, apenas se sentavam no mesmo gazebo e faziam suas próprias coisas, Takao desenhava pés e sapatos e Yukino tomava cervejas, mas reparavam no outro com vontade de se conhecerem. Ao associar os pés descalços com o compartilhamento de algo privado, nota-se que a professora queria se abrir para o garoto, pois balançava os pés com o sapato preso apenas pelos dedos, brincando com ele até quase cair (Figura 40, primeira imagem). Estar perto de tirar os sapatos em público revela a inquietação de Yukino e, de certa forma, sua vontade de mostrar seu íntimo para Takao. O garoto percebe os movimentos da professora, observa atentamente e desenha seus pés

¹⁷⁶ Sequência 00:08:11 – 00:10:00.

descalços no caderno (Figura 40, segunda imagem). Após esse momento, a mulher finalmente fala com Takao e pergunta sobre suas aulas. Takao, irritado pela insinuação de ter faltado ao dia letivo (o que era verdade), retruca perguntando sobre o trabalho de Yukino e encara suas cervejas em cima do banco. A professora abaixa a cabeça e diz que não foi trabalhar. Takao percebe que algo não estava certo, tenta animá-la ao invés de repreendê-la pelas cervejas e aconselha a não beber sem comer para não passar mal. Yukino tira várias barras de chocolate da bolsa e assusta o garoto, mas acrescenta que todo ser humano tem suas pequenas peculiaridades, então estava tudo bem em achá-la estranha. O garoto se levanta para voltar ao colégio, conta que decidiu faltar às aulas apenas em manhãs chuvosas e Yukino se anima, pois fica implícito que fizeram um acordo de se encontrarem novamente durante esse período.

Figura 40 - Yukino balançando os pés (00:08:38 e 00:08:45)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Garden of Words* (2013)

Seguindo a linha de raciocínio de que os sapatos auxiliam na conquista de um futuro melhor, Takao se empenha e trabalha arduamente para conseguir fazer um bom calçado para Yukino, pois mesmo sem vê-la, deseja¹⁷⁷ construir um sapato que vai conseguir fazê-la se erguer e andar novamente. Ou seja, além de seu crescimento pessoal, Takao almeja ajudar Yukino a encontrar seu próprio caminho e seguir com sua vida. Essa atitude se refere a um momento¹⁷⁸ anterior quando estavam no parque e a professora decide ajudar o garoto a desenhar um bom sapato, pois Takao estava com dificuldade em acertar a forma correta de um sapato feminino. Como uma troca de gentilezas, Yukino tira sua sandália e estende os pés na folha de papel de Takao (Figura 41) para ajudá-lo a tirar as medidas e traçar o molde a partir de um pé feminino real, em contrapartida, Takao também a ajuda, pois consegue fazê-la se abrir para ele. Ao tirar seus sapatos em um local público, Yukino expõe algo que deveria ficar guardado e ser revelado apenas no espaço privado, simultaneamente, a professora revela alguns aspectos de sua vida e diz que não conseguia andar direito. Takao pergunta se ela estava falando sobre o

¹⁷⁷ Sequência 00:23:43 – 00:24:04.

¹⁷⁸ Sequência 00:18:52 – 00:20:45.

seu trabalho, já que toda manhã faltava o serviço e ia ao parque. Yukino responde que sim, mas que também era sobre várias outras coisas. Mesmo superficialmente, Yukino aborda seu passado, expõe sua fragilidade e a associa com o ato de andar, pois ao se referir a um momento ruim de sua vida e uma dificuldade que passou, resume em “não conseguir andar”, ou seja, não era capaz de superar o problema e seguir com sua vida, “andar para frente”.

Figura 41 - Takao tirando medidas dos pés de Yukino (00:19:41 e 00:19:45)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

O toque gentil de Takao nos pés de Yukino reforça a noção de intimidade, a descoberta do corpo feminino e de sua profissão, o que faz a cena ser bela e delicada. Os feixes de luz claros e coloridos, como um arco-íris, contribuem para uma sensação de fantástico, algo muito pessoal e maravilhoso. Segundo Makoto Shinkai,

Essa cena é o momento em que os dois personagens principais estão mais próximos um do outro, por isso é muito importante. Eles não seguram as mãos um do outro, não sabem o nome um do outro. Sem mencionar, para um garoto de 15 anos, tocar os pés da garota que gosta é incrível. Eu queria transmitir que este é um momento extremamente precioso e inestimável para ele. Por esse motivo, no momento em que as imagens foram desenhadas, foram feitas como se fosse uma cena de sexo que eu queria que fosse transmitida de uma maneira visualmente rica (SHINKAI, 2013a, tradução nossa)¹⁷⁹.

Além da ênfase nos pés, a chuva é outro item que se repete com frequência. Logo no começo¹⁸⁰ da narrativa, a importância da chuva para a obra é destacada ao evidenciar o modo como os pingos encontram com a água do lago e como respingam do trilho com a passagem de um metrô em alta velocidade. Essas imagens que contrastam a calma e a agilidade abrem espaço para um breve monólogo de Takao sobre o contato simbólico que experiencia com as

¹⁷⁹ No original: “That scene is the moment when the two main characters are the closest to one another, so it is very important. They don’t grasp each other’s hands, they don’t know each other’s names. Not to mention, to a 15-year-old boy, touching the feet of the girl he likes is amazing. I wanted to convey that this is an extremely precious and priceless moment for him. For that reason, at the time when the pictures were drawn, it was done as though it was a sex scene that I wanted to be conveyed in a visually rich way”.

¹⁸⁰ Sequência 00:00:29 – 00:01:35.

peças no metrô em um dia chuvoso. O garoto relata que, até recentemente, não tinha ideia da umidade do tecido do seu uniforme após ser respingado pelo guarda-chuva molhado de alguém, o cheiro de naftalina no terno de alguns, o calor do corpo de outras pessoas ao se esbarrarem dentro do metrô e a brisa fresca do ar-condicionado. Essas percepções só começaram após entrar no colegial, o que simboliza seu crescimento, a puberdade aguçando seus sentidos e fazendo com que esteja mais ciente das coisas ao seu redor, a descoberta de um novo mundo com o olhar de um adolescente em busca do próprio caminho. A curiosidade desperta em Takao a vontade de faltar às aulas em manhãs chuvosas e ir ao parque, pois além do encontro com os outros (fisicamente e metaforicamente, através dos cheiros e demais aspectos), o garoto gosta da chuva, uma vez que permite sentir o cheiro do céu e ficar próximo dele.

A importância da chuva para o filme é percebida nas várias relações que podem ser feitas a partir dela, como se fosse um personagem. A chuva aproxima as pessoas através do cheiro e do molhado, enche os rios e estradas, traz vida para a natureza e faz com que o céu seja mais palpável, pois serve como intermediária, uma ligação entre o céu distante e o restante do mundo. A obra explora essas características e expressa a chuva como algo reconfortante, que representa o encontro, o descobrimento e a esperança. Normalmente, a chuva é relacionada a fatores negativos, como a impossibilidade ou dificuldade de se locomover (principalmente a pé), roupas molhadas e preguiça, mas, para *Garden of Words*, simboliza um rito de passagem, pois é durante a estação chuvosa que as vidas dos protagonistas se transformam.

Para demonstrar a relevância da chuva, Makoto Shinkai e sua equipe optaram por atribuir-lhe uma coloração verde, principalmente nas cenas em que os personagens estão tranquilos no parque. Com a intenção de dissociar do sentido restritivo da chuva, de um frio que deixa as pessoas isoladas dentro de casa, optou-se por colocar na imagem um tom que fizesse a chuva parecer ser verde (Figura 42). Ao se misturar com a vegetação do local e o lago, a chuva verde passa uma sensação reconfortante para os espectadores. O diretor (SHINKAI, 2013a) explica que escolheu essa coloração para quebrar a ideia de que a chuva é deprimente e cinza e mostrar que sua água carrega vida para o ambiente. Logo, a chuva verde seria uma forma de destacar a vida, tanto da natureza quanto dos personagens.

A cor principal deste filme é verde e seu tema é chuva. Quando eu transmiti isso para as pessoas, elas ficaram preocupadas, dizendo “A chuva não é depressiva? As imagens se tornariam todas cinzas”. Mas não é esse o caso. A vegetação da estação das chuvas aumenta a vivacidade a cada banho, não é? O mesmo acontece com os faróis dos carros e as lâmpadas das ruas. Por isso, inventei essa maneira de mostrar efetivamente no trabalho que a chuva realmente torna o verde mais vívido. Por exemplo, a cor da pele dos

personagens. Normalmente, duas cores são usadas para mostrar as áreas claras e as áreas sombreadas. No entanto, expressei uma terceira cor para mostrar ainda mais o reflexo do verde na pele. Eu também incluí essa cor em seus contornos. O verde refletido, o branco dos raios do sol e assim por diante. Dessa forma, este filme como um todo usa cores de maneira diferente de outros animes (SHINKAI, 2013a, tradução nossa)¹⁸¹.

Figura 42 - Chuva esverdeada (00:00:55 e 00:11:48)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Garden of Words* (2013)

Enquanto a estação chuvosa traz conforto e esperança de uma vida melhor, a estação quente¹⁸² representa momentos desagradáveis, pois durante esse período os personagens não se encontram e ficam ansiosos pela chegada da chuva, para que possam se ver novamente. O calor também pode estar ligado às obrigações do dia a dia, pois tanto Takao quanto Yukino precisam encarar seus afazeres. Como Yukino saiu do seu emprego um pouco antes do início da estação quente, passa o seu tempo caminhando pela cidade sem um motivo específico e vai ao parque na esperança de encontrar Takao, o que não acontece. Seu humor e expressão mudam totalmente, pois anda pelas ruas cabisbaixa (Figura 43, primeira imagem), sem rumo e aparentemente infeliz. Yukino volta a tomar cervejas e comer chocolates (Figura 43, segunda imagem), um hábito que havia deixado após começar a se envolver com Takao, o que representa uma recaída. A professora passa o final de julho e todo o mês de agosto ansiosa e depressiva. As imagens também demonstram sua inquietação, pois possuem tons azulados e frios, uma oposição às cores vibrantes que se espera de um clima quente. Em um momento¹⁸³, sozinha no parque, Yukino balança o pé com rapidez e joga seu sapato longe, como se não importasse com mais nada.

¹⁸¹ No original: “This film’s key color is green and its theme is rain. When I conveyed that to people, they were concerned, saying, ‘Isn’t rain subdued? The images would all become gray.’ But, that isn’t the case. The greenery of the rainy season increases in vividness with every shower, doesn’t it? The same is true with car headlights and street lamps. Therefore, I devised it this way to effectively show in the work that rain indeed does make green more vivid. For example, the color of the characters’ skin. Normally, two colors are used to show the bright areas and the shaded areas. However, I expressed a third color to show all the more the reflection of green on the skin. I also included this color on their contours. The reflected green, the white of the sun’s rays, and so on. In this way, this film as a whole uses color differently than other anime”.

¹⁸² Sequência 00:21:15 – 00:23:09.

¹⁸³ Sequência 00:24:17 – 00:24:40.

Figura 43 - Dias ensolarados (00:21:44 e 00:24:22)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

Curiosamente, a estação chuvosa começou cinco dias mais cedo e terminou dez dias mais tarde do que a média dos últimos anos na região onde os personagens moram, o que pode significar uma tentativa da chuva de continuar permitindo o encontro dos personagens, pois precisavam resolver algumas questões antes de conseguirem encarar o sol. Esse fato é posto à prova quando, durante a estação quente, Takao vai procurar a professora no parque após descobrir sobre o acontecimento em sua escola e tê-la defendido perante seus agressores. O garoto chega¹⁸⁴ e recita o restante do *tanka* que Yukino declamou no primeiro e breve encontro. Após ouvir a resposta correta para o poema, a professora explica o porquê não contou de sua profissão e pergunta sobre o rosto machucado de Takao. Quando o garoto responde, relâmpagos altos começam no céu, uma forte chuva cai e deixa a dupla ensopada (Figura 44, primeira imagem). Encurralados¹⁸⁵ pelo temporal inesperado, os personagens aguardam um pouco e em seguida vão para casa de Yukino se secarem (Figura 44, segunda imagem).

Figura 44 - A última chuva (00:32:26 e 00:34:15)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

Após prepararem uma refeição, Takao diz que está apaixonado por Yukino, mas a professora apenas responde friamente que ele deveria chamá-la de “Yukino-sensei”, e não “Yukino-san”. Na língua japonesa, esses sufixos¹⁸⁶ são utilizados conforme o nível de

¹⁸⁴ Sequência 00:30:10 – 00:31:44.

¹⁸⁵ Sequência 00:31:45 – 00:33:27.

¹⁸⁶ Disponível em: <https://www.aulasdejapones.com.br/os-honorificos-do-japones/>. Acesso em: 13 jul. 2020.

intimidade, idade, gênero e hierarquia em relação a pessoa com quem está falando. Yukino era chamada com “*san*” por Takao, o título mais comum utilizado pelas pessoas, uma forma respeitosa de se referir a alguém. Ao pedir para ser chamada de “*sensei*”, Yukino eleva seu grau de hierarquia, retira qualquer intimidade que os dois poderiam ter e cria uma distância entre eles, ao invés de lidar com a paixão do garoto. Ela passa a ser “a professora” e ele apenas “o aluno”. Após um silêncio desconfortável e a visível irritação de Takao, Yukino revela que vai se mudar na semana seguinte para sua cidade natal. A professora complementa confessando que estava praticando a andar sozinha quando se encontraram pela primeira vez no parque e agradece ao garoto por tudo o que fez por ela. Takao se levanta e vai embora.

Na cena¹⁸⁷ descrita acima, a chuva fora de época deixa implícito que existiam questões a serem resolvidas entre os dois protagonistas, sendo necessário mais um momento chuvoso para poderem falar tudo o que precisavam. Em seguida¹⁸⁸, apresenta-se a ocasião com maior carga emocional de todo o filme, a conclusão entre eles. Yukino corre para alcançar Takao (Figura 45, primeira imagem), ignora os sapatos na porta do apartamento e desce as escadas, o que retoma as associações feitas anteriormente sobre os pés, o caminhar e a busca por um futuro melhor. Ao correr descalça nas escadas molhadas, a professora escorrega e cai (Figura 45, segunda imagem), mas se levanta e continua a correr (Figura 45, terceira imagem). O seu esforço indica que está começando a andar sozinha e correndo atrás do que quer, ou seja, fazer as pazes e estreitar a relação com Takao.

Figura 45 - Yukino corre atrás de Takao (00:37:49, 00:38:06 e 00:38:07)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

¹⁸⁷ Sequência 00:33:29 – 00:37:00.

¹⁸⁸ Sequência 00:37:40 – 00:40:30.

Yukino encontra Takao encostado em um dos parapeitos da escada observando a chuva e fica imóvel em sua frente (Figura 46, primeira imagem). A chuva se intensifica, Takao diz que odeia a professora, pede para esquecer tudo o que disse e expõe as coisas ruins que pensa sobre ela, inclusive o fato de apenas ouvir suas histórias e nunca se abrir e compartilhar quem era com ele. O garoto aumenta seu tom de voz gradativamente, até começar a gritar e chorar. Yukino também chora e um raio de sol ilumina parte de seu rosto (Figura 46, segunda imagem). Em seguida, a professora se joga nos braços de Takao e se entrega emocionalmente para o garoto (Figura 46, terceira imagem). Yukino explica que todas as manhãs se vestia para ir ao trabalho e não conseguia, pois estava muito assustada, mas foi salva por Takao após os encontros no parque, que resultaram em mudanças na sua vida. Os personagens se abraçam e choram intensamente (Figura 46, quarta imagem), o céu se abre e o sol ilumina-os na escada, o que representa a capacidade de prosseguirem com suas vidas e ideais. A sequência de encerramento do filme começa após a cena em questão.

Figura 46 - Emoções finais (00:38:31, 00:39:56, 00:40:00 e 00:40:01)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Garden of Words* (2013)

Apesar do filme abranger diferentes meses em apenas trinta minutos, a passagem de tempo foi feita com delicadeza e tranquilidade, em contraste com a cena descrita acima, que possui aproximadamente quatro minutos de intensidade emocional. Os personagens gritam seus pensamentos e emoções um para o outro, descarregam tudo o que guardaram durante os meses que passaram. O reaparecimento da chuva para garantir a conclusão das histórias de Yukino e Takao, seguido de um sol brilhante, indica que o tempo que passaram juntos no parque se encerrou e um novo futuro de recomeços os espera. Ao gritarem suas emoções até o surgimento

do sol, os personagens completam suas jornadas, acabam com possíveis mal-entendidos e encontram-se prontos para aprenderem com as partes ruins de suas vidas e seguirem em frente.

5.2.4 Imaginação melodramática em *Garden of Words*

A delicadeza com que as situações cotidianas são mostradas na obra transparecem as características do melodrama, a exaltação das emoções, a descrição dos locais e as mudanças que ocorrem na vida das pessoas, os relacionamentos que não dão certo, o *bullying* e suas consequências, o início de uma nova vida com outra pessoa (irmão de Takao), a busca por um sonho e a vontade de viver do próprio trabalho. Esses são alguns exemplos utilizados para destacar que situações relevantes não são apenas aquelas incomuns, e sim que a vida cotidiana e cada pequeno avanço também importam e podem mudar o rumo das coisas para sempre. Ao descrever o melodrama em *soap operas*, Ien Ang (1985) explica que os personagens precisam passar por circunstâncias diversas, até mesmo calamidades, para evidenciar que são acontecimentos comuns da vida humana. Cenas exageradas, como o final de *Garden of Words*, são momentos simbólicos que retratam os tormentos difíceis de descrever, mas que podem ocorrer com qualquer pessoa.

Mesmo Yukino não sendo totalmente dependente do álcool, a experiência traumática que desencadeou uma depressão e a perda do paladar, exceto do gosto da cerveja (Figura 47) e chocolate, pode ser relacionada ao que Ien Ang (1985) descreve sobre personagens alcoólatras em melodramas. A autora defende que o alcoolismo é utilizado como uma metáfora para representar a impotência do personagem, uma vez que a intenção não é focar no vício da bebida, e sim perceber o estado psicológico da pessoa, seu sofrimento e os conflitos emocionais com os quais está lutando. Além de ter latas de cerveja espalhadas pela casa, Yukino costuma levar as bebidas para o parque, onde existe uma placa indicando que é proibido entrar com álcool (em lata ou garrafa) em seu interior e a professora ignora. A cerveja como a única opção de líquido que Yukino era capaz de sentir o sabor conduz os espectadores para os problemas internos que ela estava enfrentando, sua incapacidade de trabalhar, seguir com sua vida e ser feliz após o ocorrido. Thomas Elsaesser (1991) contribui com esse raciocínio ao explicar que:

[...] a bebida se torna interessante nos filmes em que seu significado dinâmico é desenvolvido e suas qualidades como uma metáfora visual reconhecida: sempre que os personagens são vistos degustando e engolindo suas bebidas como se estivessem engolindo suas humilhações, juntamente com seu orgulho, a vitalidade e força vital tornam-se palpavelmente destrutivas, e uma

falsa libido se transforma em ansiedade real (ELSAESSER, 1991, p. 87, tradução nossa)¹⁸⁹.

Figura 47 - O álcool de Yukino (00:16:31 e 00:24:23)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Garden of Words* (2013)

Frequentemente, Makoto Shinkai deixa os finais de suas obras em aberto para que o espectador interprete e complete o futuro dos personagens da sua maneira. Após os créditos de *Garden of Words*, os protagonistas aparecem seguindo caminhos diferentes, Yukino volta para sua cidade natal e Takao fica em Tóquio estudando para ser um bom sapateiro, porém, continuam entrando em contato através de cartas. Não se sabe se a dupla se encontrará futuramente quando Takao se profissionalizar e ser maior de idade, ou se Yukino voltará a morar em Tóquio algum dia, então, os possíveis futuros são construídos a partir do desejo de cada espectador.

Shinkai (2011) explica que não gosta de fazer histórias com finais fechados e acredita que os encerramentos não precisam ser necessariamente claros para serem bons. Ien Ang (1985) contribui com o ponto de vista do diretor ao relatar que os finais dos melodramas costumam ficar em aberto para que se possa imaginar novos conflitos baseados no desfecho da narrativa, mesmo que pareça que tudo foi resolvido e o final feliz foi obtido. Os acontecimentos que não foram totalmente resolvidos durante o enredo podem se tornar pontos de partida para outras obras. Como por exemplo, a relação de Takao com sua mãe, a chance de o relacionamento do seu irmão terminar e precisar voltar para casa, o sucesso ou não do novo emprego de Yukino, se Takao vai conseguir pagar o curso de *design* de sapatos e se tornar um sapateiro, são várias possibilidades que deixam emoções soltas para serem preenchidas pelo público.

As categorias de Mariana Baltar (2019) aparecem com mais facilidade em *Garden of Words* por se tratar de uma narrativa cotidiana. A antecipação ocorre no entendimento do espectador sobre o sonho de Takao em ser um sapateiro, uma vez que seu irmão acredita ser

¹⁸⁹ No original: “[...] drink does become interesting in movies where its dynamic significance is developed and its qualities as a visual metaphor recognised: wherever characters are seen swallowing and gulping their drinks as if they were swallowing their humiliations along with their pride, vitality and the life force have become palpably destructive, and a phoney libido has turned into real anxiety”.

apenas um *hobby* e Yukino toma conhecimento depois. Outra informação privilegiada acontece quando Yukino vai ao parque na esperança de encontrar Takao durante a estação quente e o público sabe que não será possível, pois teve acesso¹⁹⁰ ao pensamento do garoto sobre ter que trabalhar durante as férias de verão para juntar dinheiro para o seu curso e não sobrar tempo para fazer outras coisas. Além disso, Takao revela que não pode ir até o parque, mesmo querendo ver Yukino, pois se agarrar a esse sentimento o faria continuar pensando como uma criança, então se mantém firme em não sucumbir à vontade de ir até o local. As cenas em que os pensamentos dos personagens podem ser ouvidos também contam como uma forma de antecipação, pois permite acessar o íntimo dos personagens e descobrir suas reais intenções.

A simbolização exacerbada e a obviedade andam juntas, pois a partir das metáforas e repetições de imagens como os pés e a chuva, o espectador espera que algumas situações aconteçam e capta os significados implícitos nas cenas. Como foi explicado anteriormente, os pés são utilizados como analogias para o espaço público e privado, pois retirar os sapatos e deixar os pés expostos são ações indicadas para o interior das casas, e como associação ao verbo caminhar, que é entendido tanto no sentido de andar de um lado para o outro quanto como metáfora para o futuro. O parque serve de porto seguro para Takao e Yukino, onde ficam protegidos de tudo e todos, passam momentos agradáveis e deixam as diferenças do lado de fora. A chuva é um símbolo para a resolução dos conflitos individuais e para as questões mal resolvidas entre os personagens, bem como diz respeito à vida, pois a água é responsável pela nutrição da natureza e dos corpos humanos, auxilia no crescimento interno de cada um e na possibilidade de seguirem seus próprios caminhos.

Garden of Words utiliza locais reais como planos de fundo para sua história, como o parque, a estação de metrô e as ruas de Tóquio. Ao apresentar esses lugares, a obra aproxima e convida os espectadores a fazerem parte da trama, pois bastam ir até o local e se imaginarem dentro do filme. O parque (Figura 48) em que Takao e Yukino se encontram se chama *Shinjuku Gyoen National Garden*, localizado em Shinjuku e Shibuya, Tóquio. Outra forma de aproximação é o detalhamento das cenas que retratam o cotidiano, como preparar refeições, utilizar o transporte público, andar pelas ruas e ir para o colégio, situações habituais na realidade das pessoas que estabelecem identificação e comoção com a história. Os personagens são retratados de maneira mais realista, não são heroicos ou poderosos, mas pessoas normais com problemas cotidianos, são desajustados e possuem personalidades fortes.

¹⁹⁰ Sequência 00:23:01 – 00:24:16.

Figura 48 - Shinjuku Gyoen (Animê x realidade)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de imagens retiradas de Mike Hattsu (2015)

Makoto Shinkai explora a conexão humana a partir do relacionamento entre pessoas de realidades distantes em um parque em dias chuvosos. Ao invés de perguntarem o nome ou profissão da pessoa que acabaram de conhecer, Takao e Yukino compartilham seus gostos pessoais, partem primeiro de questões privadas para conhecer o outro em um lugar público. Além dos nomes, a diferença de idade também é irrelevante para os personagens, pois mesmo sendo adulta, Yukino não se sente mais madura do que era com 15 anos e encontra em Takao, um jovem garoto, um apoio para seu problema. No parque, ambos são iguais, não há título honorífico, idade ou profissão, os personagens estão imersos em um mundo especial só deles, onde se fazem companhia e não se sentem solitários.

Yukino tem problemas de ansiedade em relação ao mundo externo, pois foi injustiçada e abandonada por aqueles que deveriam apoiá-la, o que motivou uma forte insegurança e a fez desistir de ter um convívio social normal. Takao decide fazer um sapato especialmente para a professora, com o intuito de protegê-la dos possíveis males que lhe possam ocorrer quando estiver no espaço público interagindo com a sociedade, longe do local seguro e privado de sua

casa. Além de representar um escudo contra episódios ruins, o sapato de Takao carrega a intenção de proporcionar mais confiança para Yukino, visto que sustentará seu corpo e psicológico e demonstrará que não está mais sozinha, pois alguém acredita em sua história e está disposto a ajudá-la a curar suas feridas.

Segundo Makoto Shinkai (2013b), a escolha profissional de Takao está relacionada com a puberdade, o desejo de construir coisas para ser reconhecido através de seu trabalho e a exploração de novos horizontes. A experimentação é retratada em outros dois momentos no filme, na descoberta do outro (Takao desvendando Yukino) e de si mesmo (Yukino tentando se reencontrar). Foi preciso de algum tempo, vários dias chuvosos e ensolarados, para os personagens entenderem o que estava faltando e prosseguirem. Esse percurso encaminhou a história para a cena final, em que Yukino e Takao expõem suas emoções. Ao chorarem e gritarem tudo o que pensavam e sentiam, ficaram vulneráveis e abertos para mostrarem quem são por dentro, empenhados em conhecerem o outro e a si mesmos (SHINKAI, 2013d).

Os valores morais são apresentados no universo particular dos personagens, que em vários momentos questionam suas escolhas de vida e traçam mudanças. O *bullying* aponta a maldade, pois uma atitude impensada de adolescentes transforma a vida de Yukino, desencadeia uma depressão e outros problemas emocionais, ao ponto de precisar se reinventar, trocar de trabalho e cidade para conseguir melhorar. O relacionamento entre um adulto e um jovem seria problemático caso se concretizasse, mas como a paixão de Takao não é correspondida por Yukino, o fato de terem doze anos de diferença é ignorado e substituído pela ideia de uma amizade não convencional, porém profunda e necessária para o momento da vida de cada um. De certa forma, Takao desejava a aprovação de um adulto para sua escolha profissional, já que sua mãe e irmão não o levavam a sério, e encontrou em Yukino a aceitação que buscava. Yukino descobriu na juventude de Takao o conforto que precisava, uma vez que foram adolescentes que prejudicaram sua vida e os adultos não acreditaram em sua palavra.

Apesar do número de animações frenéticas e cheias de ação ser maior do que outros estilos, várias obras focam em características diferentes, como a estética, o visual, romance e drama. Susan Napier (2005) divide os animês em três modos de expressão, o apocalíptico, festivo e elegíaco, sendo que a proposta de *Garden of Words* se aproxima com o terceiro, pois envolve produções mais líricas, lentas e com foco na natureza. Segundo a autora, a palavra “elegíaco” se refere a “um poema sobre a morte, escrito em um estilo de lamentação, e pode ser tomado em um sentido mais amplo para se referir a um clima de tristeza e melancolia, talvez

misturado com nostalgia” (NAPIER, 2005, p. 31, tradução nossa)¹⁹¹. Esse sentimento de humor melancólico é um elemento importante na expressão da cultura japonesa e tem ligação com a antiga tradição lírica, em que a poesia e o romance celebravam “a beleza da transitoriedade e o prazer agri-doce que pode ser derivado da passagem do amor, da juventude e da beleza. No passado, esse modo era frequentemente associado ao mundo natural, cujas estações e mudanças melhor simbolizam o sentimento de transitoriedade” (NAPIER, 2005, p. 31, tradução nossa)¹⁹². Os japoneses conectam os sentimentos à beleza das coisas efêmeras, transferem significado e poesia para os objetos naturais, além de perceberem uma forte presença do sagrado na natureza.

Garden of Words retrata a importância da efemeridade a partir de momentos como a água calma de um lago sendo tocada de leve por um galho de uma árvore (Figura 42), os pingos da chuva caindo gentilmente, os pássaros cantando e voando, o som do andar das pessoas, a composição do arco-íris após o fim da chuva, são vários exemplos (Figura 49) em que as coisas simples e cotidianas ganham destaque e beleza, constroem e alinham os sentimentos do filme. Essa noção é compatível com o termo que Napier (2005) realça em seu texto, “*mono no aware*” (物の哀れ)¹⁹³, uma expressão japonesa sobre a efemeridade e transitoriedade, que geralmente está associada às imagens das flores da cerejeira, da água e outros elementos naturais para destacar a sensibilidade e delicadeza das coisas. Um sentimento melancólico, mas belo e tranquilo, de ser testemunha da passagem do tempo e apreciar as coisas efêmeras. Na cultura japonesa, o efêmero também está ligado à noção de impermanência, *mujō* (無常)¹⁹⁴, em que nada é permanente, tudo está em constante transformação e tem o seu fim, é preciso ter consciência desse processo e saber apreciá-lo.

Mais que um conceito, **Mono no Aware** pode ser interpretado como uma sensação, um sentimento de empatia por coisas e seres vivos quando reconhecemos a sua efemeridade, ou seja, a consciência de que tudo que existe é temporário. A fugacidade da juventude, o desbotamento do romance e a mudança das estações do ano não devem ser lamentados, mas apreciados por sua impermanência, pois é daí que vem a sua beleza. Acompanhado de nostalgia, esse sentimento pode ser exemplificado por fatos como: observar a delicadeza do florescer das cerejeiras (sakura) e como elas caem rapidamente;

¹⁹¹ No original: “[...] a poem about death written in a style of lamentation and may be taken in a wider sense to refer to a mood of mournfulness and melancholy, perhaps mixed with nostalgia”.

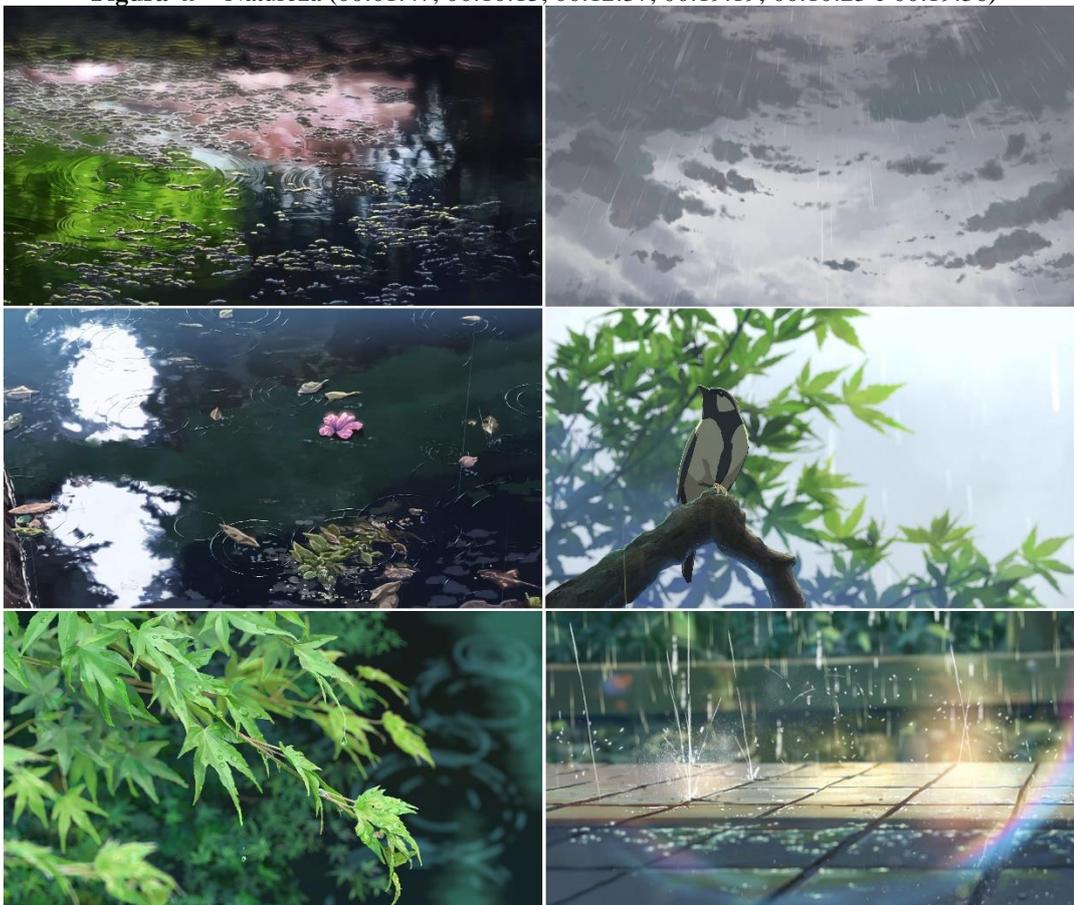
¹⁹² No original: “[...] the beauty of transience and the bittersweet pleasure that can be derived from the passing of love, youth, and beauty. In the past this mode has been frequently linked to the natural world, the seasons and change of which best epitomize the feeling of transience”.

¹⁹³ Disponível em: <https://plato.stanford.edu/entries/japanese-aesthetics/#MonoNoAwarePathThin>. Acesso em: 06 nov. 2020.

¹⁹⁴ Disponível em: <https://www.kapiolani.hawaii.edu/無常-mujo-aesthetics-of-impermanence%E3%80%80/>. Acesso em: 06 nov. 2020.

notar as mudanças das fases da lua; perceber o passar das estações; e, até mesmo, vivenciar a falta de pessoas queridas. Todos esses acontecimentos são pautados pela passagem do tempo e podem ser sentidos quando sua transitoriedade é compreendida, ou seja, a partir do momento em que prestamos atenção na transformação e na impermanência de tudo que nos cerca (CONCEITOS..., 2020, grifos do autor).

Figura 49 - Natureza (00:01:47, 00:10:15, 00:12:37, 00:19:19, 00:10:23 e 00:19:36)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Garden of Words* (2013)

Os recursos presentes no filme como a música, o *tanka*, as escolhas estéticas, a passagem de tempo e a ênfase em elementos da natureza auxiliam a transmissão das mensagens e emoções, conseqüentemente, facilitam o entendimento do público e reforçam a representação da beleza do cotidiano e o valor em assisti-lo. O esforço dos personagens para conquistar seus objetivos realça suas índoles e força de vontade, o que pode ajudar pessoas de várias partes do mundo a superarem seus problemas e não desistirem dos seus sonhos. Nas palavras do diretor: “Costumo me inspirar nas vozes dos meus fãs. [...]. E se há fãs que estão enfrentando dificuldades e sofrimentos, desejo entregar trabalhos que possam resgatá-los de tais situações, mesmo que meus trabalhos sejam apenas um pequeno alívio” (SHINKAI, 2012, tradução

nossa)¹⁹⁵. Ademais, as relações entre a chuva, os pés e o caminhar ressaltam que mesmo em tempos adversos, onde a esperança parece ter sido abandonada, é preciso continuar a lutar e seguir adiante, até o sol raiar novamente.

5.3 Análise 3: Trocas de corpos, desastre natural e imaginário coletivo em *Your Name*

A narrativa do filme *Your Name* tem como foco principal as trocas de corpos entre dois adolescentes e as situações constrangedoras e cômicas consequentes do acontecimento, contudo, aborda questões mais profundas como os laços entre as pessoas, o tempo, a religião, a tradição e o medo coletivo. Assim, a análise desta obra se inicia com a apresentação dos personagens principais e discorre sobre os assuntos tratados em seu enredo em seguida. Diferente dos filmes analisados anteriormente, *Your Name* possui duas linhas temporais, um maior número de músicas com letras e simbolismos que precisam ser apresentados, o que reflete na extensão desta seção.

5.3.1 Personagens principais

Mitsuha Miyamizu (Figura 50) é uma adolescente de 17 anos que vive na pequena cidade Itomori junto com sua avó e irmã (Yotsuha Miyamizu), seu maior desejo é se mudar para Tóquio quando terminar o colégio. Suas únicas companhias fora de casa são seus dois melhores amigos, Sayaka Natori e Katsuhiko Teshigawara (chamado de Teshi pelas amigas), pois os demais colegas da escola fazem piadas com suas apresentações (relacionadas ao santuário de sua família) e acham que possui privilégios por seu pai ser prefeito da cidade, do qual mantém distância desde a morte de sua mãe. Apesar de entender e se encantar pela tradição ensinada por sua avó, Mitsuha não gosta de cumprir certas tarefas do santuário, como as performances públicas de rituais, pois fica extremamente envergonhada e sofre com as brincadeiras dos outros adolescentes. Sua insatisfação em ser uma garota e ter essas obrigações faz com que Mitsuha deseje¹⁹⁶ nascer na próxima vida como um garoto que mora em Tóquio e ser livre das coisas que a prendem: a cidade pequena e entediante, os deveres com o santuário e o relacionamento ruim com seu pai.

¹⁹⁵ No original: “I often get inspiration from voices of my fans. [...]. And if there are fans that are facing hardships and difficulties, I wish to deliver works that can rescue them out of such situations, even if my works may only be a very small relief”.

¹⁹⁶ Sequência 00:16:13 – 00:17:17.

Figura 50 - Mitsuha Miyamizu (00:06:38 e 01:40:01)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Em relação ao melodrama, Mitsuha seria a mocinha virtuosa que tem um problema e precisa de ajuda, salvar sua vida e de seus conhecidos da destruição do cometa Tiamat. Quando Taki assume seu corpo, as pessoas veem uma Mitsuha despreocupada com sua aparência e opiniões alheias, mais confiante e decidida (Figura 51, primeira imagem). Apesar de ficar com raiva de Taki por fazer coisas que fogem do seu padrão, Mitsuha aprende que precisa se impor e não fazer apenas aquilo que os outros esperam. Outra mudança foi o corte de cabelo (Figura 51, segunda imagem) fruto de uma grande decepção, que pode significar um rito de passagem para uma nova Mitsuha. Antes do corte, a garota trançava seu cabelo comprido todos os dias e o amarrava com uma fita vermelha, que refletia sua conduta retraída e comportada, sempre preocupada com o que os outros iriam achar de si. Mitsuha passa por transformações durante a trama, cresce internamente e aprende algumas coisas que irão ajudá-la a seguir o seu futuro conforme seus próprios desejos, mas sem deixar de se preocupar com o bem-estar do próximo.

Figura 51 - Mudanças de Mitsuha (00:29:21 e 00:42:53)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Taki Tachibana (Figura 52) mora em Tóquio e possui uma rotina normal de adolescente, estuda para se tornar arquiteto, trabalha e sai com os amigos, Tsukasa Fujii e Shinta Takagi. Sua vida tem uma reviravolta quando começa a trocar de corpo com Mitsuha, uma garota que não conhecia. No início, Taki gostava de sua colega de trabalho, Miki Okudera, mas se apaixona por Mitsuha no decorrer da narrativa. Durante as trocas, o garoto aprende as tradições da família

Miyamizu, a importância dos laços entre as pessoas, a presença do sagrado, a prestar atenção ao ambiente à sua volta e como conversar com garotas naturalmente.

Figura 52 - Taki Tachibana (00:27:24 e 01:40:02)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Taki representa o herói da história, pois tem o papel fundamental de atravessar o tempo e reverter as perdas causadas pelo desastre em Itomori. Sua decisão de buscar por Mitsuha (Figura 53, primeira imagem), viajar, procurar a cidade da qual não sabia o nome, enfrentar uma floresta desconhecida em meio à chuva e correr o risco de entrar no Santuário Miyamizu, mostra sua obstinação e força de vontade, o que resulta na recompensa de conseguir voltar no tempo e elaborar o plano de evacuação que salva as pessoas da cidade. Além de cumprir seu papel de herói e se colocar em risco pelo bem dos outros, seu crescimento pessoal também é notório. Ao trocar de corpo com Mitsuha, seus amigos passam a vê-lo como alguém mais calmo e gentil, pois Mitsuha os tratavam com carinho (Figura 53, segunda imagem) e fazia Taki parecer estar mais animado ao lado deles, ao contrário de ser “pavio curto”, como os colegas o chamavam. Taki absorve algumas das características de Mitsuha para si, se torna mais paciente, passa a se abrir e conversar com outras garotas. Ou seja, tanto Mitsuha quanto Taki mudam suas personalidades após o contato com o outro, se ajudam a desconstruir algumas questões internas e amadurecem.

Figura 53 - Mudanças de Taki (00:57:48 e 00:31:44)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

No tópico 5.2.1, apontou-se que Makoto Shinkai colocou os personagens principais de *Garden of Words* (2013) e algumas pistas sobre o filme em *Your Name* (2016), o que foi feito novamente em sua obra mais recente, *Weathering With You* (2020). A história de *Weathering With You* se passa por volta de 2021, o mesmo ano das últimas cenas de *Your Name* em que os personagens são mostrados no futuro. Na obra, a avó de Taki contrata os serviços da garota do tempo, Hina Amano, e Taki (com 22 anos) conversa (Figura 54, primeira imagem) com ela e o outro protagonista, Hodaka Morishima. Mitsuha, com mais ou menos 25 anos, aparece (Figura 54, segunda imagem) como uma vendedora da loja Moca¹⁹⁷, lugar onde Hodaka compra um anel para presentear Hina. Após alguns anos, Hodaka volta a encontrar a avó de Taki, que possui fotos do casamento do neto com Mitsuha em seu apartamento. Além de Mitsuha e Taki, Yotsuha e o casal Sayaka e Teshi aparecem de relance no filme de 2020.

Figura 54 - Taki e Mitsuha em *Weathering With You*



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de imagens retiradas de Siddhu Gupta (2020)

5.3.2 Músicas

Your Name possui quatro músicas com letra, ao invés de apenas uma, escritas por Yojiro Noda, integrante da banda RADWIMPS, responsável pela trilha sonora da obra. As demais¹⁹⁸ canções são instrumentais e ressaltam os sentimentos e acontecimentos, algumas são animadas e acompanham as cenas cômicas e trapalhadas dos personagens e outras são intimistas e calmas. Assim como em *Children Who Chase Lost Voices* (2011) e *Garden of Words* (2013), *Your Name* possui uma abertura e um encerramento.

¹⁹⁷ A loja em questão existe na realidade e está localizada em Shinjuku, Tóquio.

¹⁹⁸ Para consultar e ouvir a trilha sonora oficial do filme, produzida por Radwimps, acesse: https://open.spotify.com/album/4qApTp9557qYZzRLEih4uP?si=L_HY3AX3SruP1UgWH0k3Sg. Acesso em: 04 jan. 2021.

A abertura¹⁹⁹ se inicia após os personagens, no futuro, dizerem em voz *off* que sempre estiveram em busca de algo ou alguém, uma sensação que os persegue desde que as estrelas caíram (a passagem do cometa Tiamat), um dia que pareceu um sonho, pois foi uma cena deslumbrante. Em seguida, a música começa a tocar, o nome do filme surge escrito em branco e ao fundo aparece Mitsuha no passado observando o cometa. A tela fica preta e uma sequência de imagens com cores diferentes da estética do filme é mostrada, Taki e Mitsuha se encontram em um local com várias pessoas, todas desfocadas, com cores arroxeadas e misturadas ao fundo vazio. As pessoas desaparecem, os personagens ficam de costas um para o outro e são interligados por um fio vermelho, enquanto isso, outras imagens que mostram suas rotinas em Tóquio e Itomori são intercaladas. O local vazio arroxeadado reaparece, Taki e Mitsuha aparecem com roupas, cabelos e idades diferentes, o que indica a passagem e diferença de tempo entre eles. As cidades são mostradas novamente, os personagens estendem a mão para o céu, na tentativa de alcançar o outro, e saem em direções opostas, o fio vermelho se manifesta para interligá-los. A tela fica preta e a história se inicia.

A canção escolhida para a abertura se chama *Yume Tōrō* (夢灯籠):

Ah, não seria bom se nossas vozes, como são,
Pudessem chegar aos cantos deste mundo sem desaparecer?
Se tivéssemos sucesso, quais palavras deveríamos liberar?
Na contagem de três, vamos fazer uma promessa eterna!

Ah, “Se eu fizer um desejo, pelo menos parte dele se tornará realidade!”
Mas não consigo ver essas palavras mais
O que aconteceu?
Quando isso começou e por quê?

Ah, no espaço exato do tempo a chuva parou
Um arco-íris se formou do início ao fim
Quando a vida chegar ao fim, tenho certeza de que haverá algo

Algum dia vamos dar um *high five* para as emoções desconhecidas e
inexploradas
E dar um beijo no tempo

Mesmo sendo provocado pela 5ª dimensão, ainda vou olhar em sua direção,
Então vamos escolher nosso sinal secreto para “Prazer em te conhecer”
Estou indo procurar o seu nome agora!
(YUME..., 2016, tradução nossa)²⁰⁰

¹⁹⁹ Sequência 00:01:49 – 00:03:19.

²⁰⁰ Letra original disponível em: <https://www.jpopsasia.com/radwimps/lyrics/323429/kimi-no-na-wa/yume-tourou-夢灯籠/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

A abertura funciona como um prelúdio, uma preparação para os acontecimentos do filme, pois deixam pistas de que os dois personagens estão à procura do outro. Percebe-se na letra que eles desafiam o tempo, fazem uma promessa de se encontrarem, escolhem um sinal secreto que somente eles sabem e procuram por seus nomes, relação direta com o título da obra. As imagens colaboram com essa noção e destacam o fio vermelho do destino, que proporciona a união de Taki e Mitsuha, mesmo distantes no tempo e espaço.

O segundo²⁰¹ momento em que uma canção com letra se manifesta acontece depois dos personagens descobrirem que trocaram de corpos. Taki e Mitsuha chegam à conclusão acerca das trocas após ficarem confusos com os relatos dos amigos sobre os dias anteriores, com isso, a música começa a tocar e aparecem o *Torii* (鳥居, portal de santuários xintoístas) da cidade de Mitsuha e uma ponte de Tóquio, para destacar a passagem do tempo. Em seguida, imagens dos personagens (trocados e normais) em diversas situações são mostradas. As vozes em *off* de Mitsuha e Taki explicam o que acham que está acontecendo, criam regras e conversam por mensagens (lidas em voz alta por eles) deixadas nos celulares e corpos. Após as cenas, a tela escurece e o filme volta ao seu curso normal. A música escolhida para essa sequência se chama *Zenzen zense* (前前前世):

Você finalmente abriu seus olhos?
 Mas por que você ainda não olha nos meus?
 “Está atrasado”, você diz irritada
 Mas eu corri o mais rápido que pude
 Meu coração chegou aqui primeiro do que meu corpo.

Ver seus cabelos e olhos fazem o meu peito doer
 Respirar ao mesmo tempo que você, não quero deixar isso ir
 Para aquela voz que conheço há muito tempo
 O que devo dizer pela primeira vez na vida?

Estou te procurando por muitas vidas antes de você nascer
 Visando aquele sorriso estranho, cheguei aonde estou agora

Mesmo se você perdesse tudo e fosse espalhado pelos ventos,
 Eu não hesitaria
 Começaria a procurar novamente a partir da etapa 1
 Ou talvez eu deva começar todo o universo novamente do zero?

Por onde devo começar a explicar?
 Pelas histórias que aconteceram enquanto você estava dormindo?
 Eu vim para contar a história de centenas de milhões de anos-luz
 Mas quando vejo seu reflexo nos meus olhos...

²⁰¹ Sequência 00:29:54 – 00:32:40.

Eu quero brincar e jogar com uma versão sua que você nunca conheceu
 Eu quero amar você até a sua dor eterna
 Nós nos conhecemos nos distantes extremos de tantas galáxias
 Como devo segurar sua mão para impedir que ela se desfaça?

Estou te procurando por muitas vidas antes de você nascer
 Visando aquela voz barulhenta e lágrimas, cheguei aonde estou agora.

Assim que estivermos ambos aqui, na noite anterior à nossa revolução, quem
 poderá nos impedir?
 Não vou hesitar mais, içarei uma bandeira no seu coração
 Você roubou de mim minha capacidade de desistir!

Comecei a te procurar em vidas anteriores
 Visando aquele sorriso estranho, cheguei aonde estou agora.

Mesmo se você perdesse tudo e fosse espalhado pelos ventos,
 Eu não hesitaria
 Começaria a procurar novamente a partir da etapa 1
 Cantarolando essa música por quantos anos-luz forem necessários!
 (ZENZEN..., 2016, tradução nossa)²⁰²

O uso de uma rápida sequência com episódios que levaram os personagens a descobrirem sobre as trocas e a crescente aproximação para se adequarem às mudanças, oferece uma visão geral sobre as confusões e problemas causados pelo fenômeno. Após as cenas, acredita-se que Taki e Mitsuha conseguirão contornar as situações, pois combinaram o que deveriam fazer e constituíram uma comunicação eficaz para não deixarem o outro desinformado. A música conduz ao entendimento de que os personagens estavam interligados antes mesmo das trocas acontecerem, ou foi justamente por causa dessa ligação que elas ocorreram. Com uma melodia animada, a letra mostra que a conexão existe desde vidas passadas e contribui com a música anterior de que estão à procura do outro. Taki e Mitsuha estão motivados a se encontrarem e a busca contribui para o crescimento interno de cada um.

O terceiro²⁰³ momento se diferencia do anterior por não se tratar de uma sequência rápida com várias imagens, mas abrange diversas situações importantes para a história. A música se inicia após o encontro presencial de Taki e Mitsuha no crepúsculo, onde se conhecem, Taki explica o plano de evacuação da cidade e combinam de anotar os seus nomes na mão do outro. Porém, ao final do crepúsculo, os personagens voltam para seus tempos originais e não conseguem fazer a anotação, em seguida, Mitsuha corre para a cidade para colocar o plano em prática com seus amigos. Enquanto o cometa começa a se dividir, o grupo tenta retirar as

²⁰² Letra original disponível em: <https://www.jpopasia.com/radwimps/videos/59121/zenzen-zense-前前前世/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

²⁰³ Sequência 01:22:30 – 01:31:58.

peças do local e a música se intercala com as imagens, fica baixa e sem voz e retorna. Mitsuha cai e olha em sua mão à espera de encontrar o nome de Taki para não esquecê-lo, mas o garoto escreveu apenas “すきだ” (*sukida*), que em tradução livre significa “te amo” ou “gosto de você” (Figura 55). A frase não ajuda a lembrar o seu nome, mas transmite tanta emoção que auxilia a garota a recuperar suas forças para seguir adiante com o plano de evacuação. O cometa fica progressivamente mais visível e a voz em *off* de Taki comenta o quanto a cena é deslumbrante. As próximas imagens focam nos detritos do cometa em torno da Terra até cair em Itomori. A música para, fica apenas o silêncio e a destruição da cidade.

Figura 55 - “Te amo” (01:30:16 e 01:30:36)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

A terceira canção se chama *Supākuru* (スパークル, *Sparkle*):

Parece que este mundo ainda quer me domar
Vou lutar lindamente como quiser

Olhando para nossas respectivas amulhetas, vamos compartilhar um beijo.
Vamos nos encontrar no lugar mais distante do “Adeus”

Passei a odiar este mundo feito de palavras que você encontra em um
dicionário
Em uma manhã de agosto, preso dentro deste caleidoscópio...

Sempre que estávamos cara a cara, você sempre deu um sorriso tímido antes
de se fingir de modesto
Seu sorriso era como uma descrição do livro deste mundo.

A hora finalmente chegou
Ontem parecia nada mais do que um prólogo do prólogo
Você pode pular a leitura, se quiser
Daqui em diante sou eu

Com experiência, sabedoria e uma coragem ligeiramente moldada,
Em uma velocidade desconhecida até agora, eu mergulhei para onde você
estava.

Ao cochilar com uma Cola morna
 Sonhei que vi um lugar diferente daqui
 Fora das janelas da minha sala de aula
 Em manhãs balançando para a frente e para trás no trem

Até o jeito que eu amei cheirava a você
 Até a maneira como eu andava carregava o som de sua risada

Diante do fato de você eventualmente desaparecer,
 Não tenho escolha a não ser te gravar em minha memória, com esses dois
 olhos
 Já não vejo como um direito... sinto que é meu dever

Nós nos apaixonamos em um lugar onde palavras como Destino e Futuro não
 podem alcançar
 Prosseguimos, enquanto as agulhas do relógio nos dão olhares de esguelha

Abrindo nosso caminho por esse tipo de mundo, vamos passar toda nossa vida
 Não, tantos capítulos quanto pudermos
 Superando juntos
 (SPARKLE..., 2016, tradução nossa)²⁰⁴

A sequência descrita acima traz situações impactantes e emocionantes: a memória, o amor e o desastre. São momentos em que os espectadores são conduzidos a experienciar diversos sentimentos, tanto através da imagem quanto do som, como angústia em consequência da perda de memória dos personagens, que não poderão viver um relacionamento por não se lembrarem um do outro, a sensação agriadoce advinda da declaração de Taki, posto que o sentimento do garoto é confirmado, mas não será concretizado no momento, e a impetuosidade do desastre. A música tem um tom esperançoso, de um futuro melhor, e enfatiza a superação, que será atingida com a união entre Mitsuha e Taki para se ajudarem.

Por último, tem-se o encerramento²⁰⁵ do filme. Oito anos se passaram após o desastre em Itomori, cinco anos desde que Taki foi procurar a cidade em busca de uma garota misteriosa. Taki, mais velho, tenta conseguir um emprego, encontra sua antiga amiga Miki Okudera e comenta sobre uma viagem que fizeram. O garoto explica em voz *off* que ficou obcecado pelo desastre na época, pesquisou e leu tudo sobre o local, sem saber o porquê. Após dizer a frase “Por que as paisagens dessa cidade, que não existe mais, me afetam tanto?”, os personagens Sayaka, Teshi e Yotsuha são exibidos brevemente, a tela escurece e o encerramento se inicia. Cenas em que Taki e Mitsuha acordam, se arrumam, saem de casa, vão para a estação e se veem pela janela em trens diferentes são intercaladas. As vozes em *off* dos personagens dizem “Eu

²⁰⁴ Letra original disponível em: <https://www.jpopasia.com/radwimps/videos/60269/sparkle-スパークル/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

²⁰⁵ Sequência 01:38:41 – 01:41:02.

sempre estive à procura de algo ou alguém”, a música aumenta e os personagens correm para se encontrar. Taki avista Mitsuha na parte de cima de uma escadaria, ele sobe e ela desce. Após se cruzarem em silêncio, Taki se vira e pergunta se não se conheciam, Mitsuha também se vira, chora e diz que sentiu a mesma coisa. Com lágrimas nos olhos, ambos falam ao mesmo tempo “Qual é o seu nome?”²⁰⁶. A perspectiva da imagem sobe até mirar o céu, o título aparece novamente e o filme se encerra.

Apenas um trecho da música *Nandemonaiya* (なんでもないや) é tocado durante o encerramento, mas sua execução completa ocorre no decorrer dos créditos.

O vento que soprou além do espaço entre nós trouxe a solidão de algum lugar distante
Depois de chorarmos, aquele céu parecia sempre tão claro

As palavras do meu pai, que sempre foram afiadas, pareceram calorosas hoje
Não sabendo como falar sobre gentileza, sorrisos e sonhos, eu segui seu exemplo

Só um pouco mais, só um pouco mais
Estamos quase lá
Só um pouco mais, só um pouco mais
Então vamos ficar juntos um pouco mais?

Somos voadores do tempo
Alpinistas que escalam o tempo
Estamos cansados de brincar de esconde-esconde do tempo

O motivo pelo qual chorou tão alegremente e sorriu tão tristemente
Foi porque seu coração te dominou

Os brinquedos que pedi para as estrelas
Agora estão espalhados no canto da sala
Tenho 100 sonhos que quero realizar
Algum dia vamos trocá-los por apenas um

Hoje depois da escola disse “Até amanhã” para aquela garota que nunca fala
É bom fazer algo diferente às vezes
Especialmente se você estiver ao meu lado.

Só um pouco mais, só um pouco mais
Estamos quase lá
Só um pouco mais, só um pouco mais
Então vamos ficar juntos um pouco mais?

Somos voadores do tempo
Eu te conheço há muito tempo
Muito, muito antes de saber meu próprio nome

²⁰⁶ Os personagens dizem a frase “*Kimi no namae wa?*” (Qual é o seu nome?) em japonês, uma referência ao título do filme, *Kimi no na wa* (Seu nome).

Tenho certeza de que há algum significado no mundo sem você
 Mas um mundo sem você é como um agosto sem férias de verão
 Um mundo sem você é como um Papai Noel que não sorri.
 Um mundo sem você é...

Somos voadores do tempo
 Alpinistas que escalam o tempo
 Estamos cansados de brincar de esconde-esconde do tempo

Mas não importa... Sim, não importa
 Estou indo em sua direção agora

Somos voadores do tempo
 Alpinistas que escalam o tempo
 Não vamos mais brincar de esconde-esconde do tempo

Você chora demais, quero acabar com essas lágrimas
 Mas você se recusou, então entendi a razão pela qual suas lágrimas caem

O motivo pelo qual chorou tão alegremente e sorriu tão tristemente
 Foi porque meu coração me dominou
 (NANDEMONAI..., 2016, tradução nossa)²⁰⁷

As imagens mostram Taki e Mitsuha desanimados no futuro, andando por Tóquio cabisbaixos. Mesmo sem saber quem são, o reencontro desperta algo em seus corações e entendem que encontraram o que estavam procurando. Ainda que não se lembrassem do outro, o sentimento de incompletude permanecia em seus subconscientes e não conseguiam ser totalmente felizes. Mas, ao se encontrarem, lágrimas de felicidade rolaram e tudo mudou. A simplicidade e beleza dessa cena recompensam o espectador, que se afligiu com a notícia de que Taki e Mitsuha iriam se esquecer das trocas e acontecimentos que passaram juntos, porém, deste ponto em diante tudo tende a ficar bem. A melodia da música é igualmente bela e leve, destaca a alegria do reencontro e conforta os corações. Sua letra contribui com o entendimento de que os personagens estão em períodos diferentes, pois tentam vencer os obstáculos impostos pelo tempo, e destaca a necessidade de ficarem juntos, pois nada mais tem graça sem a presença do outro. O coração dominou Mitsuha e Taki, pois mesmo inconscientemente, estavam à procura do outro, dado que no fundo sentiam a mesma coisa.

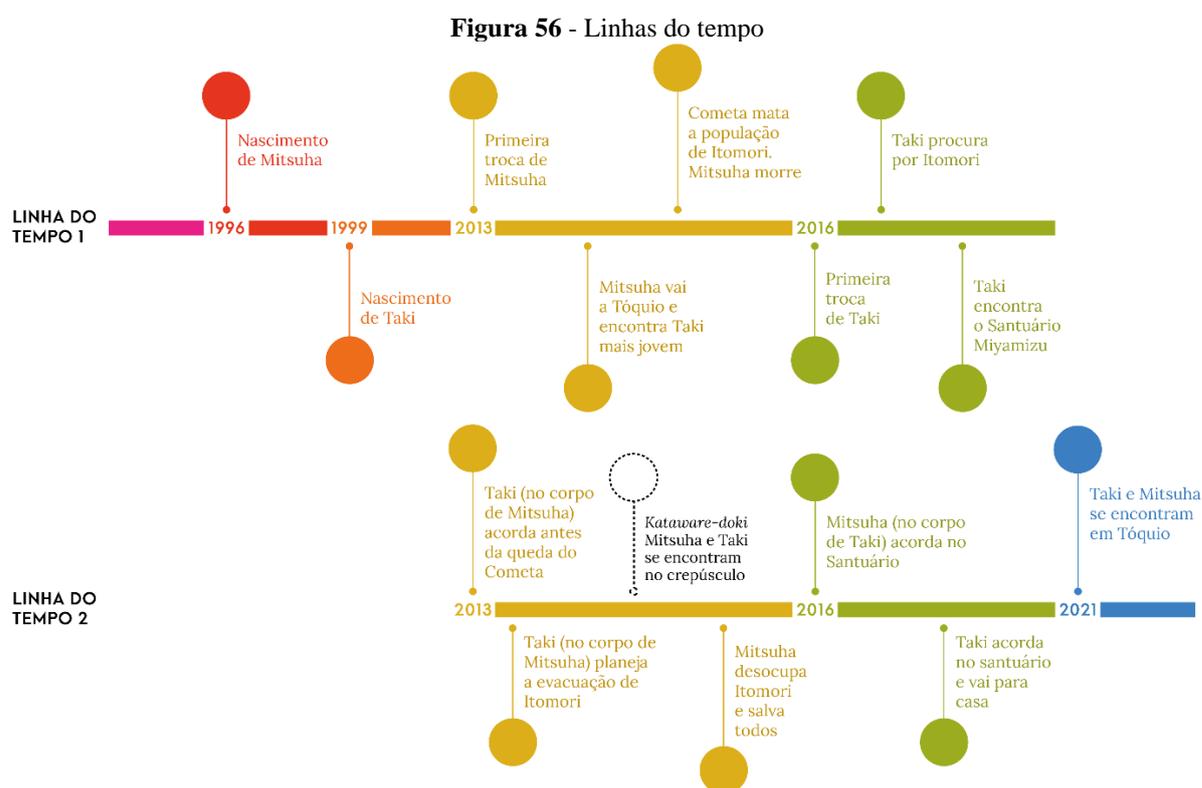
5.3.3 Tempo, crepúsculo e sonhos

Your Name tem uma linha temporal diferente dos demais filmes analisados e se passa durante três períodos: o passado (2013), presente (2016) e futuro (2021). As vidas de Mitsuha

²⁰⁷ Letra original disponível em: <https://www.jpopasia.com/radwimps/lyrics/323462/kimi-no-na-wa/nandemonai-ya-なんでもないや-movie-ver/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

Miyamizu, sua família e amigos aconteceram no passado, enquanto Taki Tachibana e seus amigos vivem no presente. Deste modo, ao trocarem de corpos, os garotos também viajam no tempo. Apesar de aparentarem ter a mesma idade, Mitsuha é três anos mais velha do que Taki, o que é confirmado quando a garota vai até Tóquio para encontrá-lo, mas vê uma versão mais jovem dele, que não a reconhece, pois só passaria pelas trocas três anos depois. Ou seja, as trocas acontecem durante dois momentos, no passado, através de Mitsuha, e no presente, com Taki. Isso explica o porquê Taki não vê o cometa quando Mitsuha fala sobre sua passagem, pois aconteceu três anos antes, e o motivo de não conseguirem ligar um para o outro.

Em 2016, na primeira linha temporal, Mitsuha havia falecido há três anos no desastre causado pelo cometa, junto com a maior parte da população de Itomori. O futuro, em 2021, é apresentado após a conclusão da história principal para exibir os personagens depois do desastre: Taki e seus amigos procuram emprego, Miki Okudera está noiva, Teshi e Sayaka planejam seu casamento, Yotsuha frequenta a escola e Mitsuha e Taki finalmente se reencontram. Elaborou-se na Figura 56 um esquema para facilitar a visualização dos períodos de cada acontecimento. Percebe-se que a última troca feita por Taki ao encontrar o Santuário Miyamizu em 2016 criou uma nova linha do tempo, na qual a garota e os demais cidadãos de Itomori sobreviveram ao desastre. Taki bebeu o saquê de Mitsuha no santuário, pediu para trocar com a garota mais uma vez e, conseqüentemente, voltar ao passado para mudar o futuro.



Fonte: Autoria da pesquisa (2021)

No momento em que retornou para o corpo de Mitsuha em 2013, Taki sabia que o seu estava dentro do santuário em 2016, então, foi até o mesmo local e esperou a hora do crepúsculo. No começo²⁰⁸ do filme, a professora Yuki explica que o crepúsculo não é nem dia e nem noite, não faz parte de nenhum dos dois momentos, e pode ser chamado de *tasokare* (誰そ彼), *karetaso-doki* (彼誰そ時), *kawatare-doki* (彼は誰時) e *kataware-doki* (かたわれ時), um dialeto local utilizado por Mitsuha, Yotsuha e pessoas mais velhas. Nesse instante, a fronteira entre os mundos fica opaca e possibilita o encontro com algo que não é humano. Justamente por ter um caráter indefinido e misterioso, Mitsuha e Taki conseguem se encontrar fisicamente (Figura 57) no plano do *kataware-doki*, destrocam de corpos e conversam pessoalmente pela primeira vez²⁰⁹. As cores utilizadas no crepúsculo são amareladas com tons arroxeados, que passam a sensação de local mágico e seguro.

Figura 57 - *Kataware-doki* (01:17:59, 01:18:06, 01:18:37 e 01:19:04)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Your Name* (2016)

Os sonhos ganham destaque em algumas partes do filme. Inicialmente, Mitsuha e Taki acham que sonharam com a vida um do outro, depois, acreditam que trocaram de corpos durante os seus sonhos. Mesmo a noção de que os personagens acordam nos corpos um do outro ser a explicação mais plausível, tendo em vista que realizavam atividades com outras pessoas que também se lembravam dos acontecimentos no dia seguinte, Mitsuha e Taki supõem que o fenômeno acontece enquanto dormem e se referem aos momentos como sonhos. A avó de

²⁰⁸ Sequência 00:08:48 – 00:09:25.

²⁰⁹ Sequência 01:16:36 – 01:21:12.

Mitsuha também menciona os episódios de trocas como sonhar, age naturalmente na primeira vez em que percebe que Taki está no corpo de sua neta e pergunta “Mitsuha, você está sonhando?”²¹⁰. Sua naturalidade em identificar outra pessoa no corpo de Mitsuha é uma reação inesperada, tanto para Taki quanto para o espectador, contudo, possui fundamento.

Primeiramente, a avó é uma sacerdotisa xintoísta, descendente de uma linhagem de outras sacerdotisas ligadas à natureza e à espiritualidade, o que demonstra uma maior facilidade em considerar incidentes que não podem ser explicados de forma lógica. Ademais, a avó explica²¹¹ para Taki que ela e sua filha tiveram sonhos similares aos dele e de Mitsuha, ou seja, ambas também trocaram de corpos com outras pessoas, mas não se lembram com clareza dos acontecimentos. Baseado nessas informações, Taki entende que as trocas de corpos e os sonhos das mulheres da família Miyamizu eram tentativas de evitar um novo desastre em Itomori (Figura 58), tendo em vista que outro cometa caiu na cidade mil anos antes e formou um grande lago arredondado em seu centro. As mulheres Miyamizu têm o ofício de carregar as tradições para as próximas gerações e estão em conexão com a espiritualidade, então tentam inconscientemente avisar sobre a queda do segundo cometa. Assim, as trocas de corpos adquirem um significado ainda mais profundo do que apenas causar confusões entre adolescentes, representa a missão de salvar as pessoas que estavam predestinadas a morrer na cidade.

Figura 58 - Sonhos da família Miyamizu (01:05:35 e 01:05:40)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Adicionalmente, os sonhos oferecem a oportunidade de se experimentar outras vidas, pois é permitido ser e fazer o que desejar, principalmente para Mitsuha, que se sentia sufocada em sua vida no interior e pôde ser livre por alguns momentos em Tóquio, longe das obrigações e olhares julgadores dos vizinhos e colegas. As conexões com os ancestrais e entre pessoas que estão predestinadas, como no caso de Taki e Mitsuha, ficam mais fortes. Os sonhos também

²¹⁰ Sequência 00:37:15 – 00:37:27.

²¹¹ Sequência 01:04:48 – 01:05:49.

são momentos belos e inacreditáveis, difíceis de transcrever com palavras, uma vez que Taki e Mitsuha consideram a imagem do cometa tão exuberante que comparam a um sonho. Apesar disso, os sonhos relacionados às trocas de corpos são incidentes que só existem durante um breve momento, pois os envolvidos se esquecem dos acontecimentos e das pessoas com quem se ligaram, visto que o objetivo principal do fenômeno é evitar um novo desastre, na esperança de recuperar o passado.

Para Peter Brooks (1995), o melodrama participa do mundo dos sonhos, onde alcança-se o nível mais profundo de expressionismo, a manifestação dos significados básicos e determinantes, e oferece a possibilidade de dizer o que é indizível na vida real. Os sonhos permitem que as emoções sejam exploradas de maneira profunda e transparente e alcancem a expressão completa da condição psicológica e sentimental, pois o desejo triunfa e atinge a plenitude dos sentidos. Em geral, o melodrama “sugere o mundo dos sonhos em suas encenações, em seu impulso para romper a repressão e a censura, em seu desencadeamento da linguagem do desejo, em seu cumprimento das necessidades psíquicas integrais” (BROOKS, 1995, p. 80, tradução nossa)²¹². Ademais, Thomas Elsaesser (1991) considera que, assim como os gestos e os incidentes significam algo nos sonhos mediante suas estruturas e sequências, o melodrama frequentemente funciona por “uma ênfase deslocada, por atos substitutos, por situações paralelas e conexões metafóricas” (ELSAESSER, 1991, p. 82, tradução nossa)²¹³, utiliza modos de experiência e carrega seus próprios valores e significados. Para o autor, as pessoas tendem a desvendar os seus sonhos através de incidentes e circunstâncias que aconteceram anteriormente e condicionam uma lógica emocional no que parece ser uma sequência inevitável nos sonhos.

5.3.4 Xintoísmo e a conexão

O Xintoísmo participa constantemente da narrativa do filme, está associado às questões morais e tradicionais, implica no caráter interpretativo da obra e integra parte da vida da personagem principal, Mitsuha. Comumente conhecido como uma das religiões japonesas, o xintoísmo vai além da percepção religiosa, pois se tornou a maneira como os japoneses veem o mundo, possui influência na cultura, valores, política, vida familiar, estruturas sociais e vida

²¹² No original: “[...] suggests the dream world in its enactments, in its thrust to break through repression and censorship, in its unleashing of the language of desire, its fulfillment of integral psychic needs”.

²¹³ No original: “[...] by a displaced emphasis, by substitute acts, by parallel situations and metaphoric connections”.

espiritual há mais de dois mil anos²¹⁴. O xintoísmo coexiste de forma harmônica com o budismo e outras religiões que fazem parte do Japão por ser um aspecto da vida japonesa e estar mais ligado aos rituais do que crenças. O conceito²¹⁵ de *Kami* é complexo, pois podem ser elementos da paisagem ou forças da natureza, se referir tanto aos seres quanto à uma qualidade que possuem, à essência da existência ou coisas particulares que exibem uma essência inspiradora. Os *kami* estão perto dos seres humanos, respondem às suas orações e podem influenciar eventos humanos e o curso das forças naturais.

A palavra xintoísmo ou *Shintō* possui os *kanji* 神 (leitura *shin* ou *kami* – deuses, mente, alma) e 道 (leitura *tō* ou *michi* – estrada, rua, bairro, jornada, curso, moral, ensinamentos)²¹⁶, que significa “o caminho dos deuses”²¹⁷ em tradução literal. Porém, deve-se separar a ideia de “deuses” do xintoísmo com a versão de Deus ocidental, pois os termos não representam a mesma coisa. A tradução mais adequada seria entendê-los como espíritos ou seres que influenciam a vida e estão presentes na natureza e no todo. A distinção²¹⁸ com a noção de divindade ocidental fica perceptível ao entender que os *kami* não são transcendentais, onipotentes e perfeitos, mas uma manifestação superior da energia vital, vivem no mesmo mundo que os seres humanos e a natureza, podem ser espíritos, seres próprios, elementos da paisagem, forças da natureza, seres humanos que se tornaram *kami* após suas mortes e os deuses que criaram o universo.

Kami como atributo é o elemento sagrado ou místico em quase tudo. Ele está em tudo e é encontrado em todos os lugares, e é o que torna algo próprio, do que outra coisa. A palavra significa *o que está oculto*. Kami tem um poder específico de dar vida e harmonizar, chamado *musubi*, e uma determinação verdadeira, chamada *makoto* (também traduzida como *sinceridade*). Nem todos os *kami* são bons - alguns são completamente maus (KAMI, [20--], grifos do autor, tradução nossa)²¹⁹.

²¹⁴ Informações disponíveis em: <http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/religion.shtml>. Acesso em: 12 jan. 2021.

²¹⁵ Informações disponíveis em: http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami_1.shtml. Acesso em: 12 jan. 2021.

²¹⁶ Disponível em: <https://jisho.org/search/神道%20%23kanji>. Acesso em: 13 jan. 2021.

²¹⁷ Informações disponíveis em: <https://www.japaoemfoco.com/entendendo-o-xintoismo-a-antiga-religiao-do-japao/>. Acesso em: 12 jan. 2021.

²¹⁸ Informações disponíveis em: http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami_1.shtml. Acesso em: 12 jan. 2021.

²¹⁹ No original: “Kami as a property is the sacred or mystical element in almost anything. It is in everything and is found everywhere, and is what makes an object itself rather than something else. The word means *that which is hidden*. Kami have a specific life-giving, harmonising power, called *musubi*, and a truthful will, called *makoto* (also translated as *sincerity*). Not all kami are good - some are thoroughly evil”.

Em *Your Name*, a palavra *musubi* aparece com frequência, pois o santuário Miyamizu é devoto ao *musubi*. Por vezes, a avó de Mitsuha fala sobre agradecer o *musubi* e explica²²⁰ que além de ser um *kami* (traduzido na legenda como “Deus Musubi”), está presente em tudo. A avó de Mitsuha explica para suas netas o significado de *musubi* enquanto caminham em uma bela floresta:

Musubi é como chamavam o antigo guardião daqui. É uma palavra com um sentido profundo. Enrolar os fios é *musubi*. Conectar as pessoas é *musubi*. O passar do tempo é *musubi*. São todas forças do deus. Então os trançados que fazemos são a pura arte do deus e a representação do tempo em si. Os fios convergem e tomam forma. Se enrolam e entrelaçam. Às vezes soltam e quebram, depois se reconectam. Isso é *musubi*. Isso é o tempo (YOUR..., 2016).

Assim, *musubi* é importante para entender uma das mensagens principais do filme: o valor da conexão. Essa percepção revela-se em diversas ocasiões, os personagens expressam a importância de viver em comunidade, os laços com os outros, a profunda conexão entre Taki e Mitsuha representada pelas trocas de corpos, a ligação entre as mulheres Miyamizu, a conexão com o tempo e a natureza, os saquês feitos por Mitsuha e Yotsuha oferecidos no santuário para conectá-las ao *kami*, o vínculo proporcionado pelos fios trançados (Mitsuha entrega para Taki o seu cordão vermelho), entre outros.

A oferta do saquê ao santuário se trata de um importante ritual realizado pelas irmãs Miyamizu e demonstra a relevância da tradição e da religião para sua família. No xintoísmo, participar de rituais²²¹ é significativo pelo próprio ritual, pois proporciona uma experiência religiosa holística, fortalece as relações entre os participantes, os *kami* e os membros da comunidade, dispõe de uma sensação de estar em união com as tradições passadas e com o lado espiritual. Mitsuha e sua irmã participam²²² de uma *Kagura*, dança sagrada xintoísta (Figura 59, primeira imagem), em frente à comunidade para realizar o *kuchikamizake*, o jeito mais antigo de fazer saquê. Segundo o personagem Teshi, o *kuchikamizake* consiste em mastigar o arroz, cuspir (Figura 59, segunda imagem) e deixar fermentar naturalmente até se transformar em álcool. Segundo Makoto Shinkai (2016a), a dança escolhida para este momento foi a *Miko mai*, que descreve um incidente relacionado a um cometa e a reflexão de uma lenda. Com isso, percebe-se que uma mensagem implícita sobre os próximos acontecimentos foi deixada no

²²⁰ Sequência 00:34:18 – 00:35:36.

²²¹ Informações disponíveis em: <http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/ritesrituals/ritual.shtml>. Acesso em: 12 jan. 2021.

²²² Sequência 00:14:32 – 00:16:13.

início do filme através do ritual. Os movimentos da dança sagrada foram coreografados por um ator *Kabuki*, Ichitaro Nakamura, filmados e utilizados como base da animação (SHINKAI, 2016a).

Figura 59 - *Kuchikamizake* (00:15:16 e 00:15:54)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Posteriormente²²³, as irmãs vão com a avó até a região onde se encontra o corpo do *kami* do Santuário Miyamizu (Figura 60) para entregarem os saquês. Ao chegarem, a avó explica que o local pertence ao submundo (*kakuriyo*) e que precisam ceder a coisa mais importante que possuem para retornarem ao seu mundo, o *kuchikamizake*, o saquê que as conectará ao *kami*. Esse mesmo líquido é bebido por Taki (Figura 61, primeira imagem) próximo ao final²²⁴ do filme e o permite se interligar com Mitsuha, pois ingeriu uma parte dela, e trocar de corpo mais uma vez. A ingestão do *kuchikamizake* também fez Taki ter um vislumbre de toda a vida da garota, desde o nascimento (Figura 61, segunda imagem) até a sua morte causada pelo cometa. Para sair do submundo após a troca e voltar ao seu mundo, Taki perdeu as memórias do tempo em que passou com Mitsuha, a coisa mais importante para ele naquele momento, por isso, em alternativa de salvar os cidadãos de Itomori, Mitsuha e Taki não se lembram um do outro.

Figura 60 - Corpo do *Kami* do Santuário Miyamizu (00:36:02 e 00:36:42)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

²²³ Sequência 00:35:30 – 00:36:45.

²²⁴ Sequência 00:59:41 – 01:03:37.

Figura 61 - O saquê de Mitsuha (01:00:38 e 01:01:59)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Os fios são outro item que destaca a importância da tradição e da conexão. Mitsuha regularmente prende os cabelos com um cordão vermelho (Figura 62, primeira imagem), que parece ser significativo para ela. Quando vai a Tóquio, a garota entrega o trançado para Taki mais jovem e ele o usa amarrado no braço como um amuleto da sorte (Figura 62, segunda imagem) durante três anos. Após se encontrarem no crepúsculo, Taki devolve o acessório e Mitsuha volta a usá-lo em seu cabelo até mais velha. O cordão vermelho está relacionado com a lenda japonesa²²⁵ “*Unmei no akai ito*” (運命の赤い糸), o fio vermelho do destino que conecta as pessoas predestinadas a ficarem juntas. Independente do tempo ou distância, o *akai ito* nunca se rompe e permite o encontro entre os indivíduos, percepção adequada para a narrativa. Assim, o cordão de Mitsuha é responsável por unir os personagens principais e mantê-los próximos mesmo separados.

Figura 62 - Cordão vermelho (00:38:56 e 00:55:36)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

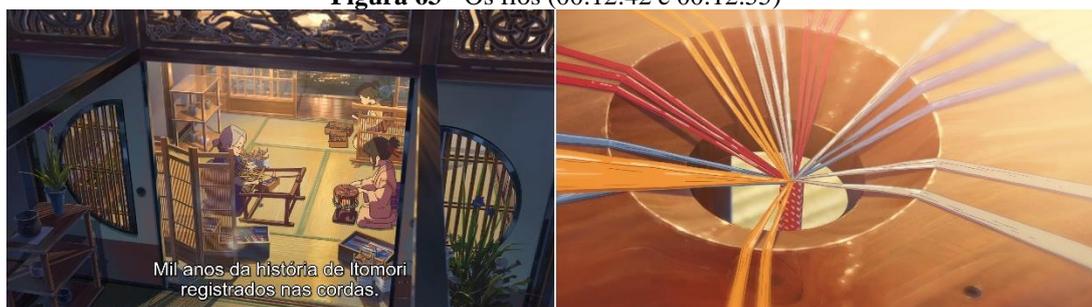
Além do cordão vermelho, os fios trançados pelas mulheres Miyamizu são valiosos por registrarem mil anos da história de Itomori (Figura 63). A avó de Mitsuha conta²²⁶ que um incêndio aconteceu no banheiro do sapateiro Mayugoro duzentos anos antes, queimou toda a

²²⁵ Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2017/12/unmei-no-akai-ito-lenda-japonesa-do-fio-vermelho-destino-cdj/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

²²⁶ Sequência 00:12:41 – 00:13:31.

área e destruiu os velhos documentos, conseqüentemente, o significado do festival se perdeu e apenas o costume sobreviveu. Para a avó, ainda que os documentos com as histórias tenham sido destruídos, a tradição deve continuar. O Santuário Miyamizu trabalha para garantir a perpetuação dos costumes e as mulheres Miyamizu compartilham sentimentos com os fios ao trançá-los. Deste modo, os fios significam a conexão, as histórias, a tradição, o *musubi*, o tempo.

Figura 63 - Os fios (00:12:42 e 00:12:55)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Your Name* (2016)

5.3.5 Imaginação melodramática em *Your Name*

Os exemplos citados nas seções anteriores mostraram características específicas da obra que trabalham questões particulares da cultura e território japonês e a noção de destino. *Your Name* evidencia dois destinos, o primeiro é aquele que predestina duas pessoas a ficarem juntas (Mitsuha e Taki estão fadados a se encontrarem independente da perda de memória, pois estão interligados pelo fio vermelho do destino) e o segundo é a premonição do futuro (as mulheres Miyamizu sabiam do desastre em Itomori, mesmo não havendo uma previsão científica de que o cometa se fragmentaria). Ao mesclar os dois, o filme apresenta cenas cômicas, descontraídas, belas e emocionalmente intensas para levantar questões sobre a fragilidade da vida, como as coisas podem acabar a qualquer momento e, principalmente, como o Japão está suscetível a vários fatores (climáticos, geográficos etc.) que podem levar à sua destruição.

[...] sem aquele grande terremoto de 2011, essa história teria sido completamente diferente. Esse incidente realmente nos lembrou como o Japão é vulnerável. Há uma frase no filme – “você nunca sabe quando Tóquio partirá” – e acho que as pessoas estão conscientes disso. Não é como se as pessoas pensassem nisso todos os dias, mas acho que as pessoas estão cientes do quão vulnerável nossa terra é, então eu queria criar algum tipo de milagre; não se trata apenas de tristeza (SHINKAI, 2016b, tradução nossa)²²⁷.

²²⁷ No original: “[...] without that big earthquake in 2011, this story would have been completely different. That incident really reminded us how vulnerable Japan is. There’s a line in the film — ‘you never know when Tokyo will go’ — and I think people are conscious about that. It’s not like people are thinking about it everyday, but I

Makoto Shinkai discute sobre vulnerabilidade, medo e a necessidade de mudanças drásticas, como ter que sair do local onde sempre morou, deixar tudo para trás e começar uma nova vida em outro lugar, ao se inspirar no incidente causado por um terremoto em Fukushima em 2011. O melodrama aparece na obra de modo mais sutil, auxilia na construção do vínculo entre uma história fictícia e a realidade, transpõe sentimentos e finaliza com um milagre, que oferece esperança para aqueles indivíduos receosos com o futuro. O cometa Tiamat destruiu Itomori, casas e santuários, mas o bem mais valioso foi poupado, as vidas dos moradores. O poder da união entre as pessoas, a importância de se conectar e ajudar o próximo são ensinamentos relevantes e marcantes do filme.

Por haver linhas temporais diferentes, o desastre acontece duas vezes na obra, mas apenas a segunda ocorrência é mostrada para o espectador, em que Taki, Mitsuha, Sayaka e Teshi conseguem evacuar o local do impacto. A primeira vez²²⁸, na linha temporal em que os cidadãos morrem, mostra em tons azulados Mitsuha vestida com seu *yukata*²²⁹ durante o Festival de Outono da cidade observando a passagem do cometa (Figura 64, primeira imagem). A repartição do corpo celeste é presenciada apenas através do reflexo nos olhos da garota (Figura 64, segunda imagem). Como Mitsuha não atende o celular e as trocas de corpos encerram, fica subentendido que o desastre ocorreu, o que é confirmado posteriormente. A segunda²³⁰ possui uma carga emocional mais intensa, pois todo o percurso do cometa antes de entrar na atmosfera da Terra até a sua repartição é exibido, acompanhado da música *Supākuru*. A canção cessa no momento da queda em Itomori, como se pedisse para os espectadores segurarem a respiração para observarem silenciosamente o impacto de cores alaranjadas e vivas (Figura 65). Após um instante, o fragmento atinge o santuário Miyamizu, a música volta a tocar e tudo é destruído. A mudança de cores utilizadas para retratar a mesma situação, tons azuis e alaranjados, indica o esforço da equipe para atingir o espectador e transferir através dos tons quentes o calor do fogo e a tragédia do desastre.

think people are aware of how vulnerable our land is, so I wanted to create some sort of miracle; it's not just about sadness”.

²²⁸ Sequência 00:42:59 – 00:43:57.

²²⁹ O *yukata* é um tipo mais casual do tradicional quimono (*kimono*), utilizado como vestimenta de quarto, após o banho, para dormir, em eventos comemorativos e festivais. Os femininos geralmente são coloridos e com diversas estampas (YUKATA..., 2020).

²³⁰ Sequência 01:31:11 – 01:32:21.

Figura 64 - Primeiro desastre (00:43:53 e 00:43:56)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Figura 65 - Segundo desastre (01:31:56 e 01:32:07)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

O melodrama é utilizado para enfatizar as emoções dos personagens e a importância de se construir ligações e ser bom com o próximo, a família, amigos e vizinhos. A sensação de perda e o medo de possíveis tragédias são a base da construção emocional da narrativa, que apesar de ser cômica em vários momentos para aliviar a tensão, demonstrar esperança e a possibilidade de reverter problemas, não deixa de transparecer como tudo é momentâneo e pode acabar a qualquer momento. Assim como em *Garden of Words* (2013), os princípios de *mono no aware* e *mujō* estão presentes em *Your Name* e mostram a sensibilidade e impermanência das coisas. Segundo Susan Napier (2005), essas ideias influenciam na forma como os japoneses veem o mundo, visto que os fatores geográficos e climáticos próprios do arquipélago contribuem para a existência de pensamentos sobre a transitoriedade e iminência de destruição.

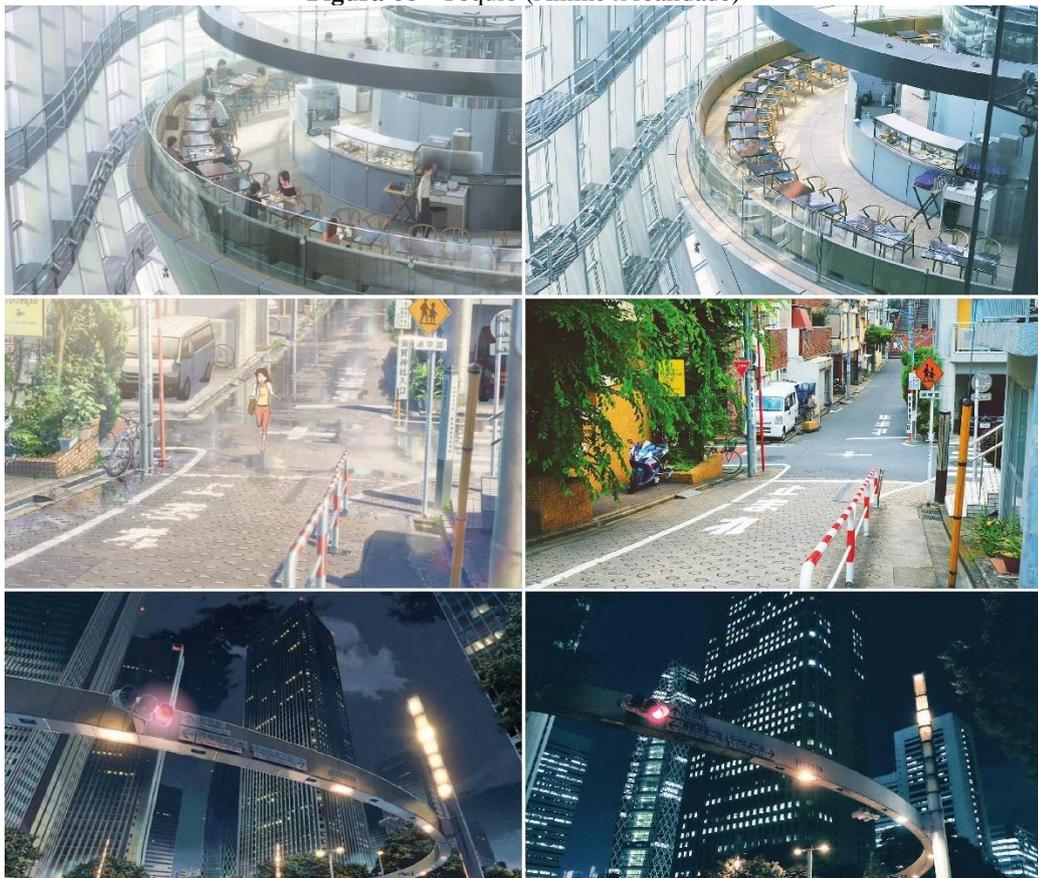
Os devastadores terremotos e erupções vulcânicas do arquipélago, sua vulnerabilidade a tufões e maremotos, junto com os frequentes incêndios que costumavam varrer áreas urbanas pré-modernas, se combinam para criar um povo altamente ciente da fragilidade da civilização humana (NAPIER, 2005, p. 253, tradução nossa)²³¹.

²³¹ No original: “The archipelago's devastating earthquakes and volcanic eruptions, its vulnerability to typhoons and tidal waves, along with the frequent fires that used to sweep premodern urban areas all combine to create a people acutely aware of the fragility of human civilization”.

Contribuindo com o receio da desapareção do Japão atual, Taki escolhe trabalhar em construções civis com o intuito²³² de criar belas paisagens que deixassem boas lembranças, para que as pessoas pudessem recorrer aos locais em suas memórias caso Tóquio deixasse de existir. Além disso, Makoto Shinkai cria Itomori baseada em regiões reais do seu país, como os arredores das Montanhas Hida e o Lago Suwa em Nagano (local onde Shinkai nasceu), e exhibe diferentes lugares de Tóquio. Essas decisões foram tomadas para mostrar o quanto o Japão, especialmente Tóquio (Figura 66), é bonito, contudo, também conceberam uma proximidade com o espectador, que pode ir aos locais e se sentir parte da jornada de Mitsuha e Taki.

Eu queria apenas mostrar: é aqui que eu moro e é lindo. Eu quero que todos vejam isso. Tóquio é linda, mesmo assim você pode encontrar muitas coisas negativas – trens lotados, lugares realmente movimentados. Então é legal encontrar joias escondidas e eu acho que isso vai animar as pessoas; e quero que as pessoas em Tóquio sintam que Tóquio é linda, isso me deixaria orgulhoso (SHINKAI, 2016a, tradução nossa)²³³.

Figura 66 - Tóquio (Animê x realidade)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de imagens retiradas de Kanae Nakamine (2017)

²³² Sequência 01:33:30 – 01:33:46.

²³³ No original: “I simply wanted to show: this is where I live and it's beautiful. I want everybody to see it. Tokyo is beautiful and yet you can find lots of negative stuff — packed trains, really busy places. So it's nice to find hidden gems and I think that will cheer people up; and I want people in Tokyo to feel that Tokyo is beautiful, that would make me feel proud”.

Referente às categorias de Mariana Baltar (2019), o filme traz como simbolização exacerbada o uso de expressões faciais e corporais marcantes (Figura 67). Os desenhos dos personagens expressam suas emoções através de todo o corpo, facilitam a percepção dos sentimentos e compartilham com o público seus desconfortos, tristezas, medos, sustos, raivas e demais sensações. A expressividade auxilia o espectador a saber se Mitsuha e Taki estão trocados, pois os trejeitos de cada um são aparentes mesmo quando não estão em seus próprios corpos. Enquanto Mitsuha está no corpo de Taki (Figura 68, primeira imagem), o garoto fica com o rosto corado, olhos brilhantes, leva a mão ao rosto com frequência, abraça os amigos e muda a forma de andar e conversar. Quando Taki está no corpo de Mitsuha, (Figura 68, segunda imagem), o modo de prender o cabelo se altera, a garota se expressa com maior facilidade, faz caretas, joga basquete sem vergonha do movimento dos seios e se aproxima de Teshi.

Figura 67 - Expressões exageradas (00:05:11 e 00:05:12)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Figura 68 - Taki e Mitsuha trocados (00:31:27 e 00:32:06)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Se o espectador tiver um conhecimento prévio da língua japonesa e assistir ao filme com o áudio original²³⁴, poderá perceber que as trocas de corpos também são marcadas pela confusão dos pronomes pessoais. No idioma japonês²³⁵, o uso de expressões formais ou informais e a maneira de referenciar a si mesmo mudam conforme o grau de intimidade que se tem com o

²³⁴ As legendas não conseguiram captar a discrepância entre os pronomes, apenas os traduziram como um “eu” generalizado.

²³⁵ Disponível em: <https://www.aulasdejapones.com.br/os-pronomes-em-japones/>. Acesso em: 02 fev. 2021.

ouvinte e o gênero do falante. Em instantes como a primeira vez em que Mitsuha acorda no corpo de Taki e encontra os amigos do garoto, existe uma dificuldade para acertar o pronome a ser empregado para falar como se fosse ele. Ao tentar explicar²³⁶ que se perdeu no caminho para o colégio, Mitsuha usa o pronome *watashi* (“eu”, neutro e informal, utilizado com maior frequência por mulheres), mas Tsukasa e Shinta se espantam. Mitsuha corrige e fala *watakushi* (“eu”, formal), porém os garotos olham com estranhamento. Em seguida, diz *boku* (“eu”, menos formal e usado por homens) e os meninos discordam novamente. Então, Mitsuha fala *ore* (“eu”, mais informal e com conotação masculina) e os amigos finalmente acenam positivamente.

O cometa e o fio vermelho são outros símbolos recorrentes. O corpo celeste é mencionado em várias situações, como na televisão, a dança *kagura* de Mitsuha e Yotsuha, os sonhos das mulheres Miyamizu e a visão de Taki na caverna do corpo do *kami*, pois anuncia a morte dos cidadãos de Itomori. Essa repetição demonstra sua importância para o curso da narrativa e para as vidas dos personagens. Conforme citado anteriormente, o fio vermelho do destino simboliza a predestinação e forte ligação entre Mitsuha e Taki, caracterizado através do cordão de Mitsuha. O utensílio também auxilia o espectador a entender as diferentes linhas do tempo e enfatiza o valor da concepção de laços com outras pessoas.

A equipe de Makoto Shinkai utiliza uma estética diferente do restante do filme para salientar a experiência de imersão na vida de Mitsuha (Figura 69, primeira imagem) desempenhada por Taki após beber o saquê da garota. Ao ingerir o líquido, Taki tropeça, cai no chão e vê na parede da caverna um desenho do cometa, que começa a se movimentar e mostra sua passagem e transformação no fio vermelho (igual ao que Mitsuha usa no cabelo), o qual se enrosca no garoto enquanto mergulha em uma espécie de água (Figura 69, segunda imagem). Taki volta a ver o percurso do cometa em direção à Terra, que se transforma em um espermatozoide quando está prestes a colidir com o que seria a atmosfera e dá início a divisão celular que formará a bebê Mitsuha. Em seguida, uma sequência de imagens animadas semelhantes à uma aquarela se manifesta: o corte do cordão umbilical, a família reunida com roupas xintoístas tradicionais, nascimento de Yotsuha, doença e morte da mãe, a ocasião em que o pai abandona o xintoísmo e as garotas vão morar com a avó, o começo das trocas de corpos, Mitsuha indo a Tóquio, o corte de cabelo, a preparação para o festival, a queda do cometa e a morte de Mitsuha. O uso de uma plástica diferenciada possibilita ao espectador a sensação de estar dentro da mesma água em que Taki mergulha e vivenciar a história de Mitsuha desde a concepção até sua morte.

²³⁶ Sequência 00:21:18 – 00:21:41.

Figura 69 - Mergulho na vida de Mitsuha (01:02:02 e 01:02:04)

Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Your Name* (2016)

Ademais, um recurso sonoro que se assemelha ao som de um gongo ou sino estimula a atenção do público em apenas três ocasiões²³⁷ do filme para enfatizar sua importância. As cenas em questão se referem à morte de Mitsuha. O primeiro momento ocorre após a primeira aparição do cometa e os cidadãos de Itomori morrem, o segundo acontece durante a última volta ao tempo proporcionada pelo saquê de Mitsuha, em que a trajetória de vida da garota é mostrada, e o terceiro sucede depois de Mitsuha acordar no corpo de Taki e entender que morreu com a queda do fragmento do cometa. Ou seja, o som retrata as vezes em que a morte de Mitsuha foi referenciada e avisa sobre a fatalidade. Para Thomas Elsaesser (1991), a sonoplastia evidencia os efeitos emocionais nas narrativas melodramáticas e faz parte de um sistema de pontuação, que dá cor e contraste expressivos para a história ao orquestrar as oscilações emocionais dos acontecimentos. O tilintar relativo à morte de Mitsuha pode causar no público sentimentos como surpresa, aflição e compaixão.

Em *Your Name*, os espectadores se tornam cúmplices de Mitsuha e Taki, pois compreendem seus sonhos (trocas de corpos) desde o início da narrativa e se divertem com a confusão dos acontecimentos, o que pode ser considerado um tipo de antecipação, pois apenas o público tem conhecimento, assim como o acesso aos pensamentos e diários dos personagens. Outro exemplo de antecipação é a exibição fotográfica *Nostalgia* (郷愁, *kyoushu*) apresentada durante o encontro²³⁸ de Taki e Miki Okudera no *The National Art Center* (Figura 70). As fotografias foram separadas na sala por regiões, das quais os nomes Hida (飛騨) e Sanriku (三陸) são discerníveis. Algumas fotos de Hida atraem Taki e o garoto as observa impressionado, sem saber o porquê. Percebe-se que o local se trata de Itomori, pois o grande lago da cidade e o *torii* do Santuário Miyamizu são reconhecíveis. Em razão do título da exposição ser *Nostalgia* e as fotografias estarem em preto e branco, presume-se que são imagens saudosistas,

²³⁷ Cenas 00:43:57, 01:03:37 e 01:12:11.

²³⁸ Sequência 00:39:04 – 00:40:31.

lembranças de coisas que ficaram no passado, ou seja, as paisagens de Itomori deixaram de existir. Essa inferência é comprovada logo após com a revelação da queda do cometa na cidade.

Figura 70 - Exibição *Nostalgia* (00:39:56 e 00:40:06)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Apesar de não ficar claro no primeiro momento, as lágrimas de Taki e Mitsuha servem como um mecanismo de antecipação, indicam para o público os próximos acontecimentos e engajam seus sentimentos. Os personagens choram sem motivo aparente no mesmo dia: Taki acorda²³⁹ assustado após ser questionado pela avó de Mitsuha se estava sonhando e percebe lágrimas escorrendo em seu rosto (Figura 71, primeira imagem), Mitsuha se arruma para mais um dia de escola, pensa sobre o encontro de Taki e Miki Okudera organizado por ela e vê²⁴⁰ no espelho que estava chorando enquanto trançava os cabelos (Figura 71, segunda imagem). Taki e Mitsuha não sabem, mas o espectador entende que a data em questão se trata do desastre do cometa, porém, em linhas temporais diferentes. Ou seja, as lágrimas dos personagens são um presságio para o fim das trocas de corpos e o anúncio da morte de Mitsuha.

Figura 71 - Lágrimas de Taki e Mitsuha (00:37:30 e 00:39:09)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

Um significado adicional ao choro de Taki e Mitsuha manifesta-se quando se encontram²⁴¹ em Tóquio oito anos após o desastre. Apesar de não se lembrarem um do outro,

²³⁹ Sequência 00:37:23 – 00:37:41.

²⁴⁰ Sequência 00:38:50 – 00:39:02.

²⁴¹ Sequência 01:39:11 – 01:40:50.

os personagens sentem que já se conheceram, por isso choram e perguntam seus nomes. Nesse momento, as lágrimas mostram a realização do destino que previa a união dos dois, visto que conseguiram se reencontrar mesmo depois de perderem suas memórias e finalmente podem ficar juntos. Para Mariana Baltar (2019), as lágrimas são a concretização de um sentimento construído aos poucos durante a narrativa, colocado em suspense para provocar o público através de pistas e fazê-lo esperar por uma situação. As lágrimas atingem e mobilizam o sentimento de empatia das pessoas como uma descarga emocional.

A obviedade se mistura com as demais categorias, pois auxilia tanto na ênfase dos simbolismos quanto na antecipação dos acontecimentos. Na primeira linha temporal, Taki não acredita na morte de Mitsuha, mas o episódio fica claro devido à visível destruição da cidade, ao sumiço das mensagens deixadas por Mitsuha no celular de Taki e ao realce da imagem do lago de Itomori, que se expandiu em dois grandes círculos no formato de oito. Além disso, o lago aponta a distinção temporal entre Mitsuha e Taki durante o encontro no *kataware-doki*. Nota-se atrás de Mitsuha, com Taki em seu corpo (Figura 72, primeira imagem), a presença de apenas um lago, pois o garoto estava no passado (2013) tentando salvar as pessoas da cidade, enquanto atrás de Taki, com Mitsuha em seu corpo (Figura 72, segunda imagem), existem dois lagos, visto que em 2016 a destruição já havia acontecido.

Figura 72 - Os lagos de Itomori (01:17:26 e 01:17:30)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de *frames* de *Your Name* (2016)

O melodrama auxilia as narrativas a atingirem pessoas de nacionalidades e culturas diferentes, mesmo assim, carrega características culturalmente localizadas (BROOKS, 1995), que não são difíceis de serem acessadas por outros indivíduos, mas são importantes para a construção dos ideais elaborados na história. Percebe-se em *Your Name* uma demarcação territorial e cultural evidente, pois enfatiza-se o cotidiano e exibem-se vários exemplos da tradição japonesa, apontada pela família Miyamizu, o xintoísmo, as explicações da avó de Mitsuha sobre o poder do *musubi* e o *kami*, as vestimentas e casas tradicionais, os rituais e instrumentos nipônicos. Por outro lado, destaca-se também o avanço tecnológico, a

modernidade e movimentação da capital. Essas situações expõem o Japão contemporâneo, onde há a coexistência entre dois mundos, o tradicional e o moderno. Taki, um garoto da cidade grande, entra em contato com um outro lado da cultura japonesa e apresenta para os espectadores os contrastes que existem dentro do território ao trocar de corpo com Mitsuha. Segundo Dissanayake, os melodramas asiáticos “representam uma confluência de tradição e modernidade, sensibilidades orientais e ocidentais, vozes do passado e do presente” (DISSANAYAKE, 1993, p. 5, tradução nossa)²⁴², que iluminam as estruturas mais profundas de diversas culturas:

[...] é crucial ter em mente que o melodrama também constitui uma área importante de expressão criativa em muitas culturas asiáticas. Todos os artefatos culturais são produtos de histórias e formações culturais específicas, e os melodramas exemplificam de maneiras concretas os diversos moldes da mente, formas de emoção, vocabulários de expressão, lógicas imaginativas e prioridades de valorização de diferentes culturas. [...]; concomitantemente, os melodramas ganham profundidade e definição quando examinados em relação ao tecido da vida e aos contornos culturais da sociedade da qual emergem (DISSANAYAKE, 1993, p. 2-3, tradução nossa)²⁴³.

Os valores morais aparecem com maior nitidez na representação do pai de Mitsuha, que se transformou após a morte de sua esposa. Inicialmente, o pai aparentava ser íntegro e apegado à família, seguia os ensinamentos xintoístas (Figura 73, primeira imagem) e contribuía com os afazeres do Santuário Miyamizu, pertencente aos ascendentes de sua companheira. Com a morte da esposa, decidiu seguir uma nova vida sozinho, desligou-se de suas obrigações no santuário, deixou as filhas com a sogra, entrou para a política e foi eleito prefeito de Itomori. Através das falas de personagens como Teshi e avó de Mitsuha, percebe-se que o pai se tornou alguém não confiável, suscetível à corrupção, pois compra votos de pessoas influentes da cidade em troca de favores (Figura 73, segunda imagem). Apesar de transmitir para os cidadãos a imagem de honesto e preocupado com o coletivo, o pai abandonou suas filhas e não tem vínculos afetivos com elas, até mesmo nomeou²⁴⁴ Mitsuha de louca e ameaçou levá-la para o

²⁴² No original: “[...] represent a confluence of tradition and modernity, Eastern and Western sensibilities, voices of past and present”.

²⁴³ No original: “[...] it is crucial to bear in mind that melodrama also constitutes an important area of creative expression in many Asian cultures. All cultural artifacts are products of specific histories and cultural formations, and melodramas exemplify in concrete ways the diverse casts of mind, shapes of emotion, vocabularies of expression, imaginative logics, and priorities of valuation of different cultures. [...]; concomitantly, melodramas gain in depth and definition when examined in relation to the fabric of life and cultural contours of the society from which they emerge”.

²⁴⁴ Sequência 01:08:36 – 01:09:44.

hospital quando a garota tentou avisá-lo sobre o desastre. Logo, o pai representa alguém que se afastou do lado correto e digno e dirigiu-se para um caminho errado, corrupto e ganancioso.

Figura 73 - Pai de Mitsuha (01:02:09 e 00:13:46)



Fonte: Montagem feita pela pesquisa a partir de frames de *Your Name* (2016)

Outro exemplo de atitudes impróprias acontece no restaurante em que Taki trabalha. Dois homens jantam e tentam aplicar um golpe para não pagarem pela refeição, um deles coloca um palito em sua pizza e chama o garçom para mostrar o desleixo na preparação do alimento. Mesmo não havendo palitos no restaurante, Miki Okudera corrobora com os homens e os libera do pagamento, porém, um dos indivíduos tira um estilete de sua calça e corta a saia da gerente. Portanto, a situação evidencia uma pessoa puramente má, pois o homem não se satisfaz apenas com a artimanha e ofendeu a funcionária que lhe tratou com cordialidade. Em contrapartida, Taki e Mitsuha representam a bondade no decorrer do filme, pois apesar de todos os problemas, não desistiram e dedicaram-se para alcançar seus objetivos.

Em suma, a exposição da mensagem de continuar lutando pode contribuir para a concepção de uma esperança por dias melhores e ajudar os espectadores a seguirem em frente, pois há uma recompensa para aqueles que entendem a importância da vida, da ligação com os outros e procuram percorrer o caminho do bem. Com as trocas de corpos, o diretor brinca com a descoberta do corpo oposto, sem concentrar-se no caráter sexual, pois seu foco é narrar uma história comovente e mostrar como conhecer não apenas o outro, mas a si mesmo frente às dificuldades. Deste modo, o motivo pelo qual Makoto Shinkai criou *Your Name* foi:

Porque senti que pode existir um Taki ou uma Mitsuha por aí em algum lugar. Lógico que esta história é uma fantasia, mas acho que podem existir pessoas que tenham passado pelas mesmas experiências, ou que sintam as mesmas coisas que eles. Pessoas que perderam entes queridos ou um lugar importante, mas decidiram continuar lutando. Pessoas que ainda não encontraram um propósito na vida, mas continuam a buscá-lo, esticando as mãos, acreditando que um dia encontrarão o que desejam (SHINKAI, 2019a, p. 181).

6 CONSIDERAÇÕES

A pesquisa se propunha a observar três animações japonesas do diretor Makoto Shinkai a partir de uma lente específica, o melodrama, com base em seu caráter de imaginação melodramática. Conforme a pergunta “Como a imaginação melodramática é construída nas animações *Children Who Chase Lost Voices* (2011), *Garden of Words* (2013) e *Your Name* (2016) de Makoto Shinkai?”, o objetivo geral da investigação era analisar a construção da imaginação melodramática nas animações japonesas selecionadas, para isso, utilizou-se os seguintes objetivos específicos como percurso: perceber as características gerais dos animês, destacar um pouco da sua história e evolução ao longo dos anos; compreender o melodrama como gênero; entender a imaginação melodramática; observar alguns aspectos do melodrama no contexto japonês; identificar traços do melodrama em cada filme e compará-los.

O estudo iniciou-se com a hipótese de que os animês escolhidos possuíam características melodramáticas em suas narrativas, uma estratégia para elaborar as histórias com ênfase nas emoções, produzir efeitos dramáticos e emocionais para atingir a subjetividade dos espectadores e os levarem à reflexão. O uso da imaginação melodramática nos filmes também poderia contribuir para que as mensagens atingissem pessoas fora do Japão, por compartilharem sentimentos e questões morais. Assim, esperava-se como resultado um maior entendimento acerca das animações japonesas e sobre a interdisciplinaridade do melodrama, que pode ser usado como ferramenta em diversas narrativas devido ao seu caráter de imaginação melodramática. Perceber as propriedades melodramáticas sem seguir padrões de gênero fechado nas três obras analisadas, de modo a contribuir com a criação da atmosfera e efeitos sentimentais dos filmes e com a aproximação de espectadores de diferentes culturas. Outra questão fortalecida com o avanço da pesquisa foi a tentativa de quebrar alguns preconceitos, principalmente na área acadêmica, sobre o estudo do melodrama e de animações japonesas.

Para atingir os objetivos traçados, foram realizadas pesquisas bibliográficas conforme os ensinamentos de Ida Regina Stumpf (2005) em diversos meios, como livros, artigos disponíveis em anais de eventos e periódicos, dissertações e teses de colegas que estudam o melodrama e as animações japonesas. Apesar da dimensão de materiais lidos, alguns autores foram escolhidos para compor a bibliografia básica desta investigação, logo, os estudos sobre animações japonesas foram apoiados em Sonia Luyten (2005), Susan Napier (2005), Mark MacWilliams (2008) e Cristiane Sato (2005, 2007), apresentados no capítulo 2. Para descrever o melodrama e a imaginação melodramática, foram utilizados os autores Jean-Marie Thomasseau (2012), Peter Brooks (1995), Thomas Elsaesser (1991) e Mariana Baltar (2019).

Em acréscimo, sentiu-se a necessidade de compreender o melodrama inserido em obras cinematográficas japonesas a partir de autores asiáticos, para apresentar seus aspectos e aproximar dos objetos analisados, deste modo, os estudiosos Tadao Sato (1982) e Wimal Dissanayake (1993) foram consultados. Os ensinamentos e discussões a respeito do melodrama ocorreram no capítulo 3, a fim de mostrar a lente utilizada para observar os animês escolhidos.

A escrita dos capítulos supracitados abriu horizontes para se perceber as características principais das animações japonesas e da imaginação melodramática, fugir de concepções fechadas e pensá-las de forma mais ampla e atualizada. Quando se menciona o melodrama, em um primeiro momento, é comum cogitá-lo a partir da sua estrutura clássica, como um gênero que teve início no teatro ao exibir peças dramáticas com exageros de expressões e recurso musical para evidenciar os acontecimentos na França do século XVIII. Porém, conforme os tempos foram mudando, o melodrama também se modificou e houve a necessidade de entendê-lo através de outros contextos, por isso, o termo imaginação melodramática surgiu com a intenção de adaptar as propriedades iniciais do melodrama dentro de realidades distintas e acompanhar as preocupações e instabilidades advindas dos anos cada vez mais modernos. Assim, pode-se encontrar atributos melodramáticos em narrativas contemporâneas que não necessariamente se enquadram como pertencentes ao gênero, utilizados para auxiliar na construção dramática das cenas e aproximar ainda mais os espectadores. O melodrama, engaja o público com a narrativa, pois convida-o a fazer parte dela, assumir papéis e compartilhar os sentimentos retratados.

O animê é um dos produtos mais populares da cultura japonesa, pois movimenta a indústria audiovisual e é amplamente consumido por outros países, principalmente ocidentais. Apesar de transparecerem seus costumes, cultura e ideais, as animações nipônicas mostram uma pluralidade de aspectos que abrangem diferentes nações e se tornam chamativas para os diversos públicos. Além disso, suas histórias com temas de amizade, superação, lealdade e relacionamentos, são compartilhadas por jovens e adultos de várias partes do mundo. A liberdade de criação e a possibilidade de transmitir qualquer tipo de mensagem garantem aos animês uma vantagem em relação às animações estadunidenses, que geralmente seguem alguns padrões narrativos e não exploram tantos assuntos quanto às japonesas. Apesar de ser comum no Japão chamar de *anime*, contração da palavra em inglês *animation*, todas as produções feitas em animação, sejam elas japonesas ou não, os fãs dessas obras costumam utilizar o termo para separá-las das demais, assim como a pesquisa o emprega para mostrar que as obras vão além de serem apenas “o diferente” e não se restringem a temáticas violentas ou infantis.

Partindo disso, as características clássicas do melodrama não dão conta da profundidade dos animês e, por isso, escolheu-se pensá-las a partir da imaginação melodramática, que trabalha questões morais e sentimentais e acompanha as necessidades do momento e o local de produção. Susan Napier (2005) contribui com esse raciocínio ao apresentar os animês como um importante veículo das inquietações dos tempos modernos, o que vai de encontro com a finalidade da imaginação melodramática, trazer uma “verdade” e mostrar que ainda existem valores nos quais as pessoas podem se amparar em uma época que não existe mais um centro sagrado de apoio. As animações japonesas expressam as esperanças e pesadelos do mundo contemporâneo, as identidades em constante transformação.

Os filmes de Makoto Shinkai apresentam questões pessoais dos personagens, que precisam passar por situações muitas vezes desfavoráveis para compreenderem o sentido da vida, se descobrirem e encontrarem formas de seguir em frente e superar os problemas. O diretor se destacou no ramo das animações justamente por abordar situações do íntimo do ser humano comuns a muitas pessoas, que aumentam a identificação e levam à reflexão. Ao mesmo tempo, Shinkai enfatiza características japonesas para demarcar a origem de suas produções, como a religião, ambientação e linguagem. Para chegar nessas e outras considerações, foi necessário realizar análises fílmicas dos três filmes escolhidos. A explicação do método contemplou o capítulo 4, construído com base nos autores Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), David Bordwell (2008, 2013), André Gaudreault e François Jost (2009). O capítulo 5 expôs as análises, descrições e inferências realizadas na observação dos filmes à procura de traços melodramáticos, como a moral oculta, trajetória dos personagens, finais felizes, a música como apoio e alta expressividade.

Cada uma das análises apontou particularidades dos filmes, aspectos que faziam sentido serem abordados para compreender a narrativa, e as construções sentimentais, que favoreceram a indicação de situações que poderiam ser associadas à imaginação melodramática. Em *Children Who Chase Lost Voices* (2001), através da inocência de Asuna, o heroísmo de Shun e Shin e as más condutas de Ryuji Morisaki, pôde-se perceber o esforço do longa em apaziguar o medo da morte e tratá-la como parte do curso natural da vida, em que cabe aos seres humanos entenderem e normalizarem o processo de luto, viverem da melhor maneira possível após dizerem adeus a alguém. Questões morais são levantadas a partir de Shin, que se nega a aceitar a forma com que os outros cidadãos banalizam a vida, e de Morisaki, que passou por cima de outras pessoas para atingir seus objetivos. As cenas que enfatizam o adeus servem como um mecanismo para conduzir as pessoas a pensarem sobre esse processo e encontrarem algum conforto mesmo em momentos dolorosos. Os *flashbacks*, a trilha sonora, os simbolismos,

expressões e lágrimas são alguns exemplos de recursos que auxiliaram na construção da atmosfera da obra.

Garden of Words (2013) levanta questões sobre as consequências do *bullying*, a busca por realizar sonhos, ajudar o próximo, a importância da efemeridade e superação. O adolescente Takao ajuda a professora Yukino a vencer um momento delicado de sua vida, enquanto trabalha para conquistar suas próprias ambições. A chuva ganha destaque e funciona como um rito de passagem para os personagens, que se encontram em um parque e desenvolvem uma grande amizade. A mensagem principal do filme envolve metáforas sobre os pés e o ato caminhar, que transmitem a noção de público e privado, ser capaz de conseguir andar sozinho e seguir com sua própria vida, situações que envolvem descobrimento (de si e do outro), superação de problemas e simbolismos sobre como viver: um adolescente no começo de sua jornada e uma adulta com conflitos para serem solucionados. A narrativa se desenrola com um clima calmo e melancólico, os sons da natureza e dos pássaros ganham espaço entre as melodias do piano. Os espectadores possuem acesso aos pensamentos dos protagonistas e podem dividir com eles suas emoções, desejos e inquietações. Ao final, uma cena curta e com grande apelo emocional mostra a importância de buscar ajuda e prosseguir.

Your Name (2016) tem como enredo principal a troca de corpos entre dois adolescentes, Mitsuha e Taki, que garante risadas com as trapalhadas e confusões resultantes do acontecimento. Entretanto, alguns assuntos valiosos são apontados, como a tradição, religião, conexão, incerteza do futuro e a necessidade de construir laços. Os protagonistas são predestinados a se encontrarem e ficarem juntos, mas antes precisam vencer obstáculos impostos pelo próprio tempo para salvar outras pessoas e mudar o futuro. O humor e a magia presentes na obra conseguem suavizar as mortes causadas pelo desastre natural e carregam a possibilidade de revertê-las e deixá-las como parte do curso natural da vida. Aprende-se sobre a conexão com a natureza e com o todo, como tudo faz parte de algo maior, o valor das tradições serem passadas para as próximas gerações, a sensação de perda e medo, o poder da força de vontade e a esperança por dias melhores. As músicas possuem letras que condizem com as situações e reforçam os ideais apresentados pelo filme.

Além da história, as principais diferenças entre as obras analisadas aparecem em *Your Name*, que mescla tempos diferentes (presente, passado e futuro), possui duas linhas temporais e quatro músicas com letras, enquanto os demais têm apenas uma canção e seguem a cronologia padrão. Os maiores aspectos em comum são a sutileza do diretor em tratar de temas sentimentais que podem afligir qualquer pessoa do mundo e a representação do céu com belas imagens coloridas (cores predominantes: azul, roxo e verde) e detalhadas. *Garden of Words* e *Your Name*

compartilham o uso de locais reais como cenários dos acontecimentos, que aproximam os espectadores dos personagens, e a noção de *mono no aware*, a sensibilidade com as coisas efêmeras. *Children Who Chase Lost Voices* e *Your Name* utilizam *flashbacks* para apresentar situações anteriores que são relevantes para o presente. Ademais, percebe-se nas três animações de Makoto Shinkai a presença da imaginação melodramática como um auxílio para manifestar e tornar compreensível questões profundas e subjetivas do ser humano, bem como demonstrar maneiras para tentar lidar com elas, ou seja, como superar o luto, as decepções e o medo (em cada filme, respectivamente).

Nota-se que o diretor tem predileção por assuntos que envolvem o percurso da vida e a trata como uma jornada a ser percorrida, sendo a morte o marco do seu fim. Em *Children Who Chase Lost Voices*, a viagem para Agartha por si só apresenta uma trajetória por um local desconhecido, mas também um percurso necessário para encontrar um modo de lidar com a morte. Shun, Asuna e Morisaki precisaram iniciar a viagem para refletirem e aprenderem a aceitar o adeus. De modo mais sutil, em *Garden of Words* a vida e a morte são usadas como simbolismos para o crescimento, pois os personagens precisaram deixar morrer uma parte de si para seguirem em frente, Takao teve que abandonar seu lado infantil e Yukino seus medos e angústias. *Your Name* mostra a morte causada por desastres naturais, acontecimentos recorrentes no Japão, e a coloca como uma representação da separação, pois impossibilita o encontro entre Mitsuha e Taki, que precisam se esforçar para reverter a situação. Dessa forma, as narrativas mostram que a vida é uma jornada, uma viagem, onde é preciso aprender a caminhar e ter a noção de sua finitude. As viagens para Agartha, Shikoku (cidade natal de Yukino), Tóquio e Itomori apresentam tanto jornadas para outros locais quanto aquelas que requerem o crescimento. As imagens acalmam, expressam que os percursos podem ser leves e bonitos e revelam o caráter pedagógico do melodrama ao mostrarem as tentativas de se lidar com a realidade e as ansiedades. As obras expõem aprendizados que percorrem questões transnacionais, afins para todas as pessoas, pois todos percorrem uma jornada: vivem e morrem.

Portanto, a pesquisa atingiu os objetivos traçados e alcançou seus resultados esperados, encontrou traços melodramáticos nos filmes analisados e evidenciou a possibilidade de aproximarem indivíduos de nacionalidades e culturas distintas. A escolha de interpretar os animês pela lente do melodrama fez sentido, tendo em vista que apesar das animações terem características próprias, conversam com o ocidente, pois fazem parte de uma indústria e pretendem ser vistas por uma amplitude de pessoas, então, usar recursos melodramáticos que visam a aproximação, gera uma conexão entre a produção das obras e seus espectadores. Raciocínio que confirma a hipótese do trabalho de que as histórias exploram as emoções,

produzem efeitos dramáticos e utilizam aspectos melodramáticos como ferramentas para estes fins. Ressalta-se que tanto o melodrama quanto os animês são populares, ou seja, são consumidos por um grande número de indivíduos, mas só porque algo é popular, não quer dizer que seja necessariamente superficial ou estereotipado, apenas que conseguiu ser criativo o suficiente ao ponto de alcançar muitas pessoas.

Estudar a variedade de assuntos que as animações japonesas possuem também pode levantar questões sobre a própria sociedade japonesa e oferecer percepções variadas acerca do cotidiano, problemas, sonhos, etc. A partir dos estudos de Susan Napier (2005), entende-se que o Japão contemporâneo lida regularmente com a noção de perda, tendo em vista todos os desastres que já presenciaram, mas a tendência para o nostálgico perante a história é um sentimento comum a várias culturas atuais. Deste modo, as sociedades do século XXI estão carregadas de emoções e informações, e necessitam de refúgios para se apoiarem, como o melodrama. Contribuindo com esse raciocínio, Maureen Turim (1993) relata que o melodrama não representa uma verdade absoluta universal, mas retrata mitos de culturas semelhantes que as convocam de maneira emocional, pois a essência do ser humano é fundamentalmente melodramática.

Em suma, a pesquisa revelou que a imaginação melodramática pode sim ser observada em narrativas distintas, sem seguir os padrões clássicos de gênero dos séculos passados, mas como um reflexo das necessidades contemporâneas. O animê, apesar de ser uma produção feita em um local geograficamente distante do Brasil, tem uma variedade de assuntos que também respondem aos eventos atuais. Concorda-se com o entendimento de Susan Napier (2005) de que as animações não são representações de um mundo idealizado, e sim de simulações, estados e identidades possíveis, possuem características japonesas particulares, mas existem como um ponto de ligação entre culturas, posição que permite habitar um território de novas mídias que cruza e mescla fronteiras nacionais, e vai além de categorias tradicionais de “nativo” ou “internacional”. Com isso em mente, esta pesquisa irá contribuir com os estudos de comunicação, mídia e cultura, e pode servir de ponto inicial para outras investigações futuras, já que tanto o animê quanto o melodrama são assuntos que podem ser explorados ricamente de várias maneiras. Deste modo, expressa-se aqui o desejo de continuar aprofundando nessa temática em outras oportunidades.

REFERÊNCIAS

ABDO, Humberto. 15 easter eggs escondidos em filmes da Disney. **Revista Galileu**. 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/12/15-easter-eggs-escondidos-em-filmes-da-disney.html>. Acesso em: 09 jul. 2020.

ABOUT Us. **Comix Wave Films**. [entre 2000 e 2019]. Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/about>. Acesso em: 03 jun. 2019.

AMIRI, Ghezal. 'Your Name' Overtakes 'Spirited Away,' Becoming the Highest Grossing Anime Film of All Time. **Geeks**. 2017. Disponível em: <https://geeks.media/your-name-overtakes-spirited-away-becoming-the-highest-grossing-anime-film-of-all-time>. Acesso em: 10 jun. 2019.

ANCINE – Agência Nacional do Cinema. Glossário de Termos Técnicos do Cinema e do Audiovisual, Utilizados Pela ANCINE. **ANCINE**. 2008. Disponível em: https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf. Acesso em: 09 jul. 2020.

ANG, Ien. **Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination**. New York: Methuen, 1985.

ANIME Industry Report 2019 Summary. **AJA - The Association of Japanese Animations**. 2020. Disponível em: https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2019-summary_. Acesso em: 15 jan. 2021.

ANIME Search. **MyAnimeList**. [20--]. Disponível em: <https://myanimelist.net/anime.php>. Acesso em: 15 jan. 2021.

ANIMES. **Crunchyroll**. [20--]. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/videos/anime>. Acesso em: 20 fev. 2021.

ANISTAGE. **Anistage**. 2021. Disponível em: <http://www.anistage.com/>. Acesso em: 01 jan. 2021.

ASO, Taro. **Diplomacia do Japão: Garantindo a Segurança e a Prosperidade**. Japan Institute of International Affairs, 30 jun. 2009. Discurso Proferido por Sua Ex^a Sr. Taro Aso, Primeiro-Ministro do Japão. Disponível em: <http://www.mz.emb-japan.go.jp/Garantindo%20a%20Seguranca.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2019.

BALTAR, Mariana. **Realidade Lacrimosa: O melodramático no documentário brasileiro contemporâneo**. Niterói: Eduff, 2019.

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

BENTÔ Especial #2: Manual para entender os animes. **Omelete**. 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/bento-especial-2-animes-subgeneros#14>. Acesso em: 25 jun. 2021.

BLAIR, Gavin J. Oscars: Japan Selects 'Weathering With You' for International Feature Film Category. **The Hollywood Reporter**. 2019. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/japan-picks-weathering-you-international-feature-film-oscar-1234388>. Acesso em: 13 nov. 2019.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema**. Tradução: Maria Luzia Machado Jatobá. Campinas, SP: Papirus, 2008.

_____. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Tradução: Luís Carlos Borges. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

BROOKS, Peter. **The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess**. Londres: Yale University Press, 1995.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad**. México: Grijalbo, 1990.

CHÉROLET, Brenda. Onomatopeia. **Guia Estudo**. 2019. Disponível em: <https://www.guiaestudo.com.br/onomatopeia>. Acesso em: 04 nov. 2019.

CHILDREN Who Chase Lost Voices. **Comix Wave Films**. [201-]. Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/hoshi-o-kodomo.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

CHILDREN Who Chase Lost Voices From Deep Below Original Soundtrack. **Last.fm**. 2011. Disponível em: <https://www.last.fm/music/天門/Children+who+Chase+Lost+Voices+from+Deep+Below+Original+Soundtrack>. Acesso em: 06 jan. 2020.

CINCO Centímetros por Segundo Awards. **IMDb**. [entre 2007 e 2019]. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0983213/awards?ref_=tt_awd. Acesso em: 22 dez. 2019.

CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHY, Helen. **The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917**. Rev. & expanded ed. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2006.

CONCEITOS Japoneses: Fuzei – Mono no Aware. **Japan House - São Paulo**. 2020. Disponível em: <https://www.japanhousesp.com.br/artigo/conceitos-japoneses-fuzei-mono-no-aware/>. Acesso em: 06 nov. 2020.

CORPORATE Profile. **Fuji Television Network, Inc**. 2019. Disponível em: https://www.fujitv.com/about/corporate_profile/. Acesso em: 01 jul. 2019.

CURZON, Joe. An interview with Makoto Shinkai. **Otaku News**. 2008. Disponível em: <https://www.otakunews.com/Article/1319/an-interview-with-makoto-shinkai>. Acesso em: 13 nov. 2019.

DISSANAYAKE, Wimal (org.). **Melodrama and Asian Cinema**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

ELSAESSER, Thomas. Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama. *In*: LANDY, Marcia. **Imitations of life: a reader on film and television melodrama**. Detroit: Wayne State University Press, 1991, p. 68-91.

FILM Works. **Makoto Shinkai Works**. [entre 2000 e 2019]. Disponível em: <http://en.shinkaiworks.com/film-works>. Acesso em: 22 dez. 2019.

FLICK, Uwe. **Introdução à Metodologia de Pesquisa: Um Guia Para Iniciantes**. Tradução: Magda Lopes. Revisão técnica: Dirceu da Silva. Porto Alegre: Penso, 2013.

FRANCO, Claudia. Cristiane A Sato, a japonóloga que vai de bike. **Ciclofemini**. 2012. Disponível em: <https://ciclofemini.com.br/cristiane-a-sato-a-japanologa-que-vai-de-bike-por-claudia-franco/>. Acesso em: 12 nov. 2020.

GANIKO, Priscila. Dorama não é exatamente uma novela... O que é?. **Jovem Nerd**. 2019. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/dorama-nao-e-exatamente-uma-novela-o-que-e/>. Acesso em: 01 dez. 2019.

GARCIA, Fábio. Filme americano de Your Name ganha novo diretor e roteirista. **Omelete**. 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/your-name-lee-isaac-chung>. Acesso em: 12 nov. 2020.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Tradução de Adalberto Müller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros. Revisão de Adalberto Müller. Brasília: Editora UNB, 2009.

GUPTA, Siddhu. Why did Taki and Mitsuha from the Your Name movie make appearances in Weathering With You?. **The TNT Man**. 2020. Disponível em: <https://thetntman.blogspot.com/2020/07/why-did-taki-and-mitsuha-from-your-name.html>. Acesso em: 11 fev. 2021.

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

HATTSU, Mike. The Garden of Words – Park. **MikeHattsu Anime Journeys**. 2015. Disponível em: <http://mikehattsu.blogspot.com/2015/12/the-garden-of-words-park.html>. Acesso em: 06 nov. 2020.

HELLO Goodbye & Hello. Intérprete: Anri Kumaki. Álbum: and...Life. 2011. **Jpop Asia**. Disponível em: <https://www.jpopasia.com/anrikumaki/videos/27085/hello-goodbye-and-hello/>. Acesso em: 06 jan. 2020.

HERLANDER, Elias. **A Galáxia de Anime: A Animação Japonesa como New Media**. Covilhã, Portugal: LabCom, 2012.

HOFFMAN, Michael. Japan struggles to keep loneliness at arm's length. **The Japan Times**. 2018. Disponível em: <https://www.japantimes.co.jp/news/2018/11/10/national/media->

national/japan-struggles-keep-loneliness-arms-length/#.XgpJgEdKhPZ. Acesso em: 29 jun. 2019.

IS SHINTO a religion?. **BBC**. 2009. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/religion.shtml>. Acesso em: 12 jan. 2021.

KAMI. **BBC**. 2009. Disponível em: http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami_1.shtml. Acesso em: 12 jan. 2021.

KAJIWARA, Kelly. Unmei No Akai Ito: A lenda japonesa do fio vermelho do destino. **Coisas do Japão**. 2017. Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2017/12/unmei-no-akai-ito-lenda-japonesa-do-fio-vermelho-destino-cdj/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

KAWAMATA, Ayaka. 「君の名は。」新海誠監督インタビュー40代の仕事としてスタートラインにある映画になった. **AnimeAnime.jp**. 2016. Disponível em: <https://animeanime.jp/article/2016/08/26/30176.html>. Acesso em: 29 jan. 2021.

KAWANAMI, Silvia. Como o Japão foi criado, segundo a mitologia japonesa. **Japão em Foco**. 2015. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/como-o-japao-foi-criado-segundo-a-mitologia-japonesa/>. Acesso em: 16 mar. 2021.

_____. Entendendo o Xintoísmo – A Antiga Religião do Japão. **Japão em Foco**. 2019. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/entendendo-o-xintoismo-a-antiga-religiao-do-japao/>. Acesso em: 12 jan. 2021.

KRUGER, Charles. Os Pronomes em Japonês. **Aulas de Japonês**. 2016a. Disponível em: <https://www.aulasdejapones.com.br/os-pronomes-em-japones/>. Acesso em: 02 fev. 2021.

_____. Os Honoríficos do Japonês. **Aulas de Japonês**. 2016b. Disponível em: <https://www.aulasdejapones.com.br/os-honorificos-do-japones/>. Acesso em: 13 jul. 2020.

KUTSU wo nugu (靴を脱ぐ): tirar os sapatos ao entrar em casa. **Japan House - São Paulo**. 2020. Disponível em: <https://www.japanhousesp.com.br/artigo/kutsu-wo-nugu-tirar-sapatos-ao-entrar-em-casa/>. Acesso em: 16 jul. 2020.

LUNEI, Igor. Weathering With You: Novo Filme de Makoto Shinkai Fica de Fora da Disputa ao Oscar 2020 de Filme Internacional. **JBOX**. 2019. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2019/12/17/weathering-with-you-novo-filme-de-makoto-shinkai-fica-de-fora-da-disputa-ao-oscar-2020-de-filme-estrangeiro/>. Acesso em: 23 dez. 2019.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

LUYTEN, S. M. Glocalização e steampunk nos animês e mangás: a passagem do local para o global no universo da fantasia e a tecnologia a vapor da estética steampunk. **9ª Arte (São Paulo)**, v. 4, n. 1, p. 16-25, 2015.

MACWILLIAMS, Mark Wheeler. **Japanese Visual Culture**: Explorations in the world of manga and anime. Armonk, New York: M.E.Sharpe, 2008.

MAKOTO Shinkai. **IMDb**. [entre 2000 e 2019]. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm1396121/>. Acesso em: 22 dez. 2019.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

_____. Comunicação e mediações culturais. [Entrevista cedida a] Claudia Barcelos. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 23, n° 1, p. 151-163, jan./jun., 2000. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/2010>. Acesso em: 04 dez. 2019.

_____. **Ofício de Cartógrafo**: Travessias Latino-Americanas Da Comunicação Na Cultura. Tradução de Fidelina González. São Paulo: Loyola, 2004.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Tradução: Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de Pesquisa em Comunicação**: Projetos, ideias, práticas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

MARUYAMA, Akane. 「天気の子」新海誠「『おまえが会社を継ぐんだぞ』という父の期待に抗って」. **Fujin Kōron**. 2019. Disponível em: <https://fujinkoron.jp/articles/-/840>. Acesso em: 13 nov. 2019.

MONTEIRO, Márcio; AZAMBUJA, Patrícia. Análise cultural de produtos audiovisuais: relato de construção de protocolo teórico-metodológico. **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v.19, n. 41, p. 49-66, set-dez. 2018.

NAKAMINE, Kanae. A Pilgrimage to the real life locations of Your Name. **Tofugu**. 2017. Disponível em: <https://www.tofugu.com/japan/your-name-locations/>. Acesso em: 10 fev. 2021.

NANDEMONAI ya (なんでもないや). Compositor: Yojiro Noda. Intérprete: Radwimps. Álbum: Kimi no Na wa. Ano: 2016. **Jpop Asia**. Disponível em: <https://www.jpopasia.com/radwimps/lyrics/323462/kimi-no-na-wa/nandemonai-ya-なんでもないや-movie-ver/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

NAPIER, Susan Jolliffe. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle**: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Updated ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

NOGUEIRA, Lisandro Magalhães; SAMPAIO, Ícaro San Carlo Máximo. O olhar entre o bem e o mal no melodrama: um estudo de O medo consome a alma. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 337-353, maio/ago. 2013.

NYE, Joseph S. **Soft power**. Foreign policy. Issue 80, p. 153-171. 1990. Disponível em: https://irpenglish.files.wordpress.com/2013/09/1_soft-power-by-jnye.pdf. Acesso em: 20 jun. 2019.

NYGREN, Scott. Inscribing the subject: The melodramatization of gender in *An Actor's Revenge*. In: DISSANAYAKE, Wimal. **Melodrama and Asian Cinema**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p. 127-142.

O JARDIM das Palavras Awards. **IMDb**. [201-]. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2591814/awards?ref_=tt_awd. Acesso em: 22 dez. 2019.

O LUGAR Prometido em Nossa Juventude Awards. **IMDb**. [entre 2004 e 2019]. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0381348/awards?ref_=tt_awd. Acesso em: 22 dez. 2019.

ORIGINAL Animation Video (OAV/OVA). **Anime News Network**. [20--]. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35>. Acesso em: 20 dez. 2019.

O TEMPO com Você Awards. **IMDb**. [201-]. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt9426210/awards?ref_=tt_awd. Acesso em: 22 dez. 2019.

PARKES, Graham. Japanese Aesthetics. **Stanford Encyclopedia of Philosophy**. 2005. Disponível em: <https://plato.stanford.edu/entries/japanese-aesthetics/#MonoNoAwarPathThin>. Acesso em: 06 nov. 2020.

PERÍODO Edo: Samurais, Guerreiros da Paz. **Aventuras na História**. 2008. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/acervo/periodo-edo-samurais-guerreiros-paz-435929.phtml>. Acesso em: 20 dez. 2019.

PINHEIRO, Luiz Gustavo. Kimi no Na wa. supera A Viagem de Chihiro e agora é o filme anime mais lucrativo do mundo!. **AnimeX**. 2017. Disponível em: <https://www.animexis.com.br/2017/01/17/kimi-no-na-wa-supera-viagem-de-chihiro-e-agora-e-o-filme-anime-mais-lucrativo-do-mundo/>. Acesso em: 03 nov. 2019.

PIRES, C.; NOGUEIRA, L. Como Palavras ao Vento: Considerações sobre a Imaginação Melodramática. **Revista UFG**, Goiânia, v. 14, n. 14, 3 ago. 2017.

POESIA Japonesa. **Jinsai.org**. [20--]. Disponível em: <http://www.jinsai.org/pt-BR/mundo-do-belo/poesia-japonesa/>. Acesso em: 15 jul. 2020.

PROFILE. **Makoto Shinkai Works**. [entre 2000 e 2019]. Disponível em: <http://en.shinkaiworks.com/profile>. Acesso em: 22 dez. 2019.

RAIN. Intérprete: Motohiro Hata. Álbum: 言ノ葉. Ano: 2013. **Jpop Asia**. Disponível em: <https://www.jpopasia.com/motohirohata/lyrics/177920/kotonoha-言ノ葉/rain/>. Acesso em: 08 jul. 2020.

RUSSELL, Catherine. Insides and outsides: Cross-cultural criticism and Japanese film melodrama. In: DISSANAYAKE, Wimal. **Melodrama and Asian Cinema**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p. 143-154.

SANTOS, Thátilla Sousa; SATLER, Lara Lima. Estudo de Animações Japonesas no Brasil: Um Levantamento Bibliográfico. **Anais do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste**, 22 a 24 de maio de 2019, E [recurso eletrônico]: Fluxos comunicacionais e crise da democracia /organizado por Fernando Ferreira de Almeida, Maria do Carmo Silva Barbosa, Ana Carolina Rocha Pessoa Temer [realização Intercom e UFG] - São Paulo: Intercom, 2019a.

_____. Your Name e as Identidades. **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2 a 7 de setembro de 2019, E [recurso eletrônico]: Fluxos comunicacionais e crise da democracia / organizado por Giovandro Marcus Ferreira, Maria do Carmo Silva Barbosa e Maria Ataíde Malcher; [realização Intercom e UFPA] - São Paulo: Intercom, 2019b.

_____. Estudo Sobre o Melodrama: Considerações Iniciais. **Anais de artigos completos do XIII Seminário Nacional de Mídia e Cultura** [recurso eletrônico] Organizado por Ana Rita Vidica et al. - Goiânia: PPGCOM/FIC/UFG, 2019c, p. 548-565.

_____. Os Estereótipos de Gênero em Your Name. **Anais do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 1 a 10 de dezembro de 2020, E [recurso eletrônico]: Fluxos comunicacionais e crise da democracia / organizado por Giovandro Marcus Ferreira, Maria do Carmo Silva Barbosa e Ivanise Hilbig de Andrade; [realização Intercom e UFBA] - São Paulo: Intercom, 2020.

SATO, Cristiane A. A Cultura Popular Japonesa: Animê. *In*: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005, p. 27-42.

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

_____. História da animação no Japão. **Cultura Japonesa**. 2013. Disponível em: <http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/historia-da-animacao-no-japao>. Acesso em: 01 abr. 2019.

SATO, Tadao. **Currents in Japanese Cinema**. Trans: Gregory Barrett. Tokyo: Kodansha International, 1987.

SCHLEY, Matt. Japan saw a generational and international shift for anime in the 2010s. **The Japan Times**. 2019a. Disponível em: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2019/11/13/films/japan-anime-miyazaki-ghibli-shinkai/?hootPostID=f68e9c67c1b5ec34af0b97ecd1ba931e#.XcwA8dV71PZ>. Acesso em: 13 nov. 2019.

_____. Makoto Shinkai weathers the storm: How criticism of the anime director's 2016 blockbuster inspired his latest film. **Deep Dives from the JT**. 2019b. Disponível em: <https://features.japantimes.co.jp/makoto-shinkai-interview/>. Acesso em: 23 dez. 2019.

SEU Nome Awards. **IMDb**. [201-]. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt5311514/awards?ref_=tt_awd. Acesso em: 22 dez. 2019.

SHINKAI, Makoto. Interview: Makoto Shinkai. [Entrevista cedida a] Gia Manry. **Anime News Network**. 2011. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2011-08-16/interview-makoto-shinkai>. Acesso em: 26 dez. 2019.

_____. Reel Anime 2012 Interview: Makoto Shinkai Muses on Career And Latest Children Who Chase Lost Voices. [Entrevista cedida a] Kwenton Bellette. **ScreenAnarchy**. 2012. Disponível em: <https://screenanarchy.com/2012/09/reel-anime-2012-interview-makoto-shinkai-muses-on-career-and-latest-children-who-chase-lost-voices.html>. Acesso em: 26 dez. 2019.

_____. Interview with Director Makoto Shinkai on His New Work “The Garden of Words” (Vol. 1). [Entrevista cedida a] Tokyo Otaku Mode. Tokyo Otaku Mode. 2013a. Disponível em: <https://otakumode.com/news/51a7128876d9348e3600755b/Interview-with-Director-Makoto-Shinkai-on-His-New-Work-ldquo-The-Garden-of-Words-rdquo-Vol-1>. Acesso em: 15 jul. 2020.

_____. Interview with Director Makoto Shinkai on His New Work “The Garden of Words” (Vol. 2). [Entrevista cedida a] Tokyo Otaku Mode. **Tokyo Otaku Mode**. 2013b. Disponível em: <https://otakumode.com/news/51a71457e918f6a32a072a6e/Interview-with-Director-Makoto-Shinkai-on-His-New-Work-ldquo-The-Garden-of-Words-rdquo-Vol-2>. Acesso em: 03 jun. 2019.

_____. Interview with Director Makoto Shinkai on His New Work “The Garden of Words” (Vol.3). [Entrevista cedida a] Tokyo Otaku Mode. **Tokyo Otaku Mode**. 2013c. Disponível em: <https://otakumode.com/news/51a714d5e918f6a32a073a41/Interview-with-Director-Makoto-Shinkai-on-His-New-Work-ldquo-The-Garden-of-Words-rdquo-Vol-3>. Acesso em: 03 jun. 2019.

_____. The Garden of Thoughts: An Interview With Makoto Shinkai. [Entrevista cedida a] Michael. **Anime Diet**. 2013d. Disponível em: <http://animediet.net/conventions/the-garden-of-thoughts-an-interview-with-makoto-shinkai>. Acesso em: 25 maio 2019.

_____. Interview with Makoto Shinkai, Director of Kimi no Na wa. [Entrevista cedida a] Ayaka Kawamata. Traduzida por: Manga.Tokyo. **Manga Tokyo**. 2016a. Disponível em: <https://manga.tokyo/report/interview-with-makoto-shinkai-director-of-kimi-no-na-wa/>. Acesso em: 29 jan. 2021.

_____. 'your name': the japanese anime about body-swapping teens. [Entrevista cedida a] Oliver Lunn. **i-D**. 2016b. Disponível em: https://i-d.vice.com/en_au/article/wjdqjx/your-name-the-japanese-anime-about-body-swapping-teens. Acesso em: 29 jan. 2021.

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

_____. Please don’t see my film, says Your Name director Shinkai - I don’t want anime body-swapping megahit winning an Oscar. [Entrevista cedida a] Agence France-Presse. **South China Morning**. 2016d. Disponível em: <https://www.scmp.com/culture/film-tv/article/2057414/please-dont-see-my-film-says-your-name-director-shinkai-i-dont-want>. Acesso em: 09 jun. 2019.

_____. **Your Name**. Tradução de Karen Kazumi Hayashuda. 3ª ed. Campinas, SP: Verus, 2019a.

_____. Makoto Shinkai Discusses Link Between His Personal Life and Weathering With You. [Entrevista cedida a] Akane Maruyama. Traduzida por: Kim Morrissy. **Anime News Network**. 2019b. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-08-28/makoto-shinkai-discusses-link-between-his-personal-life-and-weathering-with-you/150459>. Acesso em: 13 nov. 2019.

SOARES, Felipe. Conheça o Anistage, um projeto de plataforma de streaming anime independente. **Otaku PT**. 2020. Disponível em: <https://www.otakupt.com/anime/conheca-o-anistage-um-projeto-de-plataforma-de-streaming-anime-independente/>. Acesso em: 13 nov. 2020.

SOBRE a Crunchyroll. **Crunchyroll**. [20--]. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/about>. Acesso em: 19 jan. 2020.

SOUZA, Lucas. Brasil – Anime: A Grande Fronteira. **ANMTV**. 2010. Disponível em: <http://anmtv.xpg.com.br/brasil-anime-a-grande-fronteira/#ixzz1bjqqVmtA>. Acesso em: 05 jan. 2019.

SPARKLE (スパークル). Compositor: Yojiro Noda. Intérprete: Radwimps. Álbum: Kimi no Na wa. Ano: 2016. **Jpop Asia**. Disponível em: <https://www.jpopasia.com/radwimps/videos/60269/sparkle-スパークル/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa Bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. p. 51-61.

THE EDITORS of Encyclopaedia Britannica. Man'yō-shū. **Encyclopaedia Britannica**. [20--]. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Manyo-shu>. Acesso em: 15 jul. 2020.

THE GARDEN of Words. **Comix Wave Films**. [201-]. Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/kotonohanoniwa.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

THESE Hindu Texts Describe Flying Vimanas And Details Of An Ancient Nuclear War. **Gaia**. 2017. Disponível em: <https://www.gaia.com/article/do-hindu-texts-describing-the-flying-vimanas-also-detail-a-nuclear-war>. Acesso em: 05 jan. 2020.

THE IMPORTANCE of ritual. **BBC**. 2009. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/ritesrituals/ritual.shtml>. Acesso em: 12 jan. 2021.

THOMASSEAU, Jean-Marie. **O melodrama**. Tradução de Claudia Braga e Jacqueline Penjon. São Paulo: Perspectiva, 2012.

TREATY of Kanagawa signed with Japan. **History**. 2010. Disponível em: <https://www.history.com/this-day-in-history/treaty-of-kanagawa-signed-with-japan>. Acesso em: 20 dez. 2019.

TURIM, Maureen. Psyches, ideologies, and melodrama: The United States and Japan. *In*: DISSANAYAKE, Wimal. **Melodrama and Asian Cinema**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p. 155-178.

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

VIAGEM para Agatha Awards. **IMDb**. [201-]. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1839494/awards?ref_=tt_awd. Acesso em: 22 dez. 2019.

WEATHERING With You. **Comix Wave Films**. [201-]. Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/tenkinoko.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

WORKS. **Comix Wave Films**. [entre 2000 e 2019]. Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/products/#makotoshinkai>. Acesso em: 22 dez. 2019.

YOSHIMOTO, Mitsuhiro. Melodrama, postmodernism, and Japanese cinema. *In*: DISSANAYAKE, Wimal. **Melodrama and Asian Cinema**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p. 101-126.

YOUR name. **Comix Wave Films**. [201-]. Disponível em: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/kiminona.html>. Acesso em: 23 dez. 2019.

YOUR Name. Artista: Radwimps. 27 faixas (73 min). Ano: 2016. **Spotify**. Disponível em: https://open.spotify.com/album/4qApTp9557qYZzRLEih4uP?si=L_HY3AX3SruP1UgWH0k3Sg. Acesso em: 04 jan. 2021.

YUKATA: Aprenda a vestir o quimono de verão. **Japan House – São Paulo**. 2020. Disponível em: <https://www.japanhousesp.com.br/artigo/yukata-aprenda-a-vestir-o-quimono-de-verao/>. Acesso em: 01 fev. 2021.

YUME Tourou (夢灯籠). Compositor: Yojiro Noda. Intérprete: Radwimps. Álbum: Kimi no Na wa. Ano: 2016. **Jpop Asia**. Disponível em: <https://www.jpopasia.com/radwimps/lyrics/323429/kimi-no-na-wa/yume-tourou-夢灯籠/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

ZENZEN Zense (前前前世). Compositor: Yojiro Noda. Intérprete: Radwimps. Álbum: Kimi no Na wa. Ano: 2016. **Jpop Asia**. Disponível em: <https://www.jpopasia.com/radwimps/videos/59121/zenzen-zense-前前前世/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

言の葉の庭 サウンドトラック. **Last.fm**. 2013. Disponível em: <https://www.last.fm/pt/music/KASHIWA+Daisuke/言の葉の庭+サウンドトラック>. Acesso em: 08 jul. 2020.

無常 Mujō: Aesthetics of Impermanence. **Kapi'olani Community College**. 2018. Disponível em: <https://www.kapiolani.hawaii.edu/無常-mujo-aesthetics-of-impermanence%E3%80%80/>. Acesso em: 06 nov. 2020.

神道 #kanji. **Jisho**. [20--]. Disponível em: <https://jisho.org/search/神道%20%23kanji>. Acesso em: 13 jan. 2021.

1963. **Take Me Back To**. [20--]. Disponível em: <https://takemeback.to/year/1963>. Acesso em: 06 jan. 2020.

Filmografia

GARDEN of Words. Direção: Makoto Shinkai. Produção: Comix Wave Films. EUA: Sentai Filmwork, 2013. 1 *Blu-ray* (46 min), *widescreen*, color.

VIAGEM para Agartha. Direção: Makoto Shinkai. Produção: Comix Wave Films. Intérpretes: Hisako Kanemoto, Miyu Irino, Kazuhiko Inoue. Roteiro: Makoto Shinkai. Música: Tenmon. Tóquio: Comix Wave Films, 2011. 1 vídeo (115 min). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80104167>. Acesso em: 20 dez. 2019.

YOUR Name. Direção: Makoto Shinkai. Produção: Comix Wave Films. Intérpretes: Ryo Narita, Mone Kamishiraishi, Nobunaga Shimazaki. Roteiro: Makoto Shinkai. Música: Radwimps. Tóquio: Comix Wave Films, 2016. 1 vídeo (106 min). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80161371>. Acesso em: 20 dez. 2019.

**APÊNDICE A – PREMIAÇÕES QUE OS FILMES DE MAKOTO SHINKAI
CONCORRERAM**

Filme	Premiação	Categoria	Indicado/ Ganhador
<i>The Voices of a Distant Star</i>	2nd Japan Otaku Awards (2002)	Gunbuster Award	Ganhador
	6th Agency for Cultural Affairs (2002)	Special Award	Ganhador
	7th Animation Kobe (2002)	Packaged Work Award	Ganhador
	Tokyo International Anime Fair 21 (2002)	Most Valuable Newcomer	Ganhador
	8th AMD AWARD (2003)	Best Director	Ganhador
	34th Seiun Award (2003)	Media/Art Category	Ganhador
	Digital Contents Grand Prix Entertainment (2003)	Film Design	Ganhador
<i>The Place Promised in Our Early Days</i>	Canada's Fantasia Film Festival (2003)	Silver Prize – Animated Film Category	Ganhador
	Tokyo International Anime Fair (2003)	Artistic Expression Award	Ganhador
	36th Seiun Award (2005)	Art Category	Ganhador
	59th Mainichi Film Concours (2005)	Best Animation Film	Ganhador
	Korea's SICAF (2005)	Best Animated Film – Feature Film Category	Ganhador
	Shanghai International Film Festival (2005)	Best Film – Asian New Talent Award	Indicado
<i>5 Centimeters Per Second</i>	Asia Pacific Screen Awards (2007)	Best Animated Feature Film	Ganhador
	Italy's Future Film Festival (2007)	Lancia Platinum Grand Prize	Ganhador
<i>Children Who Chase Lost Voices</i>	Asia Pacific Screen Awards (2011)	Best Animated Feature Film	Indicado
	8th China International Cartoon and Animation Festival (2012)	“Golden Monkey King” Award	Ganhador

	Annecey International Animated Film Festival (2012)	Best Feature	Indicado
	Brussels International Festival of Fantasy Film (BIFFF) (2012)	Golden Raven	Indicado
	Tokyo Anime Award (2012)	Best Art Direction – Film Category	Ganhador
	Behind the Voice Actors Awards (2013)	Best Male Lead Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special	Indicado
		Best Female Lead Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special	Indicado
		Best Vocal Ensemble in an Anime Feature Film/Special	Indicado
<i>The Garden of Words</i>	17th Fantasia Film Festival (2013)	Satoshi Kon Award	Ganhador
		Best Animated Film	Ganhador
	18th Animation Kobe (2013)	Theatrical Film Award	Ganhador
	iTunes Best of 2013	Best Animation Selection	Ganhador
	Germany's 21st Stuttgart Festival of Animated Film (2013)	Best Animated Feature Film	Ganhador
	Oslo Films from the South Festival (2013)	Silver Mirror Award – Best Feature	Indicado
	Behind the Voice Actors Awards (2014)	Best Female Lead Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special	Ganhador
		Best Male Lead Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special	Ganhador
Best Vocal Ensemble in an Anime Feature Film/Special		Indicado	
<i>Your Name.</i>	Hochi Film Awards (2016)	Special Award: Makoto Shinkai	Ganhador
	London Film Festival (2016)	Best Film	Indicado

	Los Angeles Film Critics Association Awards (2016)	Best Animation	Ganhador
	Sitges - Catalanian International Film Festival (2016)	Anima't Award – Best Animated Feature Film	Ganhador
	Women Film Critics Circle Awards (2016)	Best Animated Female	Indicado
	Annie Awards (2017)	Best Animated Feature – Independent	Indicado
		Outstanding Achievement in Directing in an Animated Feature Production: Makoto Shinkai	Indicado
	Asia Pacific Screen Awards (2017)	Best Animated Feature Film	Indicado
	Asian Film Awards (2017)	Best Screenwriter: Makoto Shinkai	Indicado
	Asian Film Critics Association Awards (2017)	NETPAC Award – Best Original Score: Radwimps	Ganhador
		NETPAC Award – Best Director: Makoto Shinkai	Indicado
		NETPAC Award – Best Picture	Indicado
	Australian Academy of Cinema and Television Arts (AACTA) Awards (2017)	Best Asian Film: Japan	Indicado
	Awards of the Japanese Academy (2017)	Award of the Japanese Academy – Best Music Score: Radwimps	Ganhador
		Award of the Japanese Academy – Best Screenplay: Makoto Shinkai	Ganhador
		Popularity Award – Most Popular Film	Ganhador
		Award of the Japanese Academy – Best Animation Film	Indicado

		Award of the Japanese Academy – Best Director: Makoto Shinkai	Indicado
Behind the Voice Actors Awards (2017)		BTVA Anime Dub Movie/Special Voice Acting Award – Best Female Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special in a Supporting Role	Ganhador
		BTVA People's Choice Voice Acting Award – Best Female Lead Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special	Ganhador
		BTVA People's Choice Voice Acting Award – Best Female Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special in a Supporting Role	Ganhador
		BTVA People's Choice Voice Acting Award – Best Vocal Ensemble in an Anime Feature Film/Special	Ganhador
		BTVA Anime Dub Movie/Special Voice Acting Award – Best Vocal Ensemble in an Anime Feature Film/Special	Indicado
		BTVA Anime Dub Movie/Special Voice Acting Award – Best Male Lead Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special	Indicado
		BTVA Anime Dub Movie/Special Voice Acting Award – Best Female Lead Vocal Performance in an Anime Feature Film/Special	Indicado

	Blue Ribbon Awards (2017)	Special Award: Makoto Shinkai	Ganhador
	Chicago Film Critics Association Awards (2017)	Best Animated Film	Indicado
	Dublin Film Critics Circle Awards (2017)	Best Screenplay: Makoto Shinkai	Indicado
	Empire Awards, UK (2017)	Empire Award – Best Animated Film: CoMix Wave Films	Indicado
	IGN Summer Movie Awards (2017)	Best Animated Movie	Indicado
	International Cinephile Society Awards (2017)	Best Animated Film	Indicado
	International Online Cinema Awards (INOCA) (2017)	Best Animated Feature	Indicado
	Mainichi Film Concours (2017)	Mainichi Film Concours – Best Animation Film	Ganhador
		Readers' Choice Award – Best Film	Ganhador
	San Francisco Film Critics Circle (2017)	Best Animated Feature	Indicado
	Satellite Awards (2017)	Best Motion Picture, Animated or Mixed Media	Indicado
	Seattle Film Critics Awards (2017)	Best Animated Feature	Indicado
	Tokyo Anime Award (2017)	Best Director – Film Category: Makoto Shinkai	Ganhador
	Village Voice Film Poll (2017)	Best Animated Feature	Indicado
	Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA (2018)	Saturn Award – Best Animated Film	Indicado
	Austin Film Critics Association (2018)	Best Animated Film	Indicado
	Crunchyroll Anime Awards (2018)	Best Film	Ganhador
<i>Weathering With You</i>	Asia Pacific Screen Awards (2019)	Best Animated Feature Film	Ganhador

	Florida Film Critics Circle Awards (2019)	FFCC Award – Best Animated Film	Indicado
	New Mexico Film Critics (2019)	NMFC Award – Best Animated Film	Ganhador
	San Sebastián International Film Festival (2019)	Audience Award – City of Donostia Audience Award: Makoto Shinkai	Indicado
	Satellite Awards (2019)	Best Motion Picture, Animated or Mixed Media	Indicado
	Annie Awards (2020)	Best Animated Independent Feature	Indicado
		Outstanding Achievement for Animated Effects in an Animated Feature Production	Indicado
		Outstanding Achievement for Directing in an Animated Feature Production	Indicado
		Outstanding Achievement for Writing in an Animated Feature Production	Indicado
	Awards of the Japanese Academy (2020)	Best Animation Film	Ganhador
		Best Music Score – Radwimps	Ganhador
	Faro Island Film Festival (2020)	Golden Carp Film Award - Korean And Japanese – Best Visual And Sound Effects	Ganhador
		Golden Carp Film Award - International – Best Animated Feature Film: Makoto Shinkai	Indicado
		Golden Carp Film Award - Korean And Japanese – Best Motion Picture of the Year	Indicado
		Golden Carp Film Award - Korean And Japanese – Best Achievement in Directing: Makoto Shinkai	Indicado

	Huading Award (2020)	Best Global Animated Feature Film: Makoto Shinkai	Indicado
		Best Global Original Song	Indicado
	International Online Cinema Awards (INOCA) (2020)	Best Animated Film	Indicado
	Mainichi Film Concours (2020)	Best Animated Film	Indicado
	Palm Springs International Film Festival (2020)	FIPRESCI Prize – Best Foreign Language Film	Indicado
	Tokyo Anime Award (2020)	Animation of the Year – Film Category	Ganhador
	Danish Film Awards (Robert) (2021)	Best Non-English Language Film	Indicado