

## PÓS-MODERNIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE UM ANIME: CHARLOTTE GUNS, UMA SÉRIE MULTICULTURAL

**AZEVEDO, Leonardo Alves<sup>1</sup>; PENKALA, Ana Paula<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>UFPEL, Bacharelado em Design Gráfico; <sup>2</sup>UFPEl – Cinema e Audiovisual; Cinema de Animação; Design Gráfico; Design Digital.  
lrd\_023@yahoo.com.br; penkala@gmail.com

### 1 INTRODUÇÃO

Os animes são basicamente os desenhos animados que são produzidos no Japão. São um meio de comunicação midiática onde são produzidos filmes com conteúdos e gêneros diversos, como as conhecidas narrativas de terror, ficção, comédia, erotismo, drama, etc. Cada gênero possui uma classificação particular relativa ao público, sexo e sua faixa etária.

Empiricamente partindo do universo dos animes, este trabalho propõe-se a explicar o desenvolvimento de um projeto de uma série de anime autoral, chamada *Charlotte Guns*, onde são agregados diversos elementos de estudos culturais relacionados com a pós-modernidade. A convergência de diferentes culturas de diferentes tradições e imbricações sociais que fazem parte do universo da série *Charlotte Guns* indica uma forte referência no pluralismo cultural, ou multiculturalismo, traço essencial da era pós-moderna. As experiências com técnicas, ilustrações e tecnologias de animação japonesa me incentivaram à prática de designer como autor da própria série. O projeto *Charlotte Guns*, que ainda está em implantação, consiste na tentativa de produzir uma série de anime, que seja apoiada por sistemas de identidade visual, ilustrações e pelo hibridismo das diversidades culturais que são fatores positivos de inovação no universo dos animes e na pós-modernidade. Aos poucos, o projeto foi recebendo forma com personagens cativantes e cheios de personalidade, e conforme as ideias iam emergindo, foram sendo feitas aproximações com o design e a arte ao longo das relações culturais e tendenciasais da pós-modernidade.

O objetivo deste trabalho é discutir, as referências teóricas e culturalistas estético-formais e conceituais que ajudaram a construir o universo da série *Charlotte Guns*. Nesse sentido, o trabalho está apoiado na concepção de Michel Maffesoli (2007), que diz que a sociedade ainda conserva uma formação tribal, e continua se configurando em novas tribos. As tribos atuais constituem referenciais culturais e promovem alterações comportamentais e relacionais na sociedade contemporânea. “Elas permitem perceber de forma mais concreta a metamorfose do vínculo social, atenta à saturação da identidade e do individualismo [...]” (p. 98). Essa coletividade e o choque de identidades se inserem em *Charlotte Guns*, servindo de subsídios para caracterizar as personagens envolvidas no projeto.

Além disso, o envolvimento de meu imaginário particular que agrega desde o anime e sua inserção na cultura pop japonesa até os valores ocidentais, compreendendo as referências culturalistas e estéticas presentes no movimento *cyberpunk*, no *Dia de los Muertos*, grafite, tatuagem; bem como; a arte do surrealismo e do *superflat* (que também carregam em si um manifesto que diz algo à cultura visual e ao social). A partir da exploração desse imaginário, é que decidi desenvolver uma série de anime que explora e discute questões que abrem novas

possibilidades culturais e que agregam valor ao projeto. As estéticas pós-modernas e as culturas diversas hibridizam-se, convergem e ganham visibilidade no tribalismo. Sobre esses paradigmas se estabeleceu a base conceitual para desenvolver o projeto do anime.

A problematização da pesquisa e do projeto diz respeito à configuração da série animada, dos elementos culturais articulados na série e o que eles representam. Além disso, penso que é importante problematizar de que forma é possível construir uma série de animação reunindo um repertório vasto sobre animes e conceitos articulados sobre a pós-modernidade, suas formas sociais e culturais, uma vez que *Charlotte Guns* também faz convergir valores, estéticas e culturas (orientais e ocidentais), o que reafirma a questão pós-moderna do multiculturalismo.

## 2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Conforme as definições de conteúdo e a possibilidade de aproximações culturais, a metodologia empregada na pesquisa parte de um percurso de pesquisa bibliográfica e documental, fornecendo o referencial teórico para fundamentar o produto de design e de arte, fruto de um imaginário baseado no multiculturalismo com referências ocidentais e orientais. O percurso metodológico segue por uma linha circular, que contempla a reflexão sobre os primeiros passos da concepção da série, tanto nos temas tratados quanto na estética e forma, material que subsidia o esboço prático, que irá avançar à medida que os referenciais teóricos são aprofundados, fundamentando as novas ações. Os elementos culturais explorados em *Charlotte Guns* são bem peculiares, criando uma narrativa única dentro do gênero e dentro do próprio anime, por meio de referências a algumas culturas urbanas pós-modernas e mesmo divergências estéticas. Isso demandou tanto o estudo da estrutura e história dos animes quanto o conhecimento das teorias culturalistas, especialmente as abordagens em torno do *multiculturalismo*, *tribalismo*, *hibridismos*, *identidades fragmentadas*, *cybercultura* e *cyberpunk*, conceitos e imbricações dessas teorias sobre a sociedade pós-moderna. O referencial teórico e a pesquisa bibliográfica e documental serviram, portanto, de base para a continuidade da criação da série. A pesquisa resultou em um texto monográfico acompanhado da prática (um *artbook*<sup>1</sup>, um manual de uso de marca e identidade visual e um manual de personagens para a série) apresentados e defendidos como Trabalho de Conclusão de Curso de Design Gráfico da UFPel, em julho deste ano.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como explicita Hall (2002), se argumenta que o "hibridismo" e o "sincretismo" — a fusão entre diferentes tradições culturais — é uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à *modernidade tardia*<sup>2</sup> que às velhas e contestadas identidades do passado. Esse hibridismo, no entanto, possibilita o surgimento de novas identidades que, na visão do autor, são abertas, contraditórias, plurais e fragmentadas. Para o autor, a identidade do sujeito pós-moderno é fragmentada. Esse deslocamento do sujeito pós-moderno caracteriza

<sup>1</sup> A No universo dos animes, o *artbook* é um material artístico que apresenta uma coleção de imagens e ilustrações.

<sup>2</sup> A forma como Hall denomina o que se costuma chamar de pós-modernidade.

muito as personagens do projeto da série *Charlotte Guns*, que em um contexto geral unem diferentes culturas contribuindo para a criação de novas identidades e personalidades.

Nessas “divergências” culturais, temos o envolvimento de várias tradições que transcrevem e reconstróem novos símbolos e significados no projeto. Dentre elas, a própria cultura *cyberpunk*, que abrange várias culturas em um só movimento. O *cyberpunk* é um gênero literário que explora um futuro distópico, altamente tecnológico, quando a técnica avançou, mas não as condições de vida ou a humanidade. Lida com os híbridos (mistura de homens e máquinas, onde comparecem questões do humano e do hipertecnológico). O projeto *Charlotte Guns*, mesmo que de forma moderada, carrega essas influências do imaginário tecnológico e comunicacional da cibercultura, onde as possibilidades tecnológicas são possíveis e acompanham as transformações da sociedade e do sujeito. Nas ilustrações do projeto *Charlotte Guns*, o cenário é urbano, futurista e distópico, característica presente tanto na estética *cyberpunk* quanto no imaginário social pós-moderno.

O projeto traz também as culturas da arte urbana, do grafite e da tatuagem. Estes elementos da arte pós-moderna que são vistos de forma crítica pela sociedade atual, são inseridos em *Charlotte Guns* de forma codificada, fazendo com que a série apresente uma identidade visual muito particular e criativa, em que o ponto central da história envolve o imaginário sobre estas duas modalidades de expressão. Outra referência cultural que demonstra o pluralismo do projeto é a estética do *Dia de Los Muertos*, apropriado, nas ilustrações, a partir da cultura visual mexicana e convergindo em citações constantes do projeto à cultura popular, visto que é apresentado como uma forma estética na vestimenta das personagens.

Nesta busca por referenciais teóricos que sustentassem a cultura que atravessa *Charlotte Guns*, uma base fundamental está em Michel Maffesoli (2007), para quem o tribalismo coloca em jogo um processo complexo feito de interações múltiplas, em harmonia com as pessoas e as coisas. O *estar* sempre modificando-se, e o *estar* sempre em coletivo, partilhando pensamentos e atitudes como descrito por Maffesoli, é o que caracteriza as personagens de *Charlotte Guns*. Elas estão sempre compartilhando novas informações e experiências no ambiente urbano das grandes cidades, onde as interações progridem para novas identificações.

Nesse panorama das referências culturais de *Charlotte Guns*, podemos perceber a pluralidade como um aspecto forte da natureza da série, onde *beleza* ou verdade não são algo individualizado e privado, mas compartilhado. Maffesoli (2001) diz que a *beleza*, bem definida na modernidade, tornou-se polissêmica e as grandes verdades deixaram de existir, dando lugar à complexidade e à ambivalência. Em *Charlotte Guns*, elementos orientais da cultura pop dos animes interagem com os conceitos do grafite e da tatuagem ocidentais, assim como com o imaginário da cibercultura. Isto torna o projeto global e plural, possível de ser recebido e interpretado em qualquer parte do mundo.

#### 4 CONCLUSÃO

No que concerne à proposta de estudos culturais para a o desenvolvimento de uma série de anime, as contribuições referem-se, diretamente, ao aperfeiçoamento teórico de conceitos devidamente localizados no âmbito do design e suas tendências na pós-modernidade. Outra fundamental contribuição desta pesquisa foi a identificação das culturas desenvolvidas durante o projeto e como elas se interligam

para fundamentar o imaginário previamente explorado, e suas relações no contexto de inovações por meio do design, ilustração e animação.

Por meio das contribuições teóricas sugeridas para o fomento de inovação no universo dos animes, buscou-se com este projeto, além de contemplar embasamentos teóricos, avançar em busca de integração entre pessoas e culturas, personagens e pluralidades imaginárias, um fator de enriquecimento e abertura de novas e diversas possibilidades com a inter-relação e a maleabilidade das culturas através da fragmentação pós-moderna.

As animações japonesas atingem muitos públicos diferentes, principalmente na atualidade com a expansão da cultura pop japonesa. Conhecer os diversos gêneros destas animações e as manifestações deste veículo de comunicação na sociedade pós-moderna, fez com que o projeto *Charlotte Guns* fosse mais bem compreendido em sua concepção e melhor construído. O desafio de partir dos princípios de design e das teorias culturalistas e estéticas para a construção de uma série de animação é extremamente motivador e inovador. Trabalhar novos conceitos e gerar novas interpretações, a partir de teorias que busquem a concepção de imaginário e as relações de conceitos da pós-modernidade segundo autores importantes para o pensamento contemporâneo, faz com que todo o projeto que articulou esta pesquisa mereça seu devido destaque.

O repertório adquirido durante as pesquisas que constituem os processos de âmbito teórico, bem como as propostas que foram determinadas como problemas de pesquisa do projeto apresentado como TCC, foram configuradas conforme o planejamento previamente feito. As pesquisas bibliográficas e também a articulação teórica desenvolvida foram importantes para se iniciar uma série de animação.

## 5 REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas**: uma arque-genealogia do cyberpunk. Comunicação e cibercultura. 01. ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. 2ª edição. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

GANS, Nicholas. **Graffiti world**: street art from five continents. New York: Harry N. Abrams. Inc, 2004.

HALL, Stuart. **A Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **O imaginário é uma realidade**. Revista Famecos. Mídia cultura e tecnologia. nº15, ago. 2001. Porto Alegre: EDIPUCRS.

\_\_\_\_\_. **Tribalismo pós-moderno**: da identificação às identificações. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2007.

NAGADO, Alexandre. **Cultura Pop japonesa**- histórias e curiosidades. E-book, 2011.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

### **Cultura da tatuagem**

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Tatuagem>>. Acesso em:28 de abril de 2012.