

## ESTUDO DO ANIME “GUILTY CROWN” NO UNIVERSO DE MANIFESTAÇÕES DA CULTURA POP JAPONESA

**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

O Japão, devido a sua identidade cultural, é considerado um dos maiores exportadores do mundo de cultura popular. Conforme Sato (2007), a cultura japonesa apresenta uma combinação altamente influente do cinema, televisão, mangá, anime e música pop, que acabou se expandindo para todo o mundo. Não obstante, é inegável que os animes - como são conhecidas as animações japonesas - foram, e são, a principal fonte de disseminação de valores e referências da cultura nipônica.

O objeto de estudo deste trabalho é uma série de anime que está tendo uma grande repercussão no Japão e no exterior: *Guilty Crown*. A série estreou na TV japonesa em 2011, foram produzidos 22 episódios, pelo estúdio Production I.G, sob a direção de Tetsuro Araki.

*Guilty Crown* e as demais animações japonesas compõem cada vez mais junto à grade de programação de entretenimento de outros países, principalmente no segmento voltado ao público infanto-juvenil. Segundo Luyten (2005) o *merchandising* vindo de sucessos das animações nipônicas expande ainda mais os negócios e gera milhões de dólares para suas matrizes japonesas, que até pouco tempo, desenvolviam produtos voltados para o mercado local, e não como produto de exportação, como vem ocorrendo.

Neste panorama, o sucesso das animações se reflete na cultura pop, proporcionando o surgimento de movimentos, manifestações e diversos produtos voltados para um público essencialmente jovem. A série *Guilty Crown*, cujo público principal é o infanto-juvenil, apresenta várias derivações e segmentações, tanto na música, nas ilustrações, games, moda e demais objetos de consumo, inovando na divulgação e nos produtos diferenciados para o mercado consumidor.

O intuito fundamental dessa pesquisa é discutir sobre como a série de animação *Guilty Crown* agregou valores e estabeleceu imediata empatia com o público se expandindo pela cultura pop, tanto no mercado de consumo japonês quanto internacional. Para fundamentar a investigação, selecionaram-se os autores que fazem uma importante reflexão sobre a cultura pop japonesa e suas diferentes manifestações como Sônia Luyten (2005), Alexandre Nagado (2011) e Cristiane Sato (2007), que oferecem o embasamento teórico para pensar a explosão midiática do anime *Guilty Crown*. Além destes, outros teóricos auxiliam as discussões. Barbosa Júnior (2005), pelas pesquisas em torno das tecnologias de animação, ele enfatiza que os animes que investem em tecnologia se destacam dos demais, caso de *Guilty Crown*.

Outra grande inovação no universo da série analisada é que esta procura concentrar o conflito nos problemas pessoais e psicológicos das principais personagens, deslocando o centro das atenções das cenas de luta. Para isto, os

conceitos de Linda Seger (2006) foram estudados a fim de reconhecer os vínculos de identificação e carisma das personagens com o público que assistiu a série, o que é um fator determinante para a audiência e venda de produtos. As ilustrações desenvolvidas pelo designer e ilustrador Redjuice são um dos pontos fortes da série, e para investigá-las em um contexto geral da série, foi trabalhado o autor Lawrence Zeegen (2010).

O problema apontado nesta pesquisa integra a esfera do design e da animação enquanto áreas de conhecimento, configurando o estudo de uma série promissora (*Guilty Crown*), que delinea e se insere na cultura pop através de várias manifestações; comparece também, a análise de como são articulados os produtos derivados e a transposição para outras mídias.

## 2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Este trabalho tem caráter exploratório, contempla uma pesquisa bibliográfica e documental, bem como a análise qualitativa para dar conta do problema proposto. O levantamento bibliográfico foi feito no intuito de tornar o problema explícito e o mais compreensível possível. Para analisar como o anime *Guilty Crown* atravessa a cultura pop japonesa e consegue atingir vários mercados, foi necessário primeiramente assistir a série inteira e perceber como se constitui a sua narrativa. Depois de analisar determinados aspectos estético-formais da série, foram realizadas as pesquisas de conteúdo, compreendendo as manifestações deste anime na cultura pop japonesa, e os tipos de produtos que são constantemente lançados no mercado japonês. Esta metodologia minuciosa e detalhista proporcionou uma maior organização do conteúdo pesquisado.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após analisar a série, foi possível perceber que o estúdio Production I.G investiu em computação gráfica ao hibridizar cenas em 2D com cenários modelados em três dimensões, com uma tecnologia de ponta, assim como assinalado por Barbosa Júnior (2005, p. 153), que menciona que a computação tem proporcionado transformações de ordem técnica e estética para a animação. Os desenhos animados (animes) vão se tornando os grandes embaixadores da cultura japonesa, e seu universo imaginário se espalha por diferentes países.

Brinquedos, kits para montar, peças de vestuário, alimentos, videogames, tudo o que a indústria de consumo consegue produzir ganha força principalmente com uso de personagens expressivos e dinâmicos. Mesmo a poderosa indústria dos games apresenta uma forte relação com esse universo multimídia [...]. (LUYTEN, 2005, p. 53)

Com a popularidade da série *Guilty Crown*, vários produtos foram criados e exportados, como brinquedos, *garage kits*<sup>1</sup>, *toy art*, entre tantos outros. Percebe-se que a série se subdividiu em alguns nichos de mercado. Dentre eles temos o mercado fonográfico das *anime songs*, que engloba, dentro da cultura pop, a trilha sonora de animes, games e outras produções. Durante as pesquisas, compreendeu-

<sup>1</sup> Produções de kits de modelos de pequenas esculturas.

se que *Guilty Crown* se destaca pelas músicas da banda Supercell, muito popular no Japão.

Quando a série chegou ao fim, em março de 2012, foi lançado o game. Além da repercussão multimidiática de *Guilty Crown*, foram vendidos muitos acessórios para *cosplays*<sup>2</sup> em eventos e festivais, onde os personagens, devido a sua originalidade, conquistam muitos fãs. Assim, a constituição dos personagens da série também foi analisada, partindo do que afirma Seger (2006), que personagens consistentes envolvem um processo de combinação de conhecimento e imaginação.

As personagens precisam ser consistentes. Apenas quer dizer que as personagens, assim como as pessoas, possuem uma certa essência em suas personalidades, que define quem realmente são, e o que devemos esperar de suas atitudes.[...] Uma vez criada uma personagem de sucesso, o segredo consiste em mantê-la sempre nova e atual (SEGER, 2006, p. 42).

Como os animes e seus derivados são produtos de exportação, a ilustração dessas séries exige extremo cuidado em sua produção. *Guilty Crown* tem suas ilustrações elaboradas pelo designer e ilustrador Redjuice, que possui um estilo gráfico e visual muito diferente dos ilustradores do gênero, o que faz com que diferencie muito a estética desta série da dos outros animes, mostrando que o estúdio japonês investiu em um produto com uma forte identidade visual. Zeegen (2010, p. 20) relata que “tão importante quanto a técnica é a habilidade e a capacidade de criar imagens fundamentadas em um pensamento criativo sólido, com soluções visuais construídas a partir de ideias coerentes e inovadoras”, o que Redjuice faz com maestria, incentivando o espectador a refletir sobre seu trabalho. As ilustrações da série foram reunidas e publicadas em um *artbook*<sup>3</sup>, que conquistou não só os fãs do anime, como artistas, designers e demais apreciadores pela qualidade gráfica.

A série apresentou um diferencial em relação aos demais animes, a versão mangá foi publicada depois, pela editora Shonen Gangan. Normalmente as séries iniciam como mangá para depois serem adaptadas para a televisão, ou outras mídias, isso se dá em função dos custos de produção (muito mais altos, para a animação). Outra manifestação da cultura nipônica são as *visual novels*<sup>4</sup>. Uma *visual novel* chamada *Guilty Crown: Lost Christmas* está em produção, e a história irá se passar dez anos antes dos acontecimentos do anime. Conforme afirma Luyten (2005, p. 57), “a gigantesca indústria dos animes continua espalhando sonhos para a sociedade consumista, sonhos que servem exatamente para aliviar as tensões causadas por essa mesma sociedade”.

O estudo da série, sua abrangência e vínculos que estabelece com a sociedade, permitiu constatar que o anime *Guilty Crown* é um produto de destaque na cultura pop japonesa. Identificou-se as inovações e os critérios que fizeram a série “sacudir” o mercado de produtos japoneses, como o bom planejamento e as estratégias de *marketing*, a sofisticação na produção e a construção criativa de um universo fantástico e envolvente.

A cultura pop japonesa se infiltrou na mídia, extrapolou as fronteiras da colônia japonesa e criou modas, manias, além de influenciar muita gente (NAGADO, 2011). Durante os percursos desta pesquisa, foi possível perceber que no contexto

<sup>2</sup> Costume Play, termo que dá origem a Cosplay, significa fantasiar-se.

<sup>3</sup> Livro que compila diversas ilustrações de uma série.

<sup>4</sup> É um gênero de jogos para videogame.

histórico, o Japão praticamente não recebia influência de outras culturas. Foi a partir da Segunda Guerra Mundial que o país se tornou mais aberto, perdendo as amarras tradicionais, dando espaço a uma imagem mais moderna, cada vez com maior influência do ocidente.

Verificou-se ainda que, na trajetória percorrida, estas influências culturais foram aos poucos se popularizando, fazendo a cultura pop japonesa chegar a horizontes antes não explorados. Conforme o anime *Guilty Crown* ia sendo transmitido no Japão e sua popularidade aumentava, esta pesquisa relativa às manifestações da cultura pop japonesa ia sendo feita a fim de buscar o que a série (que foi lançada como promissora) trazia e resultava em outras manifestações na cultura e no mercado de consumo japonês.

#### 4 CONCLUSÃO

As atuais animações japonesas vêm inovando e revolucionando a indústria do anime. Frente às pesquisas realizadas, percebe-se que a série mais recente, *Guilty Crown*, é um exemplo a ser seguido por futuras produções. A contribuição valorosa desse anime está na divulgação de aspectos culturais japoneses, nas implicações pessoais das personagens, que refletem comportamentos comuns à juventude contemporânea; e, ainda, no estreitamento que estabelece com o mercado, com destaque para a veiculação em diferentes mídias, e novos produtos. Os animes trazem características próprias e que nos fazem aprofundar os conhecimentos acerca da cultura, crenças e hábitos nipônicos.

Com apoio do instrumental teórico e metodológico utilizado, o trabalho alcançou os objetivos traçados para o estudo da série *Guilty Crown*. Um anime que gerou grande expectativa, antes de seu lançamento, e rapidamente ingressou no cenário da cultura pop japonesa. A cultura, seja ela do Japão ou de qualquer outra parte do mundo, deve ser preservada na medida em que é continuamente modificada.

#### 5 REFERÊNCIAS

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

LUYTEN, Sonia Bibe. **Cultura pop japonesa: mangá e anime.** São Paulo: Hedra, 2005.

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

SATO, Cristiana A. **Japop: o poder da cultura pop japonesa.** São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis.** São Paulo: Bossa Nova, 2006.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos da Ilustração.** Tradução de Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2009.