
Estudo de Animações Japonesas no Brasil: Um Levantamento Bibliográfico¹

Thátilla Sousa SANTOS²
Lara Lima SATLER³
Universidade Federal de Goiás

RESUMO

Este artigo tem como objetivo realizar uma pesquisa bibliográfica com o intuito de buscar fontes de estudo que irão auxiliar no aprofundamento e desenvolvimento de uma investigação em andamento, que visa analisar a imaginação melodramática inserida nos filmes de animação japonesa *Children Who Chase Lost Voices* (2011), *Garden of Words* (2013) e *Your Name* (2016), todas do diretor Makoto Shinkai. Assim, questiona-se sobre o estado da arte no Brasil envolvendo animações japonesas, buscando-se discutir como os estudos sobre as animações japonesas estão inseridas nas pesquisas brasileiras. Por meio da abordagem metodológica da pesquisa bibliográfica, espera-se contribuir com pesquisas que se interessam por este recorte temático.

Palavras-chave: Animações japonesas; Melodrama; Pesquisa bibliográfica.

INTRODUÇÃO

As animações japonesas ficaram popularmente conhecidas como um fenômeno da cultura *pop* japonesa, que, segundo Sato (2007), 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 comunicação maior com outros países. A partir disso, pode-se perceber que essas produções cada vez mais fazem parte do cotidiano brasileiro e ocidental como um todo, o que mostra a importância de estudá-las.

Além das animações, também fazem parte da cultura *pop* japonesa (conhecida também como *japop*), os mangás, músicas (*J-music* ou *J-pop*), novelas (*doramas*), moda e outros. O termo *anime* foi criado a partir da influência do inglês no idioma japonês depois da ocupação americana no país, sendo derivado da palavra *animation* (“animação” em inglês), e passou a designar todos os desenhos animados japoneses. Inicialmente, as

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2019.

² Mestranda do Curso de Comunicação, linha Mídia e Cultura, na FIC-UFG, e-mail: thatillasantos@gmail.com

³ Pesquisadora e professora do PPGCom e do PPG de Performances Culturais da Universidade Federal de Goiás, FIC-UFG, e-mail: satlerlara@gmail.com

animações eram chamadas de “*dōga*”⁴, que significa “imagens em movimento”, sendo também utilizada para definir “filme”. Neste artigo será empregado o termo animê (em português) ao invés de *anime* para se referir às animações japonesas, pois, apesar de serem sinônimos, o primeiro deixa a leitura mais dinâmica.

O estilo dos personagens das animações japonesas é o traço mais marcante dessas produções. Olhos grandes e expressivos, cabelos com cortes e cores diferentes, uniformes escolares e quimonos, são algumas das características mais lembradas. Além disso, os animês possuem uma base de fãs devotos aos seus títulos preferidos, sendo comum a prática de *cosplay*, que significa se vestir igual aos seus personagens favoritos, fazendo uma homenagem a eles.

É possível encontrar diversos gêneros dentro dos animês, como dramas, comédias, ficções científicas, entre outros, e para a pesquisa em andamento, foi escolhido trabalhar o melodrama, pois suas características foram percebidas ao assistir os filmes, principalmente através de conflitos e questões emocionais. As animações japonesas foram selecionadas para diversificar os estudos na área, visto que o melodrama é geralmente estudado no Brasil a partir da sua grande presença nas telenovelas. Assim, foram escolhidas três obras do diretor Makoto Shinkai para serem trabalhadas, são elas⁵: *Children Who Chase Lost Voices* (2011), *Garden of Words* (2013) e *Your Name* (2016).

Imagem 01 – Pôsteres dos filmes (da esquerda para direita: *Children Who Chase Lost Voices*, *Garden of Words* e *Your Name*)



Fonte: Colagem feita pela pesquisa (2019).

⁴ Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/historia-da-animacao-no-japao/>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

⁵ As datas colocadas nas referências estão de acordo com os Blu-ray produzidos posteriormente para distribuição nos EUA, havendo divergência com as datas de lançamento oficiais dos filmes no Japão, mencionadas acima.

As obras foram escolhidas por serem as últimas produzidas pelo diretor, podendo ser feita uma comparação da transformação do seu estilo ao longo dos anos, e por perceber que o melodrama está presente nas narrativas de seus filmes, sendo capaz de observar como foi inserido dentro de temáticas distintas.

O filme *Children Who Chase Lost Voices* é uma aventura protagonizada pela criança Asuna, mas apesar de ser mais infantil, aborda situações como a morte, a perda, sentimentos e descobertas, através do olhar da menina e de outros personagens. *Garden of Words* se diferencia do anterior ao explorar a amizade entre um adolescente e uma adulta, o filme é um drama que lida com problemas referentes ao crescimento e à vida, resolução de problemas, depressão, amor não concretizado, com uma visão mais madura.

Já *Your Name*, um romance entre dois jovens que mistura comédia e drama, trata da ideia de troca de corpos, sonhos, destino e distância, além de dar ênfase nas tradições e costumes da cultura japonesa. Esse filme foi considerado o animê de maior sucesso desde “A Viagem de Chihiro” (2003)⁶ do aclamado Studio Ghibli, e foi confirmado um *remake live action*⁷ explorando a história no âmbito ocidental pelo roteirista Eric Heisserer⁸.

Este texto é um recorte de uma pesquisa que busca compreender como o melodrama é apresentado dentro dos filmes escolhidos, entendendo que suas características foram adaptadas diversas vezes ao longo dos anos, assim como sua aplicabilidade, sendo feita de acordo com as condições culturais de onde foi produzida (neste caso, a japonesa) e, a partir da imaginação melodramática, o seu encontro com outras culturas.

Com base em pesquisas feitas em estudos de outros pesquisadores da área da comunicação, apoiando-se nos conceitos de Peter Brooks (1995), a imaginação melodramática atualiza os assuntos tratados pelo melodrama, trazendo novos pensamentos e morais das sociedades atuais para cumprir o seu papel regulador, explorando metáforas e transmitindo mensagens para atingir o imaginário das novas

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: 01 abr. 2019.

⁷ O termo *remake* se refere às “refilmagens”, produção de um novo filme a partir de outro já existente. *Live action* são obras que utilizam atores reais, e não animações.

⁸ Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/your-name-live-action-tera-visao-ocidental-da-historia-diz-roterista>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

gerações, que trazem consigo novos conflitos e ideais. No filme *Your Name*, por exemplo, utiliza-se da lenda japonesa do fio vermelho (*Akai ito*), que significa um fio invisível que liga duas pessoas predestinadas a ficarem juntas, como uma fita comum de cabelo que a personagem principal usa diariamente, simbolizando que o casal ficará junto no final.

Imagem 02 - Personagem com a fita vermelha (01:16:03)



Fonte: *Frame de Your Name* (Makoto Shinkai, 2017)

Assim, este artigo objetiva fazer um levantamento bibliográfico para auxiliar na investigação. Por meio da abordagem metodológica da pesquisa bibliográfica (STUMPF, 2005), busca descobrir e reunir pesquisadores que possam contribuir com o projeto e atingir os objetivos traçados, destacando a importância do tema dentro do cenário brasileiro.

DESENVOLVIMENTO

Segundo Susan Napier (2005), o ano 1963 foi um marco para a história da animação japonesa, pois foi quando o animê *Astro Boy*, de Osamu Tezuka, foi lançado, sendo “um sucesso imediato, tanto por seu enredo excitante e frequentemente comovente [...] quanto pelo seu econômico mas eficiente design gráfico” (NAPIER, 2005, p.16, tradução nossa)⁹. Osamu Tezuka é considerado o “Rei do Mangá”, pois criou o estilo moderno do mangá japonês pós-guerra, influenciando nas obras de vários outros artistas, tanto em mangás quanto animês. Ficou conhecido pelo seus “temas humanistas, incluindo

⁹ “[...] an immediate success, as much for its exciting and often affecting story line [...] as for its spare but effective graphic design”.

a preciosidade da vida, e seus mangás são cheios de narrativas para leitores de ambos sexos e todas as idades” (MACWILLIAMS, 2008, p.35, tradução nossa)¹⁰. Suas histórias foram popularizadas e premiadas, a utilização de técnicas cinematográficas nos mangás (MACWILLIAMS, 2008, p.35-36), como os *close-ups*, mudança de pontos de vista e quadros, chamavam a atenção, elevando a qualidade das produções.

Ao observar o cinema de animações japonesas, deve-se considerá-lo também pela sua “forma de arte narrativa, não simplesmente pelo seu estilo visual cativante. 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)¹¹. Para compreender esse processo, é preciso observar os elementos que compõem a cena, pois sem a “interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história” (BORDWELL, 2008, p.57-58).

Dentro do universo dos animês contemporâneos, destaca-se o diretor Makoto Shinkai. Natural de Nagano, Japão, é também escritor, produtor, animador, editor, designer e dublador¹². Desde o lançamento do curta *Voices of a Distant Star* em 2003, Shinkai demonstrou grande sensibilidade ao misturar ficção científica e drama. Seus filmes costumam ter 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 colégio, 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 várias imagens relacionadas ao céu, explorando as cores das estrelas e do sol como recurso para carregar emoção às cenas, contribuindo para o aspecto melancólico que geralmente suas produções trazem. Também é uma característica dos seus filmes terminarem com uma música sobre o tema tratado e várias imagens mostrando os personagens em situações que não foram mostradas no decorrer do filme, podendo ser no passado ou no futuro, além de fazer uma síntese da história.

¹⁰ “[...] 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”.

¹¹ “[...] 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”.

¹² Disponível em: <<https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

Estudando Animês: a Perspectiva do Melodrama

A palavra melodrama surgiu na Itália no século XVII e na França no século XVIII (THOMASSEAU, 2005, p.16) relacionada ao drama cantado, e teve seu conceito alterado várias vezes ao longo dos anos, passando a ser utilizada como adjetivo durante a Revolução Francesa para designar diversos tipos de teatro que possuíam características que escapavam do clássico e tinham apelo dramático e trapalhadas cênicas. Devido ao grande apelo popular, fácil identificação do público e ênfase nas emoções, o gênero foi considerado como inferior por alguns, podendo ser encontrado até hoje a utilização do termo para designar algo “dramático demais”, como um aspecto pejorativo. Mas, assim como Thomasseau (2005, p.9) afirma, classificar o gênero dessa forma seria algo muito simplificador, um “pré-julgamento desfavorável”, e o fato de que ele foi capaz de mover várias pessoas durante mais de um século deve ser considerado como uma qualidade, assim como a sua presença nas produções atuais.

De acordo com uma pesquisa exploratória feita nas obras de Jean-Marie Thomasseau (2005), Peter Brooks (1995), Lisandro Nogueira e Ícaro Sampaio (2013), Pablo Pinheiro (2017) e outros, formou-se um compilado de características principais do melodrama. São elas: 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, e outros. O melodrama é culturalmente determinado, mudando 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 desse caráter renovador, tem-se o conceito de imaginação melodramática desenvolvido por Peter Brooks (1995), que entende-se justamente como essa constante atualização do melodrama, sua forma flexível e em transformação, tornando-se uma forma de ver o mundo, uma “imaginação”, deixando de ser um gênero fechado. Segundo o autor, 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)¹³.

Sendo assim, a imaginação melodramática permite um aumento na identificação, atuando na subjetividade, expressando-se também através de metáforas e aspectos simbólicos, como os elementos que compõem o próprio filme, os cenários, figurinos, objetos. “Em sua forma mais ambiciosa, o modo melodramático de concepção e representação pode parecer ser o próprio processo de alcançar um drama fundamental da vida moral e encontrar os termos para expressá-lo” (BROOKS, 1995, p.12, tradução nossa)¹⁴, trazendo consigo a ideia de possibilidade de reverter situações, justificativas para desequilíbrios e a noção de consolação.

Entende-se, então, que a imaginação melodramática é uma forma de encontrar os aspectos do melodrama dentro de uma produção sem que estejam totalmente fixadas nos conceitos clássicos do gênero, é adaptar os termos dentro do imaginário daquela realidade, destacando o que Peter Brooks chama de “oculto moral”, um “domínio de valores espirituais e operativos que são ambos indicados dentro da realidade e mascarados por sua superfície” (1995, p.5, tradução nossa)¹⁵. Ou seja, a imaginação melodramática explora a vida social, transmitindo significados que operam dentro da consciência individual das pessoas, trazendo uma nova interpretação do mundo e passando algum ensinamento. Assim, foi possível perceber que essas características estão presentes nas animações de Makoto Shinkai, pois as obras exploram os sentimentos, relacionamentos (tanto amorosos quanto entre amigos), superação de problemas e crescimento pessoal, dentre outros temas que podem pertencer à imaginação melodramática.

Metodologia: Parte 1 - Análise Fílmica

Com o intuito de apresentar brevemente a segunda parte da pesquisa em andamento, situando melhor o leitor acerca do processo, com a possibilidade de despertar

¹³ “[...] 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”.

¹⁴ “At its most ambitious, the melodramatic mode of conception and representation may appear to be the very process of reaching a fundamental drama of the moral life and finding the terms to express it”.

¹⁵ “[...] the domain of operative spiritual values which is both indicated within and masked by the surface of reality”.

um interesse para o resultado final, sentiu-se a necessidade de discutir brevemente sobre as análises fílmicas, que serão fundamentais para compreender os filmes escolhidos.

O audiovisual é carregado de significados, refletindo valores através da imagem e do som, e, para entendê-los a fundo, a análise fílmica torna-se necessária. Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), 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). É preciso desconstruir o filme para obter partes isoladas, depois, estabelecer um elo entre esses elementos, para compreender “como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p.15).

A análise fílmica pode encontrar e destacar características do melodrama presentes nos filmes escolhidos, entendendo que as imagens não estão “apenas produzindo ou reproduzindo aleatoriamente um pedaço da realidade ou da imaginação de uma pessoa, mas criando *representação* e *sentido*” (MARTINO, 2018, p.182, grifo do autor). Como ferramenta de auxílio, as decupagens de cenas específicas mostram como o melodrama foi construído, destacando os elementos cinematográficos responsáveis por produzir os efeitos, como os enquadramentos, cenários, iluminação e outros.

Dentro da desconstrução dos filmes, nota-se a importância de observar também suas narrativas, como elas contribuem para a existência do melodrama, como a história é narrada de forma a apresentar os aspectos melodramáticos, visto que é “a narrativa que permite que a história tome forma, pois a história enquanto tal não existe” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p.41). Ou seja, é preciso considerar o que está acontecendo na história, o que os personagens estão passando, para entender os filmes como um todo, assim como para compreender onde o melodrama está inserido.

Os animês entretêm pessoas de muitas partes do 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)¹⁶. Com isso, é possível perceber que as animações

¹⁶ “[...] 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”.

japonesas podem provocar inúmeras sensações, além de produzir uma aproximação entre diversas culturas, através de seus temas variados.

Metodologia: Parte 2 - Levantamento Bibliográfico

Como a investigação em andamento se direciona para uma pesquisa bibliográfica e análises fílmicas, neste artigo, inicia-se um levantamento que visa reunir trabalhos de outros pesquisadores brasileiros que estudam as animações japonesas e o melodrama, tanto separados quanto correlacionados. A pesquisa bibliográfica tem o intuito de “recolher informações prévias sobre o campo de interesse” (MARCONI; LAKATOS, 2005, p.157). Consiste em fazer um levantamento do que vem sendo pesquisado sobre o assunto, abrange toda a bibliografia já tornada pública, com a finalidade de colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado 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).

Seguindo os ensinamentos de Ida Regina Stumpf (2005), para realizar uma pesquisa bibliográfica que contribua de forma eficaz para o andamento do trabalho, é preciso seguir as seguintes etapas: Identificação do tema e assuntos; Seleção das fontes; Localização e obtenção do material; Leitura e transmissão dos dados. Esse procedimento 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, as bibliografias são utilizadas de forma organizada, recolhendo e arquivando informações que serão aproveitadas, de forma a cultivar a motivação e interesse do indivíduo em continuar investigando.

Com isso, foram realizadas pesquisas em sites especializados de pesquisa acadêmica (vide tabela 01) entre os dias 01 e 03 de abril de 2019 para saber a quantidade existente de trabalhos que falem sobre os temas desejados pela pesquisadora, que são as

animações japonesas e o melodrama. Foram colocados nos campos de busca termos que condizem com a pesquisa: animações japonesas e animação japonesa, animê e anime, melodrama, melodrama em animações japonesas, *japop* e outros. Algumas buscas não tiveram resultados específicos, mesmo selecionando no filtro de busca apenas trabalhos na língua portuguesa, apareciam alguns em inglês ou espanhol, fazendo com que os números não fossem exatos de acordo com o intuito da pesquisa, que era observar apenas trabalhos no âmbito nacional. Seguem os resultados:

Tabela 01 – Resultado das Pesquisas 01

	Animação Japonesa	Animações Japonesas	Anime/ animê	Melodrama	Melodrama animações japonesas	<i>Japop</i>
Portal de Periódicos da Capes (http://www.periodicos.capes.gov.br/)	18	7	99	140	1	3
Scholar Google (https://scholar.google.com.br/)	17.500	2.590	5.380	8.630	331*	98
Catálogo de Teses e Dissertações da Capes (https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/)	2117	1035	61	204	1239*	0
BDTD Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UFG (https://repositorio.bc.ufg.br/tede/)	243	165	1788*	28	189*	1
Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (http://bdtb.ibict.br/vufind/)	14	9	28.847*	99	0	0
Sistema de Bibliotecas UFG (https://sophia.bc.ufg.br/index.html)	2	0	6	32	0	0

Legenda:

* Possui trabalhos que não envolvem apenas o termo que foi pesquisado, mas apareceram como resultado da pesquisa.

Fonte: Autoria da pesquisa (2019).

Tabela 02 – Resultado das Pesquisas 02

	Animação Japonesa	Animações Japonesas	Anime/animê	Melodrama	Melodrama animações japonesas	Japop
Revista Famecos: Mídia, Cultura e Tecnologia (http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/index)	0	0	2	3	0	0
Revista Matrizes (https://www.revistas.usp.br/matrizes/search)	1	0	6	30	0	0
Revista Culturas Midiáticas (http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm)	0	0	2	1	0	0
Revista Comunicação & Sociedade (https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/CSO)	0	0	1	17	0	0
Significação – Revista de Cultura Audiovisual (https://www.revistas.usp.br/significacao/index)	0	0	2	46	0	0
Portcom – Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação (http://www.portcom.intercom.org.br/)	56	9	11	33	42*	0

Legenda:

* Possui resultados que envolvem a palavra melodrama com outras coisas, não estando relacionados apenas com animações japonesas.

Fonte: Autoria da pesquisa (2019).

Apesar dos resultados não serem relacionados apenas com o que se pretendia, nota-se que existem números expressivos de trabalhos que falem de animações japonesas no Brasil, mas ao observar as sessões que estão com o número zero, entende-se que tem espaço para produção de outros novos trabalhos para que aumente as pesquisas na área. Também foi possível notar que muitas pesquisas se referem a estudos de culturas de fãs, discutindo sobre os *otaku*, fãs fanáticos de animês e mangás, que possuem características específicas de consumo e comportamento. Existem também pesquisas que abordam alguma produção específica, principalmente os desenhos animados e os filmes do Studio Ghibli.

Além disso, ao acessar esses portais, nas categorias que atingiram números maiores do que zero, foram escolhidos entre um e três artigos e dissertações que possuíam

o título que mais se aproximavam com os estudos da pesquisadora para serem observadas as bibliografias utilizadas pelos autores. Notou-se que a maioria dos trabalhos utilizaram pelo menos um livro brasileiro como fonte principal de suas pesquisas, além de outros em línguas estrangeiras. No total, foram encontrados quatro livros que se repetiram, são eles: “Cultura Pop Japonesa: mangá e animê” de Sonia Bibe Luyten (2000), “Japop: O poder da Cultura Pop Japonesa” de Cristiane A. Sato (2007), “A presença do animê na TV brasileira” de Sandra Monte (2010), “Almanaque da cultura pop japonesa” de Alexandre Nagado (2007). Assim, esses livros podem servir de guia para a pesquisa e para outros estudiosos que desejam entender o universo da cultura pop japonesa, tanto sua história quanto sua divulgação pelo mundo, a partir de autores brasileiros, que entendem a importância dessas produções dentro do contexto nacional.

A autora Cristiane Sato (2007), por exemplo, pesquisa sobre a influência e propagação dos produtos de entretenimento japonês no mercado brasileiro, fazendo um relato desde o início do sucesso dos animês no Japão no início do século XX até os dias hoje pelo mundo todo. No Brasil, as animações japonesas fizeram parte da televisão aberta nos anos 60, mas tiveram maior reconhecimento apenas nos anos 1990 com a extinta TV Manchete, que inseriu diversos animês em sua programação, mas depois do seu fechamento, o público migrou para a internet em busca de mais episódios, o que criou uma grande comunidade de fãs *online*. Com o passar do tempo, alguns canais da TV fechada inseriram as animações japonesas em suas programações, e, mais recentemente, a plataforma Netflix vem disponibilizando vários conteúdos japoneses em sua grade, filmes, *doramas* e animês, assim como produzindo conteúdos originais em parceria com TVs do Japão.

Ao seguir com a pesquisa bibliográfica, também foram encontrados mangás dos filmes escolhidos pela pesquisa, que contam as histórias retratadas nas produções audiovisuais, podendo servir para expandir o conhecimento e para aprofundar nas narrativas, entendendo melhor os personagens. Para o filme *Children Who Chase Lost Voices* ainda não foi criado um mangá de sua história, já para *Garden of Words*, existe um volume traduzido para o português com o nome “O Jardim das Palavras”, feito em 2016. E para *Your Name*, foram feitos dois volumes em 2017 e um terceiro em 2018, todos também traduzidos para o português, mas com o título em inglês, provavelmente com o intuito de facilitar a criação de uma relação com o filme.

Assim, os livros encontrados servem de guia para todos estudiosos que desejam entender o universo da cultura *pop* japonesa, tanto sua história quanto sua divulgação pelo mundo, a partir de autores brasileiros, que entendem a importância dessas produções dentro do contexto nacional. E os mangás servem de auxílio no entendimento da narrativa dos filmes.

CONSIDERAÇÕES

A pesquisa em andamento é relevante por utilizar a análise fílmica para dar destaque às animações japonesas, que muitas vezes podem ser rotuladas como produtos “infantis”, mesmo possuindo inúmeros filmes e desenhos animados que são voltados para o público juvenil e adulto, com temas diversos direcionados para cada faixa etária. Descobriu-se que atualmente há vários livros que tratam das animações japonesas em línguas estrangeiras, mas também existem livros de estudiosos brasileiros, como foi possível perceber na pesquisa realizada para este artigo, que mesmo sendo em menor número, já possuem grande presença nas produções acadêmicas como fontes de pesquisa.

Entretanto, foi possível perceber a partir da coleta de dados bibliográficos (tabela 01 e tabela 02) que ao relacionar o melodrama com animações japonesas, são poucos os trabalhos existentes. Os dados encontrados mostram que na maioria dos periódicos o número de pesquisas relacionadas com os termos “melodrama” e “animações japonesas” juntos foram zero, além disso, os resultados com números grandes não podem ser considerados em sua totalidade, pois foi percebido que no meio dos trabalhos apresentados como resultados das buscas, tinham pesquisas que não se encaixavam apenas aos termos, mas foram contabilizados por causa de algum algoritmo dos sites, mostrando-os como resultados vinculados aos termos.

O levantamento dos números mostram como as palavras-chaves do campo de interesse da pesquisadora está inserido dentro de outras pesquisas de estudiosos pelo Brasil, fazendo com que se tenha um maior contato tanto com a pluralidade dos assuntos quanto com bibliografias ainda não mapeadas, principalmente as nacionais que foram citadas. Criando uma maior familiaridade com o assunto e crescendo o desejo de continuar contribuindo nos estudos da área.

Além de atingir a finalidade principal deste artigo, mapear o estado da arte do tema com as bibliografias para observar como as animações japonesas estão sendo trabalhadas dentro do território brasileiro, serve também a outras pesquisas que se interessam no tema, e um incentivo para novas investigações surgirem. Ao realizar essas buscas em periódicos, bibliotecas, etc. e expô-las neste artigo, mapeia-se uma base para facilitar o encontro de bibliografias que tratam sobre os animês e a cultura pop japonesa (*japop*), sugerindo livros que possam ajudar outras pessoas no processo de pesquisa. “Divulgar o texto produzido e saber depois que outros o utilizaram e citaram é ter certeza de que está contribuindo para a ciência e para o conhecimento humano” (STUMPF, 2005, p.61), criando-se, assim, uma rede de conhecimento, abrindo novas oportunidades de estudos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**: A encenação no cinema. Tradução: Maria Luzia Machado Jatobá. Campinas, SP: Papyrus, 2008.

BROOKS, Peter. **The Melodramatic Imagination**: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess. Londres: Yale University Press, 1995.

CHILDREN Who Chase Lost Voices. Direção: Makoto Shinkai. EUA: Sentai Filmwork, 2016. 1 *Blu-ray* (116 min), *widescreen*, color.

GARDEN of Words. Direção: Makoto Shinkai. EUA: Sentai Filmwork, 2013. 1 *Blu-ray* (46 min), *widescreen*, color.

Luiz GP. Kimi no Na wa. supera A Viagem de Chihiro e agora é o filme anime mais lucrativo do mundo!. **AnimeX**. 17 jan. 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: 01 abr. 2019.

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

MACWILLIAMS, Mark Wheeler. **Japanese Visual Culture**: Explorations in the world of manga and anime. Armonk, New York: M.E.Sharpe, 2008.

Makoto Shinkai Biography. **IMDb**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/name/nm1396121/bio>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

-
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. Métodos de Pesquisa em Comunicação: Projetos, ideias, práticas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- MONTE, Sandra. **A presença do animê na TV brasileira**. São Paulo: Editora Laços, 2010.
- NAGADO, Alexandre. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.
- NAPIER, Susan Jolliffe. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Updated ed. New York: Palgrave Macmillian, 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.
- PINHEIRO, Pablo Marquinho Pessoa. **O Beijo no Asfalto: Melodrama na Adaptação Cinematográfica da Obra de Nelson Rodrigues**. 2017. Dissertação (Mestrado em Performances Culturais) – Escola de Música e Artes Cênicas, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017.
- SATO, Cristiane A. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NPS - Hakkosha, 2007.
- SATO, Cristiane A. História da animação no Japão. **Cultura Japonesa**. Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/historia-da-animacao-no-japao/>>. Acesso em: 01 abr. 2019.
- SHINKAI, Makoto. **O Jardim das Palavras** (Kotonoha no Niwa). Arte de Midori Motobashi. Tradução de Sayuri Tanamate. São Paulo: NewPop, 2016.
- SHINKAI, Makoto. **Your Name** (Kimi no na wa). Arte de Ranmaru Kotone. São Paulo: JBC, 2017-2018, 3 v.
- SOUSA, Camila. Your Name: Live-action terá visão ocidental da história, diz roteirista. **Omelete**. 30 dez. 2018. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/your-name-live-action-tera-visao-ocidental-da-historia-diz-roteirista>>. Acesso em: 01 abr. 2019.
- 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.
- THOMASSEAU, Jean-Marie. **O melodrama**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- YOUR Name. Direção: Makoto Shinkai. EUA: Funimation, 2017. 1 *Blu-ray* (107 min), *widescreen*, color.