

---

## A lente do melodrama em análises fílmicas<sup>1</sup>

Thátilla Sousa SANTOS<sup>2</sup>

Lara Lima SATLER<sup>3</sup>

Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

### RESUMO

O artigo apresenta o caminho metodológico adotado em uma pesquisa de pós-graduação, na qual utilizou-se a análise fílmica, em conjunto com o levantamento bibliográfico, para analisar três filmes de animação japonesa do diretor Makoto Shinkai. Para a realização das análises, o melodrama foi empregado como lente metodológica, através da qual observou-se as obras para entender como usaram as características melodramáticas na construção dramática de suas narrativas, com o intuito de atingir os objetivos da dissertação. A aplicação dessa estratégia trouxe resultados positivos e, por isso, demonstra-se a discussão teórica e sua realização em um recorte do filme *Children Who Chase Lost Voices* (2011) para que outras pesquisas possam consultar e se inspirar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Análise fílmica; Caminho metodológico; Melodrama; Animê; Makoto Shinkai.

### INTRODUÇÃO

Este artigo se propõe a mostrar o percurso metodológico de uma pesquisa de pós-graduação que utilizou o melodrama como lente de observação (ou lente metodológica) para analisar três animês (animações japonesas) do diretor Makoto Shinkai (*Children Who Chase Lost Voices*, *Garden of Words* e *Your Name*), com o intuito de apontar um modo de se olhar para obras audiovisuais e analisá-las a partir de filtros específicos, além de observar alguns recursos técnicos e elementos da *mise-en-scène*. O trabalho tinha como objetivo destacar as características melodramáticas utilizadas na construção dramática dos filmes.

Com uma abordagem qualitativa, a pesquisa objetivou não explicar o porquê as obras foram criadas, com qual finalidade, mas sim observá-las, com um caráter mais aberto e não-padronizado, o que permitiu generalizações que abrangiam as teorias estudadas (FLICK, 2013). Como métodos, utilizou-se a análise fílmica e o levantamento

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação do Programa de Pós-graduação em Comunicação, linha Mídia e Cultura, da Universidade Federal de Goiás e bolsista CAPES. E-mail: thatillasantos@gmail.com.

<sup>3</sup> Bolsista de Produtividade de Pesquisa do CNPq e professora nos Programas de Pós-graduação em Comunicação e Performances Culturais (PPGCOM/PPGPC), Universidade Federal de Goiás. E-mail: lara\_lima\_satler@ufg.br.

bibliográfico. O levantamento das bibliografias (STUMPF, 2005) acompanhou todo o processo da pesquisa até a sua conclusão, sendo consultado sempre que necessário para apoiar as análises. Foram feitas pesquisas sobre as animações japonesas, seus procedimentos, estilos e disseminação mundial, o melodrama e a imaginação melodramática e acerca da análise fílmica como método.

A palavra melodrama é usada na França desde o século XVIII para referir-se ao drama cantado, mas teve seu conceito alterado ao longo dos anos e passou a ser aplicada como adjetivo para designar diversos tipos de teatro que possuíam aspectos que escapavam do clássico e tinham apelo dramático. Mais tarde, Peter Brooks (1995) observa o caráter adaptável do melodrama, que se reelabora conforme o contexto de produção, e populariza o termo imaginação melodramática para descrever essa constante atualização, sua forma flexível e em transformação, que o torna uma forma de ver o mundo, uma “imaginação”. Para Mariana Baltar (2019), o conceito de imaginação melodramática amplia as formas de se refletir sobre as narrativas, uma vez que atravessa os gêneros e diz respeito a modos e percepções de mundo que refletem o crescimento das sociedades. Assim, o melodrama deixa de ser um gênero fechado e passa a dialogar com diferentes narrativas, sendo reapropriado por elas.

Em geral, estuda-se o melodrama como gênero ou estilo adotado pelas obras, porém, a pesquisa optou por usá-lo como uma lente de observação, mapeando suas características principais para investigar os filmes através delas. Para tanto, apoiou-se nos estudos realizados para construir um formato de aplicação das análises fílmicas que mais se adequaria à proposta do trabalho. Desta forma, o artigo expõe o percurso metodológico adotado, a partir do uso do melodrama como lente metodológica, e recortes dos resultados obtidos. O texto enfatiza as fontes consultadas, para demonstrar de onde o conhecimento e escolhas analíticas foram retirados para, depois, serem adaptados e aplicados pela pesquisa, sem seguir uma regra ou receita específica proposta por um autor.

## **1 ANÁLISE FÍLMICA COMO PROCEDIMENTO METODOLÓGICO E A LENTE DO MELODRAMA**

A análise fílmica enquanto método tem como foco observar, descrever e interpretar um filme. Vanoye e Goliot-Lété (1994) recomendam duas etapas principais para uma boa análise: desconstrução e reconstrução. Decompõe-se os elementos do filme

---

e adquire-se um certo distanciamento dele, em seguida, interpreta-se os elementos encontrados e estabelece-se elos, para compreender como se associam e fazem surgir um todo significante. As análises são interpretativas, ao buscar não uma verdade absoluta sobre as obras, muito menos criar novos filmes, mas expor os resultados que atendam aos objetivos da pesquisa.

Análises narrativas propriamente ditas não foram realizadas na dissertação, mas considerou-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. Para André Gaudreault e François Jost (2009), a narrativa é uma sequência temporal de acontecimentos irrealis dentro de um discurso fechado com começo e fim. Ao perceberem 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).

Portanto, entende-se o cinema e, conseqüentemente, o cinema de animação, como um meio narrativo, uma forma de comunicação, em que se contam histórias e apresentam

ações dramáticas. 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 produzido 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 nesse 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. Segundo Martín-Barbero (1997, p.158), 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. 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 pertencentes e estimula o reconhecimento. As produções audiovisuais atuais 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.

O som também desempenha um papel importante nos melodramas, 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 [...]. 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).

Deste modo, 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). 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: antecipação, simbolização exacerbada e obviedade. O cinema propicia essas características ao apresentar grandes expressões através das falas, visualidade, música e construção narrativa.

A antecipação 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 *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 que são personificações das constrições sociais, encenam a objetificação do público.

Com base no que foi exposto, produziu-se o quadro<sup>4</sup> abaixo 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.

**Quadro 1 - 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 (2022)

<sup>4</sup> As informações presentes no quadro foram fundamentadas nos autores Jean-Marie Thomasseau (2012), Peter Brooks (1995), Caroline Pires e Lisandro Nogueira (2017), Mariana Baltar (2019) e Thomas Elsaesser (1991).

---

As análises fílmicas foram 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, foram observados a partir dos dilemas morais, que poderiam estar relacionados com outros aspectos das obras. Desta forma, verificou-se 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 apontou como Makoto Shinkai 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 foram descritas para mostrar os pensamentos, relações e interpretações que delas foram obtidas. Ao invés de analisar os três filmes juntos, preferiu-se observar um de cada vez, por entender que isso permitia explorar melhor a obra em si e compreender suas características isoladamente, seus próprios componentes. Outra estratégia utilizada para contribuir com o entendimento dos filmes foi o uso de explicações do diretor sobre eles em entrevistas.

## **2 A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA EM *CHILDREN WHO CHASE LOST VOICES* (2011)**

Conforme explicado no tópico anterior, não foram feitas análises técnicas completas na dissertação, mas sim análises mais livres, com foco nos pontos desejados. Dentre as características melodramáticas, selecionou-se filtros de observação para produzir as análises: músicas, plástica (uso de cores e cenários, por exemplo), relação dos personagens com suas próprias jornadas e com outros seres, metáforas e aspectos simbólicos e a busca pela virtude. Também utilizou-se as três categorias analíticas propostas por Mariana Baltar (2019), que demonstram a intertextualidade da imaginação melodramática em diversas narrativas: antecipação, simbolização exacerbada e obviedade. Por causa da limitação de espaço, optou-se por demonstrar apenas um exemplo da aplicação do esquema proposto. Para tanto, selecionou-se trechos da primeira análise, sobre o filme *Children Who Chase Lost Voices* (2011), que apresentam os personagens e algumas relações do animê com a imaginação melodramática.

*Children Who Chase Lost Voices (Hoshi wo ou Kodomo)* é uma aventura que aborda situações como a morte, a perda, sentimentos, superação, descoberta e autoconhecimento. A protagonista 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. Um dia, a menina ouve algo pelo rádio que fica marcado em sua mente, uma canção que se parecia com a batida de um coração. Após alguns acontecimentos, Asuna parte em uma jornada por Agarth, um lugar escondido no submundo, com o professor Morisaki, que queria ressuscitar sua jovem esposa. Durante a viagem, os personagens conhecem vários seres diferentes, sofrem perseguições e algumas perdas, adquirem aprendizados e descobrem muito sobre si mesmos e o significado da vida.

Os personagens principais (Figura 01) são Asuna, os irmãos Shun e Shin e o professor Morisaki. Asuna assume o papel de heroína aventureira e inocente, que carrega a bondade em si. Os irmãos são de Agarth, onde os cidadãos não aceitam se misturarem com o povo da superfície, pois acreditam que um novo contato vai condená-los ao seu fim, assim como todo o conhecimento que possuem. Embora tenham personalidades diferentes, Shun e Shin assumem papéis de heróis em momentos diferentes, porém, Shin possui maior desenvolvimento na trama, tendo em vista que seu irmão morre no início. Ryuji Morisaki é professor na escola de Asuna, mas paralelamente procura por Agarth após a morte de sua esposa, Lisa, para conseguir trazê-la de volta à vida. Inicialmente, por tentar chegar ao local 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. 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 01** – Shin, Asuna, Morisaki e Shun (01:51:51 e 00:10:51)



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



---

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.

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 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 só morreu depois de encontrar o que tanto procurava, alguém que precisava conhecer para completar sua jornada. Shin seguia as regras de Agarthia, 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. 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. O momento foi muito doloroso, tanto fisicamente quanto psicologicamente, mas foi uma punição necessária para que conseguisse mudar, seguir em frente e poder criar uma nova vida para si em Agarthia.

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 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 fragmentos<sup>5</sup> que mostram guerras em Agarthá causadas por líderes mundiais, em sua maioria ocidentais, o que demonstra o receio japonês provocado pelas guerras e desastres anteriores. Contribuindo com isso, expõe-se um jornal datado de 17 de maio de 1963, mesmo dia<sup>6</sup> em que foi realizado um dos testes nucleares em Nevada pelos EUA, e ainda que tenha sido escolhida por outro motivo, evoca-se o sofrimento da população japonesa causado por armas nucleares lançadas em seu território em 1945.

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). 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. O professor decide se juntar à organização Arcanjo para encontrar Agarthá 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.

Um caso de obviedade aparece nesse desejo de Morisaki em ressuscitar Lisa, que fica evidente logo no início da narrativa, pois o professor apresenta<sup>7</sup> em sua primeira aula na escola de Asuna o mito de Izanagi e Izanami<sup>8</sup>, que relata a busca de um esposo pela

---

<sup>5</sup> Sequência 01:13:28 – 01:13:57.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://takemeback.to/year/1963>. Acesso em: 01 jun. 2022.

<sup>7</sup> Sequência 00:27:53 – 00:29:14.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.jpaoemfoco.com/como-o-japao-foi-criado-segundo-a-mitologia-japonesa/>. Acesso em: 04 jun. 2022.

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 os deixaram em situações críticas. 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 condenado<sup>9</sup> 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 02) 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 02 - Flashbacks** (00:58:25 e 00:58:36)



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

Na antecipação, o espectador tem um conhecimento que os personagens não possuem, como por exemplo, a morte de Shun. 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. 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 (Figura 03) em um cenário todo escuro e com uma luz brilhante ao fundo. Como é de conhecimento do público que Shun está

<sup>9</sup> Sequência 01:28:56 – 01:29:28.

morto, associa-se o caminhar em direção à luz com a morte, logo, Mimi se juntará ao garoto e terá o mesmo destino.

**Figura 03** - Adeus de Mimi (01:20:13 e 01:20:16)



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

Makoto 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. Além disso, o diretor esclarece (SHINKAI, 2012) 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).

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. A partir do uso de características melodramáticas, o filme oferece conforto e conquista vários corações e imaginários.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escrita do texto foi motivada pelo intuito de poder ajudar outras pessoas que desejam abordar diferentes assuntos em obras audiovisuais, uma sugestão para construir suas análises a partir de lentes de interesse, ao mostrar como a investigação foi feita e funcionou para atingir os resultados esperados. Como o espaço do artigo não possibilita a exposição das três análises completas realizadas na dissertação, partes de uma delas foram colocadas para exibir a aplicação da proposta metodológica. Assim, dentre os três filmes analisados, escolheu-se recortes observados no filme *Children Who Chase Lost Voices*, em que realizou-se inferências sobre os personagens, suas jornadas e a relação com a imaginação melodramática.

Como resultados, ressalta-se que as características clássicas do melodrama não dão conta da profundidade dos animês e, por isso, escolheu-se pensá-los a partir da concepção de imaginação melodramática, que trabalha questões morais e sentimentais e acompanha as necessidades atuais. Concorda-se com o que Susan Napier (2005) disserta sobre os animês serem 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. As animações japonesas expressam as esperanças e pesadelos do mundo contemporâneo, as identidades em constante transformação. São obras que carregam valores, sentidos, cultura e ideais em suas narrativas.

A análise completa apontou particularidades do filme, 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 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 exemplos de recursos que auxiliaram na construção da atmosfera da obra.

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. Shin, Asuna e Morisaki precisaram iniciar a viagem para refletirem e aprenderem a aceitar o adeus, uma jornada que requereu o crescimento deles. 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. A obra expõe aprendizados que percorrem questões transnacionais, afins para várias as pessoas, pois todos percorrem uma jornada: vivem e morrem.

Portanto, o caminho metodológico adotado possibilitou o encontro dos traços melodramáticos nos filmes analisados e evidenciou o seu uso como estratégia narrativa para aproximar indivíduos de nacionalidades e culturas distintas. A escolha de interpretar os animês pela lente do melodrama se mostrou eficaz, tendo em vista que apesar das animações terem características próprias, conversam com o ocidente e pretendem ser vistas por muitas pessoas, então, usar recursos melodramáticos que visam a aproximação, gera uma conexão entre a produção das obras e seus espectadores. Desta forma, o artigo mostra como a pesquisa se apropriou do melodrama como uma lente metodológica para interpretar os animês escolhidos, não se limitando a copiar modelos, o que pode contribuir com pesquisadores a pensarem sobre suas pesquisas, definições e análises.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANG, Ien. **Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination.** New York: Methuen, 1985.

BALTAR, Mariana. **Realidade Lacrimosa: O melodramático no documentário brasileiro contemporâneo.** Niterói: Eduff, 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.

CHILDREN Who Chase Lost Voices. Direção: Makoto Shinkai. Produção: Comix Wave Films Inc. Estados Unidos: Sentai Filmworks, 2011. 1 DVD (116 min).

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.

FLICK, Uwe. **Introdução à Metodologia de Pesquisa**: Um Guia Para Iniciantes. Tradução: Magda Lopes. Revisão técnica: Dirceu da Silva. Porto Alegre: Penso, 2013.

GAUDREAULT, 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.

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: 04 jun. 2022.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

NAPIER, Susan Jolliffe. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle**: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Updated ed. New York: Palgrave Macmillian, 2005

PIRES, C.; NOGUEIRA, L. Como Palavras ao Vento: Considerações sobre a Imaginação Melodramática. **Revista UFG**, Goiânia, v. 14, n. 14, 3 ago. 2017.

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: 06 jun. 2022.

\_\_\_\_\_. 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: 06 jun. 2022.

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**. Tradução de Claudia Braga e Jacqueline Penjon. São Paulo: Perspectiva, 2012.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

1963. **Take Me Back To**. [20--]. Disponível em: <https://takemeback.to/year/1963>. Acesso em: 01 jun. 2022.