

Rastros de uma trajetória afetiva: melodrama e mediações culturais na recepção brasileira de animês

Thátilla Sousa Santos

Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação, Goiânia, GO, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-2020-9261>

Lara Lima Satler

Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação, Goiânia, GO, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-2509-6278>

Resumo

Este artigo propõe a mobilização das mediações de Jesús Martín-Barbero para analisar como espectadores brasileiros de animês produzem sentido ao acionarem a matriz cultural melodramática. O caminho metodológico se ampara nos Estudos de Recepção e em entrevistas inspiradas na História de Vida com quinze colaboradores, selecionados através da amostragem em bola de neve. Na análise, a articulação entre o melodrama e a Teoria das Mediações atua como operador interpretativo, assumindo-se uma abordagem rizomática para explorar a coexistência de mediações nos usos dos entrevistados. Os resultados demonstram que os animês agem como catalisadores de socialidades, reforçadas pela imersão em ambientes digitais e pelo domínio de técnicas, que conferem autonomia e transformam o acesso em fonte de pertencimento. Além disso, a construção identitária é atravessada por ritualidades, temporalidades e sensorialidades que promovem o resgate de memórias e vínculos afetivos. Nesse processo, o melodrama atua como um “drama do reconhecimento”, cuja mobilização das emoções valida vivências e intensifica a experiência com as obras japonesas.

Palavras-chave

animês; mediações culturais; melodrama; cultura midiática; estudos de recepção

1 Introdução

Apresenta-se parte de uma pesquisa maior que investiga como receptores brasileiros de animê acionam e interpretam a matriz cultural melodramática ao narrarem suas experiências com as obras. Busca-se compreender os modos de reconhecimento e as trajetórias afetivas que acionam tanto características melodramáticas quanto mediações distintas. Em vista disso, propõe-se uma mobilização das mediações de Jesús Martín-Barbero para analisar os usos sociais dos animês pelos colaboradores, estratégia teórico-metodológica explicada na primeira parte do texto. Por “usos”, compreende-se as vivências, apropriações e ressignificações que os sujeitos operam sobre conteúdos massivos (Jacks, 1996), processo que envolve a produção de sentidos e seus contextos socioculturais (Martín-Barbero, 1997). No segundo momento, expõe-se recortes dos dados construídos pelo estudo e as mediações que atravessam as narrativas dos entrevistados.

Parte do objeto, os animês (animações japonesas) integram a cultura *pop* japonesa (*japop*) e retratam desde cenários cotidianos a mundos utópicos. Longe de serem mero entretenimento, as obras emocionam e provocam reflexões sociais contemporâneas (Napier, 2005). Seu estilo visual é mundialmente reconhecível por olhos grandes, cabelos coloridos, uso de uniformes escolares e a inclusão de onomatopeias para intensificar a ação e a emoção. No Brasil, embora tenham chegado à TV aberta nos anos 1960, a popularização ocorreu na década de 1990 com a TV Manchete e a TV Globo. Atualmente, o público migrou para o ambiente digital, consolidando comunidades e o acesso por plataformas de *streaming* (Netflix, Crunchyroll, etc.) e sites alternativos (Urbano; Araujo, 2021). Esse envolvimento com a cultura japonesa estende-se, ainda, aos mangás, músicas, eventos e *cosplay*.

Quanto ao melodrama, seu apogeu no teatro francês (séc. XVIII-XIX) o consolidou como um modo popular de representação social e expressão de sentimentos (Thomasseau, 2012; Brooks, 1995). Suas características principais – como a polarização e a obviedade – operam como recursos pedagógicos que facilitam o engajamento e a assimilação dos valores morais (Baltar, 2019). O exagero, outra estratégia narrativa crucial, busca desvelar significados íntimos que se ocultam sob as aparências (Xavier, 2003). Por priorizar os sentimentos e abordar o cotidiano, o melodrama conquistou grande notoriedade, especialmente na América Latina, adaptando-se ao cinema e à televisão sem perder sua premissa: conquistar a atenção do público por meio de temáticas próximas à realidade.

Articulando esses elementos, a Teoria das Mediações (Martín-Barbero, 1997, 2018) propõe uma investigação abrangente dos fenômenos comunicativos e culturais, atuando como

horizonte teórico. Estuda-se como os indivíduos integram os meios de comunicação ao cotidiano através de um intrincado processo de produção social de sentido, cujo acesso é acompanhado de um olhar carregado de referências culturais que reconstrói a mensagem por meio das mediações. Desse modo, investigar os animês desde as narrativas dos receptores brasileiros permite aprofundar a complexidade da ressignificação desses conteúdos, especialmente quando observados em articulação com a matriz melodramática.

2 Caminho metodológico

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, por atentar-se aos significados, práticas e interações dos sujeitos (Flick, 2009). Para tanto, combina métodos e técnicas: pesquisa bibliográfica (Stumpf, 2005); Estudos de Recepção (Lopes, 2014), com a articulação das mediações de Martín-Barbero (1997, 2018); entrevistas inspiradas na História de Vida (Meihy; Holanda, 2015; Alberti, 2004); amostragem em bola de neve (Biernacki; Waldorf, 1981) e a produção de diários de campo (Beaud; Weber, 2007). Tais escolhas e manejo dos dados foram guiados pela natureza subjetiva do objeto, englobando o foco na produção de sentidos.

Dentre os procedimentos adotados, a produção empírica foi realizada por meio de entrevistas de abordagem biográfica, inspiradas na tradição da História de Vida, que privilegia a recuperação de experiências e impressões pessoais por meio da oralidade (Alberti, 2004; Meihy; Holanda, 2015). O cerne da investigação reside no peso subjetivo dos relatos, naturalmente moldados pela memória, imprecisões e contradições da fala. Ao lembrar, o indivíduo confere sentido às suas vivências e reconstrói sua identidade. Para tanto, além do encontro principal, estabeleceram-se interações prévias e posteriores por cerca de um ano, que possibilitaram esclarecimentos, complementações e o fortalecimento da confiança entre a pesquisadora e interlocutores. Essa dinâmica buscou preservar o caráter processual e relacional da escuta, por meio de entrevistas flexíveis que valorizam as trajetórias dos entrevistados, englobando não apenas respostas diretas, mas também relatos livres, fantasias, silêncios, omissões e reelaborações – elementos fundamentais para compreender como os sujeitos-receptores integram o consumo de animês às suas trajetórias.

Seguindo as orientações de Alberti (2004), elaborou-se roteiros flexíveis para guiar as conversas de forma aberta e explorar a relação dos colaboradores com as animações japonesas, focando em: primeiro contato e rotina com as obras; produções/cenas favoritas; emoções;

elementos que se destacam; lições aprendidas; identificação com personagens. Essa abordagem buscou criar um ambiente confortável para investigar sentimentos, afetos e elementos melodramáticos (mesmo sem mencioná-los), com a decisão de apenas ouvir os participantes, e não assistir aos animês em conjunto, para evitar interferências na experiência. Paralelamente, a fim de garantir a pluralidade de perfis e concepções de mundo que as narrativas individuais revelam (Caprino; Perazzo, 2011), a seleção da amostra não estabeleceu recortes prévios de idade, gênero, território ou classe socioeconômica. Os critérios de participação restringiram-se à nacionalidade brasileira e ao consumo de animês. A técnica da bola de neve (Biernacki; Waldorf, 1981) foi iniciada com sete contatos que mediarão a aproximação com potenciais colaboradores, apresentando os objetivos da pesquisa e favorecendo a construção de vínculos com a pesquisadora.

Ao final, quinze pessoas (dez homens e cinco mulheres), com idades entre 12 e 61 anos, participaram da pesquisa: Thors (61), Rengoku (12), Gon (32), Akebi (20), Goku (28), Frieren (29), Sakura (26), Kurapika (26), Deku (34), Sasuke (23), Saki (24), Rock Lee (23), Gohan (31), Gaara (22) e Itadori (21). Para garantir a privacidade dos pesquisados, seus nomes foram substituídos por personagens de animês escolhidos e justificados durante as conversas, gesto que também se revelou significativo para a compreensão das identificações e apropriações narrativas.

Exceto por Thors, as entrevistas ocorreram online pelo Google Meet entre dezembro de 2023 e junho de 2024, visto que residem em diferentes locais do Brasil e no exterior. Os encontros duraram cerca de duas horas, mas o contato sucessivo por mensagens gerou trocas de indicações de animês, fotos de objetos pessoais, arquivos digitais e demais interações que consolidaram um vínculo mediado pela identidade de fã compartilhada entre a pesquisadora e seus colaboradores. Com isso, a qualidade dos dados não foi comprometida pela presença da tela, os participantes demonstraram estar à vontade em seus ambientes familiares e concebiam a pesquisadora como uma interlocutora próxima. Durante todo o período de aproximação, manteve-se um diário de campo (Beaud; Weber, 2007) para registrar impressões, observações, problemas, inferências teóricas e autoanálises como entrevistadora.

O exame do material transcrito orientou-se pelo diálogo entre os sentidos emergentes dos relatos e o referencial teórico – especialmente o melodrama e a Teoria das Mediações de Martín-Barbero (1997, 2018). O referencial não foi mobilizado como matriz classificatória prévia, mas como horizonte interpretativo para aprofundar as regularidades identificadas no

Segundo Wottrich, Silva e Ronsini (2009), a Teoria das Mediações compreende a comunicação como práticas sociais e as mediações como categorias situadas entre a comunicação e a cultura, entre a produção e a recepção de conteúdos midiáticos, sendo o local onde a cultura cotidiana se manifesta.

Diagrama de la evolución del mapa de la cultura política de 1998 a 2017. El diagrama muestra una estructura centralizada con 'COMUNICACIÓN CULTURA POLÍTICA' en el centro. Se conectan a ella cuatro ejes principales: 'LÓGICAS DE PRODUCCIÓN' (arriba), 'COMPETENCIAS DE RECEPCIÓN (CONSUMO)' (abajo), 'ESPACIALIDADES' (izquierda) y 'TECNICIDADES' (derecha). Estos ejes se subdividen en categorías más específicas como 'Identidad', 'Institucionalidad', 'Socialidad', 'Cognitividad', 'Ciudadanías', 'Movilidad', 'Matrices culturales', 'Ritualidad', 'Redes', 'Narrativas', 'Tecnica', 'Formatos industriales' y 'Flujos'. Las líneas de conexión representan la evolución del mapa a lo largo del tiempo, con una leyenda que indica: 2º Mapa (1998) en negro, 3º Mapa (2010) en gris y 4º Mapa (2017) en blanco.

Fonte: Silva e Baseio (2019).

Nos anos 1980, Martín-Barbero identificou três mediações primárias que influenciam a recepção, formando o primeiro “mapa noturno”: cotidianidade familiar, temporalidade social

¹ As quatro categorias da pesquisa maior são: “Rastros de uma trajetória afetiva”, “Transcontextualização”, “Animê é ‘igual novela’” e “O que que acontece depois que a aventura termina?”.

e competência cultural. Nas décadas seguintes (1998, 2010 e 2017), o autor revisitou a teoria para contemplar transformações sociais, culturais e tecnológicas, resultando em quatro mapas distintos. Inicialmente, considerou-se mobilizar apenas o quarto e último mapa barberiano, enfatizando as mediações das sensorialidades, tecnicidades, identidades e narrativas. Entretanto, o campo revelou outras associações potentes que acionaram mediações dos mapas anteriores, o que demandou um olhar mais amplo dos significados que os animês têm para os colaboradores. Dado que um único mapa não conseguiria contemplar tamanha complexidade, adotou-se o esquema proposto por Silva e Baseio (2019), que sobrepõe os três últimos mapas (figura 1) para ilustrar a convivência das mediações.

Essa convivência reflete uma fusão que sintetiza a transformação dos modelos teórico-metodológicos e demonstra a propriedade rizomática de sua aplicação. Conforme Silva e Baseio (2019), o pensamento barberiano aproxima-se do conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (1996), o que implica uma organização não hierárquica em que diferentes mediações operam simultaneamente na realidade social. Embora tenham sido criados em momentos distintos, os mapas anteriores e posteriores funcionam como pistas complexas que coexistem e se complementam em múltiplas direções, uma vez que “[...] novos fenômenos culturais não eliminam os anteriores, pois a cultura humana não opera linearmente” (Satler; Dias; Silva, 2021, p. 6).

Dessa forma, as mediações tornaram-se o fio condutor da investigação para examinar o melodrama enquanto uma lente que articula a produção de sentidos dos animês (Santos; Satler, 2023). Essa abordagem considera os usos das animações japonesas por brasileiros em suas práticas cotidianas e a ressignificação dos conteúdos ancorada em características melodramáticas. Tal processo ilustra o que Martín-Barbero (1997, p. 305) denomina como “*drama do reconhecimento*”, local onde a memória narrativa e gestual se encontra com a ficção, permitindo que o espectador se veja através das tramas (Silva; Baseio, 2019). Adotar os mapas barberianos como operadores interpretativos possibilita examinar as diversas relações que os indivíduos e as culturas populares constroem com as narrativas, as histórias e com a noção de tempo (Rocha; López de la Roche, 2019). O melodrama, portanto, atua como uma ponte que mobiliza emoções e sensibilidades, ressignificando o modo como se vivencia e sente uma história (os animês, no caso desta pesquisa) no *sensorium* contemporâneo.

Ao priorizar as narrativas dos colaboradores, assume-se que o ato de narrar é uma necessidade humana que sustenta a cultura e ressignifica as tecnicidades, focando igualmente nas práticas, ritos e repetições que compõem o cotidiano (Silva; Baseio, 2019). Sob essa ótica,

investigar a natureza performativa e processual (Silva; Baseio, 2019) dos mapas em conjunto permite identificar diferentes mediações que coexistem na realidade e adquirem “[...] novos significados, desdobram-se em novas práticas e em novas ações” (Silva; Baseio, 2019, p. 183, tradução nossa)², materializando-se em sentidos identitários e sociais que revelam os usos dos entrevistados de forma não linear. Desse modo, as mediações não são tomadas como categorias classificatórias aplicadas ao *corpus*, mas como operadores teóricos que orientam a leitura relacional das narrativas originárias no campo.

3 Os usos dos colaboradores

Apresenta-se neste tópico recortes da primeira categoria da pesquisa maior, que aborda a presença do animê na vida dos colaboradores, os rastros pelo caminho e o que permanece. Convém sublinhar que os próprios relatos são, em essência, narrativas (como a mediação proposta no quarto mapa barberiano), pois recriam experiências a partir de percepções subjetivas e valores culturais específicos ao discorrerem sobre as obras.

3.1 Primeiro contato

Com exceção de Thors, que não especifica o início de seu contato com os animês, a maioria dos entrevistados começou a assistir na infância, seja espontaneamente pela televisão ou por influência de amigos e familiares. Rengoku entrou nesse universo aos sete anos de idade para se enturmar com colegas mais velhos e facilitar sua interação em uma nova escola. Rock Lee também foi motivado por relações sociais, influenciado pela namorada da época e por um primo. Ele superou um preconceito inicial e adquiriu gosto pelas obras ao se aprofundar em busca de referências para sua profissão como animador: “Antes eu era meio preconceituoso, assim, ‘ha ha ha, *otaku*’ [risos] [...]. Agora eu, tipo, tô virando um *otakinho*, que nem o resto das pessoas normais [risos]” (Rock Lee). Em sua percepção, a popularização dos animês entre jovens e adultos facilita novas amizades, pois sempre há assunto em comum. Ele brinca que quem não gosta dos filmes do Studio Ghibli representa um “desvio de caráter”.

Para os irmãos Gon e Goku, o animê se tornou um “elo crucial” para manter o contato mesmo morando em países diferentes (Portugal e Japão, respectivamente). Com brilho nos

² No original: “[...] nuevos significados, se desdoblan en nuevas prácticas y en nuevas acciones”.

³ Atualmente, a palavra *otaku* (お宅) tem duplo sentido: pode carregar uma conotação negativa (“fã obsessivo”) ou ser usada como um *status* de autoafirmação positiva por fãs de animês e mangás (Brenner, 2007).

olhos, Gon descreve sua relação com as obras como uma sensação “[...] meio mágica, meio uma coisa que parece que sempre me arrastou pra isso, assim, sabe? [...] Até hoje, até hoje” (Gon). Essa experiência evoca uma “nostalgia boa” (Gon) de momentos na casa da avó em que assistia televisão com outras crianças, onde o animê era o elemento central de conexão social. O interesse de Goku foi influenciado por Gon, e *Dragon ball* contribuiu diretamente para sua alfabetização aos cinco anos, quando o mangá foi publicado oficialmente no Brasil. Posteriormente, houve uma inversão: Goku se aprofundou no assunto e se tornou a principal influência de Gon, mediando as escolhas do irmão mais velho. Mesmo com a distância física, a troca de imagens e títulos via Whatsapp “[...] é como se possibilitasse algumas pontes” (Gon) entre eles, pois “[...] tem palavras, tem gestos, tem coisas que às vezes a gente não expressa tanto, mas que acontecem nessa relação com o animê” (Gon).

Frieren começou a ver pela televisão, mas foi entre os dez e 12 anos de idade, com *Naruto*, que passou a distinguir os animês de outras produções: “[...] ah, isso aqui é uma determinada coisa, né, é diferente, não é que nem tudo que passa” (Frieren). Já adulta, a mesma obra contribuiu para o início de seu relacionamento atual com Goku. Situação similar ocorreu com o casal Gaara e Gohan, que se conheceram pela mesma predileção por *Naruto*. Gaara começou a assistir animês motivada por um vídeo no Facebook. Seu entusiasmo inicial, que incluiu o *download* de mais de 500 episódios piratas, danificou seu celular, história que conta com humor. Por sua vez, Gohan distingue ver animês na infância de sua imersão consciente aos 24 anos. Segundo ele, quando “[...] você escolher um animê, vê ele em japonês mesmo, legendado, é diferente do que você ver só um animê na TV quando é criança. Porque nessa época aí é ‘desenho’, né?” (Gohan), indicando este como apenas um passatempo.

Sakura divide sua trajetória em dois períodos. O primeiro envolve rituais familiares com sua mãe e tio na infância, o que estabeleceu o animê como elemento cotidiano. Embora sua família se referisse às obras como “desenhos”, Sakura defende que “[...] é da minha família a cultura de assistir animê” (Sakura). Esse contexto “[...] facilitou pra que eu não tivesse algum tipo de preconceito depois pra entrar” (Sakura) no universo do animê. O segundo marco ocorreu na adolescência, quando o acesso à internet permitiu o encontro de mais animês e a imersão em redes sociais, gerando um forte senso de comunidade: “[...] a partir de enxergar que isso não era uma coisa só minha ou da minha família, tinha outras pessoas que se identificavam com as mesmas coisas que eu” (Sakura). Curiosamente, todos os seus relacionamentos amorosos compartilham essa paixão, incluindo o atual com Kurapika.

Kurapika também acompanhava as animações japonesas pela televisão na infância, embora não as conceituasse como “animê”. A virada aconteceu quando descobriu o conceito unificador para essas obras: “[...] não é só uma animação, é uma coisa que tem um estilo, vem de um lugar específico [...] tipo, tudo meio que cabe dentro de um mesmo potinho. Daí fui vendo que eu gostava das coisas de dentro daquele potinho [risos]” (Kurapika). Aos 12 anos, passou a buscar novos títulos por conta própria na internet: “Então eu comecei a entender um pouco, já era uma época que eu tava conseguindo ler um pouco mais rápido, entender legenda e tal” (Kurapika). Saki começou aos 15, motivado pelos traços distintos e para ter assuntos em comum com os amigos. Primeiramente, acompanhava por “*seasons*” (temporadas de lançamento), mas o interesse rapidamente se tornou um “vício” que exige autocontrole.

Akebi teve um contato esporádico antes de seu interesse genuíno surgir entre os dez e 11 anos, ao notar diferenças entre tipos de animações. Apesar da ascendência japonesa, não relaciona seu interesse a uma herança familiar, pois não tem contato com a geração mais jovem japonesa e não recebe influências sobre a cultura *pop* moderna. Já Deku sempre foi encantado por histórias, e o animê supriu essa necessidade, servindo como fonte de ensinamentos em sua fase de crescimento. Ele relaciona isso ao princípio de “[...] você segue o exemplo que você vê” (Deku), e acredita que o fato de seus exemplos terem sido de animês “me direcionou pra uma maneira” (Deku), que seriam diferentes se viessem de outra narrativa midiática. Com o acesso à internet, sua busca por títulos se aprimorou.

Sasuke iniciou o contato por influência do irmão mais velho, com quem compartilhava momentos afetuosos assistindo às obras. Após se afastar por um período, retomou o hábito aos 18 ou 19 anos para finalizar *Attack on titan*, uma experiência que descreve como devastadora devido ao apego emocional aos personagens: “[...] quando acabou eu senti um vazio dentro do meu peito [aperta o peito] que eu jamais tinha sentido na minha vida [risos]. Foi horrível [risos]. Três dias chorando, juro, juro. Eu fiquei muito mal” (Sasuke). Com humor, ela reconhece uma preferência por obras com alta carga dramática, por sentir um apego semelhante com *Naruto* e *Jujutsu kaisen*: “Parando pra prestar atenção agora, eu realmente só assisto animê que tem alguma carga emocional [risos]. Eu não assisto animê besteirinha [risos]” (Sasuke). Itadori, que se considera “atrasada” por intensificar o contato aos 20 anos, superou preconceitos contra a cultura asiática através das redes sociais e da reaproximação de um amigo fã das obras. Começou com *Death note*, seguido por uma obsessão por *Naruto*, e hoje continua a explorar novas obras, faz curso de japonês e tenta influenciar seus primos mais novos a desenvolverem o mesmo gosto.

A partir dos relatos, nota-se a responsabilidade dos animês em estabelecer pontes sociais, atuando como uma mediação da socialidade. Seja como ferramenta de inclusão (Rengoku, Rock Lee, Saki, Goku), fortalecimento de laços familiares (Sasuke, Gon, Goku – cotidianidade familiar) ou fomento para relacionamentos amorosos (Sakura e Kurapika, Frieren e Goku, Gaara e Gohan), as animações japonesas abriram caminho para os colaboradores interagirem e conceberem vínculos sociais para além do assistir. A forma como Rock Lee julga as pessoas com base nas opiniões sobre os animês também mobiliza uma socialidade, pois, a depender do pensamento, escolhe mantê-la ou não em seu círculo.

De modo semelhante, a internet assume um papel central, possibilitando aos colaboradores conhecerem mais títulos e ter autonomia sobre o que assistir, quando e como acompanhá-los. Esse domínio, ou técnicas, altera a proposta original prevista pelas indústrias japonesas, em que os animês são transmitidos em canais de televisão. As mediações das redes e fluxos descrevem como a comunicação participa de complexas teias de relações que os sujeitos estabelecem com as mídias, a tecnologia e os agentes sociais. Estando conectados, podem acessar conteúdos de diferentes lugares do mundo e escolher aqueles aos quais dedicarão mais tempo. Mesmo com tantas possibilidades, os colaboradores optaram por assistir cada vez mais animês e construir relações a partir deles, moldando suas próprias noções de identidade.

Outro dado interessante convoca a discussão de gêneros e formatos como estruturas carregadas de sentido que medeiam a recepção. Muitos colaboradores mencionam uma virada de chave ao entender o animê como uma categoria própria, distinta das demais animações (ou “desenhos”). Essa noção modifica o olhar, definindo parâmetros que guiam suas percepções e preferências. Martín-Barbero (1997) define os gêneros como estratégias de comunicabilidade que unem produção e recepção, um “[...] mecanismo a partir do qual se obtém o reconhecimento – enquanto chave de leitura, de decifração do sentido, e enquanto reencontro com um ‘mundo’” (Martín-Barbero, 1997, p. 199). Reencontro este que permite interpretar as narrativas através de dinâmicas entre o familiar e o inovador (Mungioli, 2006).

Assim, os gêneros se caracterizam como matrizes culturais que “[...] medeiam nossa concepção de mundo ao mesmo tempo em que organizam nossa vida” (Mungioli, 2006, p. 71), articulando as lógicas de produção, os formatos industriais e as competências de recepção. Para enfatizar a distinção dos colaboradores em assimilarem a animação japonesa como uma narrativa midiática com características particulares em relação às ocidentais, entende-se o gênero como uma forma cultural que estrutura o reconhecimento e ajuda o público a identificar

sentidos e expectativas sobre o que assiste. Nessa perspectiva, os animês são compreendidos como um formato (ou subgênero) dentro do gênero animação, marcado por convenções culturais, estilísticas e industriais próprias do contexto japonês, como o traço, ritmo narrativo, estrutura e modos de circulação.

3.2 A interação

A recepção dos entrevistados abrange como escolhem, assistem e interagem com os animês. Todos os colaboradores acessam as obras em ambientes digitais, combinando plataformas de *streaming* (Netflix e Crunchyroll) a sites alternativos (como Animes Brasil e Tomato). Gohan, por exemplo, usa um aplicativo gratuito no celular para transmitir a imagem à televisão, enquanto Frieren faz o *download* dos episódios para assistir ou espelhar na TV.

A maioria assiste sozinho, alguns por conveniência e outros para manter certos hábitos. Kurapika considera a ocasião como particular: “[...] sempre foi uma coisa muito pessoal, muito... que é só eu comigo mesmo assim. Não compartilho tanto esse momento com outras pessoas” (Kurapika). Embora ocasionalmente veja com Sakura, é um momento de introspecção para se desligar dos problemas e refletir. Ele descreve um processo em que “[...] meio que tu despersonaliza um pouco, mas ao mesmo tempo tu tá pessoalizando, assim. Tipo, ‘ah, já passei por isso’, mas não é exatamente teu problema aquilo ali, então facilita” (Kurapika). Além disso, Kurapika não emenda um título no outro, preferindo fazer pausas: “[...] às vezes eu só tipo fico parado um pouco olhando pro teto assim, absorvendo a história e tal” (Kurapika).

Saki mantém uma rotina para acompanhar animês há mais de cinco anos. Ele prioriza um “[...] momento mais reservado, tipo à noite, uma hora que ninguém vai me incomodar” (Saki), garantindo total atenção à narrativa. Seu ritual encerra as atividades do dia: “[...] eu gosto, por exemplo: ‘Ah, dez horas da noite não tenho mais nada pra fazer, fiz meus deveres, tudo, vou ver agora’. Aí eu vejo até umas meia-noite e vou dormir” (Saki). Esse hábito tornou-se essencial para conciliar o sono: “Pra mim [sic] dormir eu tenho que ver um episódio de animê, senão eu fico deitado na cama assim, tipo: ‘Ué, deu hora de dormir’. O cérebro não entende” (Saki). A fim de otimizar a experiência, Saki investiu em um monitor maior para assistir confortavelmente da cama. Além disso, ele conta que mediu as escolhas do irmão quando criança e continua indicando títulos na fase adulta, mantendo uma interação frequente por mensagens com *prints* e figurinhas humorísticas sobre o assunto.

Frieren também estabelece rituais bem definidos, priorizando o próprio ritmo e o silêncio para prestar atenção aos detalhes da narrativa. Quando está cansada, opta por conteúdos que possa apenas ouvir, pois os animês “[...] não quero assistir só por assistir” (Frieren). Similarmente a Kurapika e Akebi, Frieren prefere finalizar um título antes de iniciar outro e não acompanha os lançamentos semanais, espera os episódios acumularem para ver tudo de uma vez. Embora Rengoku veja animês prioritariamente sozinho para relaxar durante o período letivo, mantém uma ritualidade especial com o pai: assistir algumas obras juntos aos domingos à noite, um encontro “marcado, era nosso momento de assistir” (Rengoku). Enquanto assistem, comentam os elementos das cenas e fortalecem a conexão entre pai e filho. Rengoku destaca, com admiração, a empatia do pai ao se emocionar com a morte de um personagem em *Demon slayer*: “Eu acho que é coisa do ser humano, né. Quem chora pelo outro é quem tem empatia, né. Mas, quer dizer que ele tem muita empatia, né? Ele entende do momento da cena” (Rengoku).

Gohan assiste após chegar em casa do trabalho, como um momento de descanso, e aos finais de semana, quando o animê se torna seu principal meio de lazer. Gaara acompanha a maioria dos animês com Gohan, que assume o papel de apresentar novos títulos a ela: “E aí ele me mostra primeiro o primeiro episódio, e aí, se eu gosto, a gente continua assistindo [risos]. E aí, se eu não gosto, ele assiste sozinho” (Gaara). Gohan também assiste sozinho os títulos que já acompanhava antes do relacionamento.

A experiência de Gon é puramente sensorial, “[...] eu não penso, eu só sinto, entende? Eu vou embora assim” (Gon). Ele descreve uma entrega total, como se o mundo externo parasse no momento da recepção. Já Rock Lee fica ansioso com a espera do lançamento semanal de títulos mais novos, desejando poder vê-los tudo de uma vez. Ele acompanha as obras seriadas majoritariamente sozinho e opta por filmes, como os do Studio Ghibli, para ver com outras pessoas. Sakura e Sasuke adotam uma postura analítica. Sakura busca analisar “as camadas” e os detalhes, questionando “Por que que eles tão falando disso? Tá acontecendo alguma coisa? Qual é o contexto disso aqui?” (Sakura). Sasuke, por sua vez, se dedica a captar as nuances, conectar pistas e decifrar os elementos das narrativas.

A socialidade reaparece nos usos sociais dos animês, ou seja, no modo como os colaboradores administram as animações japonesas em situações sociais. Isso ocorre quando optam por assistir a títulos acompanhados ou quando debatem a trama, trocam recomendações e refletem sobre as ações dos personagens com amigos. O processo de recomendação se intensifica quando alguns entrevistados interferem diretamente no acesso

de outras pessoas, como Saki com o irmão mais novo, Gohan com Gaara e Goku com Gon, ao escolherem previamente o que vão assistir. Aqui, a mediação da institucionalidade familiar se torna ainda mais potente, pois articula a cotidianidade familiar com a institucionalidade. Além disso, Sasuke avalia filmes de animê no Letterboxd e Akebi mantém seu perfil atualizado no Anilist, uma rede social de registro e avaliação de animações japonesas. A comunicação em fluxo e em rede também medeia as escolhas de novos animês a serem assistidos em família.

Os rituais descritos por Sakura, Rengoku, Saki e Frieren conferem ordem e sentido às experiências cotidianas. Segundo Wottrich, Silva e Ronsini (2009), tais práticas organizam as relações sociais e permitem o compartilhamento de significados. Nesse sentido, a ritualidade é fundamental para a constituição da socialidade. A presença da internet continua igualmente forte, pois as redes são responsáveis por mantê-los unidos de títulos e engajados. Essa conexão promovida pelo ambiente online também adquire nuances identitárias (mediação da identidade), como no relato de Kurapika. Para ele, o acesso aos animês pela internet foi crucial para sua autoidentificação como *otaku*, pois permitiu maratona diversos títulos sem depender de horários fixos. Kurapika baseia sua autoidentificação na predileção e na intensidade do engajamento: “[...] eu tenho bastante confiança em dizer que eu devo assistir mais animê que a maioria [risos]” (Kurapika).

3.3 A recompensa de pertencer

O envolvimento com os animês continua fora das telas, manifestando-se em práticas tangíveis de apropriação e materialização identitária, como tatuagens, participação em eventos (Frieren e Saki) e coleções de *action figures* e mangás (Rengoku, Goku, Frieren, Sakura, Rock Lee, Sasuke, Gohan e Gaara). Gohan tatuou personagens de seus animês favoritos (*Naruto*, *Dragon ball* e *Bleach*). Sasuke utilizou uma referência a *Naruto* em uma tatuagem como símbolo de superação de um período depressivo, processo no qual a obra serviu como rede de apoio. Itadori, por sua vez, tatuou o personagem Tanjiro (*Demon slayer*), por quem desenvolve um sentimento maternal: “[...] eu fiquei obcecada e eu amei o Tanjiro como um filho” (Itadori). Ela também tem uma tatuagem do filme *Ponyo*, de Hayao Miyazaki, que remete às suas primeiras memórias com os animês. Gaara possui três tatuagens dedicadas a *Naruto*: a frase “Meu sonho é ser o maior Hokage”, que reflete seu desejo de “vencer na vida”, e um desenho da Kurama filhote, símbolo de um luto genuíno pela entidade que considerava amiga. Essas práticas são

expressões identitárias, um desejo de literalmente marcar na pele o vínculo profundo com as obras e serem reconhecidos por tal.

Sobre formas de identificação, Gohan, Sasuke e Itadori descrevem afinidades íntimas com as trajetórias dos personagens. Gohan percebe nuances que espelham sua vivência, enquanto Sasuke se conecta às atitudes e histórias de vida dos personagens, em especial os de *Attack on titan*, a ponto de considerá-los parte de sua família. O fim da obra foi um momento de sofrimento real para ela: “E aí, quando os personagens iam morrendo e tudo foi acabando, eu senti como se a minha família tivesse acabado, sabe? Foi horrível, horrível [risos]” (Sasuke). Itadori compartilha esse sentimento, exemplificado com o Killua (*Hunter x Hunter*): “[...] ele é o meu filho, amo ele. Eu sinto como se eu tivesse dado a vida pra ele. Tudo que acontecia com ele de triste, eu ficava muito mal” (Itadori).

Gon encontra nos animês um espaço íntimo de autodescoberta e troca emocional, aplicando as mensagens aprendidas em sua vida: “[...] o animê me ajuda um pouco a eu olhar mais pra dentro também” (Gon). Goku manifesta seu apego tanto em suas preferências quanto na escolha profissional, uma vez que seu maior sonho é ser tradutor de mangá. Deku associa os animês às memórias construídas com outras pessoas, uma questão de profundo afeto. Além disso, ele considera as lições aprendidas com as obras mais marcantes e relevantes para o dia a dia: “Tem certos animês que eu marco com uns amigos meus e tudo e tals [...]. Quando eu trago pro mundo real, é isso. Entendeu? São lições, histórias e memórias de relacionamentos” (Deku).

A construção identitária dos colaboradores se apoia nas sensorialidades, pois o animê é tido como um espaço de bem-estar emocional, reflexão e autoexpressão. Tal aspecto engloba o resgate de memórias afetivas, escolha profissional e superação de preconceitos, demonstrando como os entrevistados expressam suas identidades a partir dos significados atribuídos às obras. Em consonância a isso, Sasuke conta que os animês resgatam “[...] uma parte minha que ficou a muitos anos lá atrás, que foi justamente o fato de eu assistir animês com meu irmão e tal. E eu tento trazer de volta aquele sentimento, aquela nostalgia, né” (Sasuke). Esse resgate não indica uma infantilização das obras, mas o acolhimento de seus sentimentos mais profundos e “infantis”, que causa uma sensação de “[...] conforto, de que tá tudo bem, sabe?” (Sasuke), um momento seguro em que não precisa se preocupar com nada. Gaara também aponta como os animês resgatam sua “criança interior” em “como nos desenham” (Gaara).

Essa concepção dialoga com o viés melodramático de ser um espaço de negociação e reconhecimento de sensibilidades e identidades, uma matriz cultural compartilhada por brasileiros. Para Martín-Barbero (1992), o melodrama não apenas representa a vida cotidiana, mas integra sua própria essência, operando no tempo da repetição e da anacronia. Enquanto “drama do reconhecimento” (Martín-Barbero, 1997; Brooks, 1995), tem o intuito de revelar aquilo que não se sabe ou está escondido (Xavier, 2003), como segredos ou sentimentos, mas também de reconhecer e ser reconhecido. É uma dimensão subjetiva que atravessa as socialidades e as sensorialidades, ao indicar que os sujeitos individuais e coletivos se fazem e se refazem na complexa trama simbólica de interações e reconhecimentos mútuos (Martín-Barbero, 1992).

O sentimento maternal de Itadori, por exemplo, manifesta uma sensorialidade decorrente da conexão emocional ativada pelo *pathos* (Singer, 2001), ao se permitir sentir, refletir e se identificar em diferentes níveis com as obras. Em conjunto com o melodrama, o animê se torna um espelho para as experiências dos colaboradores, apresentando uma estética que é extensão direta da ética (Martín-Barbero, 1992), na qual a confusão entre relato e vida conecta o receptor com a trama. Esse movimento culmina na autoidentificação como *otaku*, da qual Kurapika, Rock Lee e Saki comentam. Apesar das conotações negativas do termo, os três orgulhosamente se reconhecem como membros de uma comunidade de fãs de animê.

O senso de comunidade e de pertencimento se estende aos personagens, considerados amigos ou familiares (Gaara, Sasuke). Goku fundamenta essa conexão ao explicar como os animês se tornam “parceiros de jornada” ao longo da vida: “O animê ele consegue fazer [...] parte da sua vida inteira. Não vai faltar obra, não vai faltar produto de qualidade. E você vai sempre voltar pra esses também, porque eles têm aquele apego” (Goku). Da mesma forma, Kurapika relata que a extensa duração de algumas franquias despertou o sentimento de que os personagens são seus companheiros. Ele gosta de rever títulos que classifica como “*comfort anime*, assim, um *comfort show*” (Kurapika), no qual a identificação com as jornadas e com a evolução dos personagens gera carinho e ressonância emocional.

Nesse sentido, a noção de temporalidade se alia às identidades para inferir que o tempo de exposição às obras também modifica as experiências dos sujeitos. Os personagens apresentam modelos de comportamento e revelam tensões sociais nas quais os indivíduos negociam e reforçam suas identidades. Combinado ao melodrama, sua linguagem opera na memória e no imaginário coletivo, derivando-se dos dramas de viver e sentir da população, suas experiências, gostos e costumes (Gomes, 2011). Os dramas dos personagens, as lutas por

justiça, por pertencimento e por reconhecimento expõem seus valores e validam as emoções e vivências dos públicos, ou sensorialidades, tanto individuais quanto coletivas. O acesso à tecnologia também participa dessas construções identitárias, pois as pessoas estão imersas nas redes e fluxos digitais para assistir aos títulos e exercer suas socialidades. Em suma, a recompensa de se conectar com os animês é ter amigos para a vida toda, uma tecnicidade pautada em sensorialidades de formar grupos afetivos com os personagens e outros fãs.

4 Considerações finais

Ao mobilizarem múltiplas mediações, os recortes apresentados expressam os usos que os colaboradores brasileiros fazem das animações japonesas a partir de diferentes formas de reconhecimento. Esse movimento analítico partiu dos sentidos recorrentes das narrativas produzidas pelos entrevistados para, em seguida, tensioná-los à luz dos referenciais teóricos. Desse percurso, surgiu a categoria analítica discutida neste artigo, que não corresponde às mediações barberianas, evidenciando que estas atuam como operadores interpretativos que atravessam transversalmente os relatos empíricos. Nesse sentido, a perspectiva rizomática demonstra que a decisão de não restringir a análise a um único mapa não foi prévia, mas decorrente da heterogeneidade dos relatos originários do campo, que revelou a coexistência de mediações na interação com os animês. Assim, articula-se influências, práticas e significados que compõem a experiência com as animações japonesas, considerando diferentes vetores que requerem tanto o diálogo teórico (Silva; Baseio, 2019) quanto o entrelaçamento de mediações.

Os resultados revelam a complexidade da recepção. A partir das narrativas dos participantes, compreende-se que os animês operam como catalisadores de socialidades, favorecendo laços afetivos, aceitação em novos grupos e um forte senso de comunidade por meio de práticas sociais (recomendações e avaliações) e rituais (ou ritualidades). A imersão em ambientes digitais (redes e fluxos) proporciona acesso a vastos acervos e conexões globais, confere autonomia sobre o que assistir e transforma a experiência em fonte de recompensa. Nesse processo, os colaboradores reafirmam identidades (o que inclui a autoidentificação como *otaku*) e aprofundam o sentimento de pertencimento, expressos na criação de memórias e na aquisição de objetos e de tatuagens – formas de tecnicidades contemporâneas. Essa conexão é reforçada pelas temporalidades, especificamente pelo tempo de exposição e pela própria extensão dos títulos. Por fim, as sensorialidades posicionam os animês como um

espaço de bem-estar emocional, reflexão e autoexpressão, representando uma fonte de conforto, acolhimento de sentimentos e de resgate de memórias afetivas.

Ainda que o melodrama não tenha sido o foco central dos recortes, atua como uma matriz cultural e um modo de ver o mundo que medeia a relação entre animês e receptores. Ao ancorar-se na dimensão do sensível e da subjetividade, o melodrama se torna um “drama do reconhecimento”. Por ele, os colaboradores validam suas vivências e estabelecem conexões emocionais intensas com os personagens, frequentemente vistos como amigos e familiares, além de se reconhecerem e serem reconhecidos como *otakus*. Paralelamente, a noção de gêneros e de formatos guia a recepção, constituindo um fator-chave para que os entrevistados identifiquem os animês como uma categoria própria. Essa compreensão mobiliza a tríade barbeariana – lógicas de produção, formatos industriais e competências de recepção – e confere novas camadas de sentido ao objeto. Sob essa ótica, o gênero manifesta-se em uma dimensão mais ampla: diz respeito ao modo como algo é culturalmente reconhecido, interpretado e situado no campo da comunicação – é uma chave de leitura. Já o formato se refere a uma forma mais específica de organização da produção e da linguagem, muitas vezes ligada à indústria cultural. Tem a ver com convenções de duração, estética, estrutura narrativa e até modelo de distribuição.

Enquanto mídias transnacionais e transculturais (Almeida; Augusto, 2025), os animês alcançaram popularidade global ao abordar temas compartilháveis e reconhecíveis com uma estética singular (Mineia, 2023). Nesse cenário, investigar a recepção brasileira pela lente do melodrama permite compreender como essa matriz oferece um espaço de entrelaçamento (Martín-Barbero, 2018) capaz de mediar a realidade dos espectadores e as narrativas japonesas. Essa abordagem, focada nas práticas e significados dos sujeitos, abre caminhos para refletir sobre a própria circulação transnacional, a preferência por certos padrões narrativos no escopo dos animês, a dimensão do sensível no contexto digital de acompanhamento e compartilhamento, e aprofundar na mediação da matriz cultural melodramática na escolha dos títulos.

Assim, o artigo avança em relação aos estudos de recepção de animês ao articular melodrama e mediações culturais, evidenciando como narrativas transnacionais são apropriadas a partir de experiências sociais situadas. Por fim, ainda que o estudo não tenha estabelecido um recorte prévio de gênero, a composição do grupo – majoritariamente masculina – constitui dado relevante, atravessando modos de identificação, circulação e consumo de animês, aspecto a ser considerado em discussões futuras.

Financiamento

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Agradecimentos

Aos colaboradores da pesquisa.

Referências

- ALBERTI, V. **Manual de história oral**. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2004.
- ALMEIDA, U. A. J.; AUGUSTO, I. R. Mídias japonesas: um processo transcultural e identitário. **Revista Aracê**, São José dos Pinhais, v. 7, n. 11, p. 1-20, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/arev7n11-011>. Acesso em: 20 fev. 2026.
- BALTAR, M. **Realidade lacrimosa**: o melodramático no documentário brasileiro contemporâneo. Niterói: Ed. UFF, 2019.
- BEAUD, S.; WEBER, F. **Guia para a pesquisa de campo**: produzir e analisar dados etnográficos. Petrópolis: Vozes, 2007.
- BIERNACKI, P.; WALDORF, D. Snowball sampling: problems and techniques of chain referral sampling. **Sociological Methods & Research**, Thousand Oaks, v. 10, n. 2, p. 141-163, 1981. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/004912418101000205>. Acesso em: 20 fev. 2026.
- BRENNER, R. E. **Understanding manga and anime**. Westport: Libraries Unlimited, 2007.
- BROOKS, P. **The melodramatic imagination**: Balzac, Henry James, melodrama, and the mode of excess. London: Yale University Press, 1995.
- CAPRINO, M. P.; PERAZZO, P. F. História oral e estudos de comunicação e cultura. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 801-815, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2011.3.10385>. Acesso em: 20 fev. 2026.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1996.
- FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- GOMES, I. M. M. Gênero televisivo como categoria cultural: um lugar no centro do mapa das mediações de Jesús Martín-Barbero. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 111-130, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2011.1.8801>. Acesso em: 20 fev. 2026.

JACKS, N. Tendências latino-americanas nos estudos da recepção. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 3, n. 5, p. 44-49, 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.1996.5.2946>. Acesso em: 20 fev. 2026.

LOPES, M. I. V. Mediação e recepção. Algumas conexões teóricas e metodológicas nos estudos latino-americanos de comunicação. **MATRIZES**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 65-80, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v8i1p65-80>. Acesso em: 20 fev. 2026.

MARTÍN-BARBERO, J. El proyecto: producción, composición y usos del melodrama televisivo. In: MARTÍN-BARBERO, J.; MUÑOZ, S. (coord.). **Televisión y melodrama: géneros y lecturas de la telenovela en Colombia**. Bogotá: Tercer Mundo, 1992. p. 19-37.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

MARTÍN-BARBERO, J. Dos meios às mediações: 3 introduções. **MATRIZES**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 9-31, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v12i1p9-31>. Acesso em: 20 fev. 2026.

MEIHY, J. C. S. B.; HOLANDA, F. **História oral: como fazer, como pensar**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2015.

MINEA, V. A. Anime as a universal language: the zenith of manga. **Meridian Critic**, Suceava, v. 42 n. 1, p. 95-109, 2023.

MUNGIOLI, M. C. P. **Minissérie Grande Sertão Veredas: gêneros e temas construindo um sentido identitário de nação**. 2006. Tese (Doutorado em Teoria e Pesquisa em Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

NAPIER, S. J. **Anime from Akira to howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation**. Updated ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

ROCHA, S. M.; LÓPEZ DE LA ROCHE, F. Temporalidades: para pensar la contemporaneidad de lo no-contemporáneo. In: JACKS, N.; SCHMITZ, D.; WOTTRICH, L. (org.). **Con nuevo mapa para investigar la mutación cultural: diálogo con la propuesta de Jesús Martín-Barbero**. Quito: Ediciones Ciespal, 2019. p. 59-90.

SANTOS, T. S.; SATLER, L. L. O melodrama enquanto estratégia comunicacional. **Mídia e Cotidiano**, Niterói, v. 17, n. 3, p. 164-184, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/rmc.v17i3.57419>. Acesso em: 20 fev. 2026.

SATLER, L. L.; DIAS, L. O.; SILVA, R. L. Mediações comunicativas da cultura e suas performances. **Esferas**, Brasília, n. 20, p. 1-9, jun. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.31501/esf.v0i20.13108>. Acesso em: 20 fev. 2026.

SILVA, L. A. P.; BASEIO, M. A. F. Narrativa(s) como estratégia(s) de comunicabilidade. In: JACKS, N.; SCHMITZ, D.; WOTTRICH, L. (org.). **Con nuevo mapa para investigar la mutación**

cultural: diálogo con la propuesta de Jesús Martín-Barbero. Quito: Ediciones Ciespal, 2019. p. 161-186.

SINGER, B. **Melodrama and modernity:** early sensational cinema and its contexts. New York: Columbia University Press, 2001.

STUMPF, I. R. C. Pesquisa bibliográfica. *In:* DUARTE, J.; BARROS, A. (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2005. p. 51-61.

THOMASSEAU, J. M. **O melodrama.** São Paulo: Perspectiva, 2012.

URBANO, K.; ARAUJO, M. O fluxo midiático dos animês e seus modelos de distribuição e consumo no Brasil. **Ação Midiática**, Curitiba, v. 21, n. 21, p. 81-101, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5380/2238-0701.2020n21.05>. Acesso em: 20 fev. 2026.

WOTTRICH, L. H.; SILVA, R. C.; RONSINI, V. V. M. A perspectiva das mediações de Jesús Martín-Barbero no estudo de recepção da telenovela. *In:* CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009, Curitiba. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2009.

XAVIER, I. **O olhar e a cena:** melodrama, Hollywood, cinema novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

Traces of an affective trajectory: melodrama and cultural mediations in the Brazilian reception of anime

Abstract

This article proposes the mobilization of Jesús Martín-Barbero's concept of mediations to analyze how Brazilian anime viewers produce meaning by activating the melodramatic cultural matrix. The methodological framework is grounded in Reception Studies and Life History-based interviews with fifteen collaborators, selected through snowball sampling. In the analysis, the articulation between melodrama and the Theory of Mediations serves as an interpretive operator, adopting a rhizomatic approach to explore the coexistence of mediations in the participants' practices. The results demonstrate that anime act as catalysts for socialities, reinforced by immersion in digital environments and the proficiency of technicalities, which grant autonomy and transform access into a source of belonging. Furthermore, identity construction is intersected by ritualities, temporalities, and sensorialities that promote the recovery of memories and affective bonds. In this process, melodrama acts as a "drama of recognition," in which the mobilization of emotions validates life experiences and intensifies the engagement with Japanese works.

Keywords

anime; cultural mediations; melodrama; media culture; reception studies

Declaração de disponibilidade de dados

O conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo não está disponível publicamente.

Declaração de autoria e responsabilidade

Concepção e elaboração do estudo: Thátilla Sousa Santos, Lara Lima Satler.

Coleta de dados: Thátilla Sousa Santos.

Análise e interpretação de dados: Thátilla Sousa Santos.

Redação: Thátilla Sousa Santos, Lara Lima Satler.

Revisão crítica do manuscrito: Thátilla Sousa Santos, Lara Lima Satler.

Autoria para correspondência

Thátilla Sousa Santos
thatillasantos@gmail.com

Como citar

SANTOS, Thátilla Sousa; SATLER, Lara Lima. Rastros de uma trajetória afetiva: melodrama e mediações culturais na recepção brasileira de animês. **Intexto**, Porto Alegre, n. 58, e-151129, 2026. DOI: <https://doi.org/10.22456/1807-8583.151129>

Recebido: 23/10/2025

Aceito: 26/03/2026

Copyright (c) 2026 Thátilla Sousa Santos, Lara Lima Satler. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

