

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Instituto de Artes (IA)

CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa em Midialogia
Docente: José Armando Valente

Discente: Mariana Vanucchi Saraiva
R.A.: 174105

Projeto de Pesquisa: Mawaru Penguinindrum e as Consequências Socioculturais da Década Perdida do Japão

INTRODUÇÃO

Devido ao meu crescente interesse na arte das animações japonesas, o que era simples *hobby* acabou por se tornar em uma busca da compreensão de como a indústria de tais animações funciona, assim como os atores envolvidos na produções destas obras e da forma que estas não só refletem como também são influentes na transformação e questionamento dos valores culturais e sociais sobre a sua nação de origem.

No processo de entender esses produtos de uma diferente cultura, uma das discussões interessantes de se acompanhar acerca das animações nipônicas é quanto a a presença de elementos ou referências à cultura japonesa contemporânea. De acordo com Fennell (2012), há dois argumentos aparentemente contraditórios em relação a essa representação: por um lado, alguns estudiosos reconhecem uma falta de representação dessa cultura e referem-se a ela pelo termo “*mukokuseki*” (無国籍), que significa “falta de marcadores nacionais, étnicos ou raciais claramente identificáveis como japoneses”; isso aponta para um fenômeno em que elementos culturais, imagens ou ideias associados ao modo de vida de seu país de origem não são fortemente representados, mesmo que ainda seja possível reconhecer a obra como japonesa. Por outro lado, alguns argumentos apontam que é possível identificar esses “marcadores nacionais, étnicos ou raciais” nas animações, estando tão intimamente ligadas à cultura japonesa que é impossível não notar as influências culturais.

Embora a representação da cultura japonesa moderna varie em relação a cada tipo de obra, é possível identificar produções que envolvem comentários sociais e políticos – seja a partir da criação de distopias ficcionais (PRADO, 2015) ou a partir de séries localizadas temporalmente no período atual que realizam comentário social e cultural sobre certos eventos específicos da história recente japonesa, abordagem que não impede a absorção da obra em níveis mais superficiais mas pode ser um obstáculo em relação ao entendimento mais aprofundado dos temas apresentados.

É a partir de uma obra cuja premissa se desenvolve nos tempos atuais que esse projeto se ocupará: “Mawaru Penguinindrum” (2011), série de animação de 24 episódios produzida pelo estúdio Brains Base e dirigida por Kunihiko Ikuhara, na qual são abordados eventos como o ataque de gás sarin ao Metrô de Tóquio em 1995, o impacto da “Década Perdida” decorrente da crise econômica japonesa de 1990 nas novas gerações de cidadãos japoneses e o impacto de sistemas familiares conservadores na criação de suas crianças.

A premissa da série gira em torno dos irmãos Kanba e Shouma Takakura, que pensam ter perdido sua irmã caçula Himari Takakura para uma doença até que ela é subitamente revivida por um espírito de um chapéu que exige que os irmãos localizem um item, o “Penguindrum”, para salvar Himari completamente. Ao longo da série, Kanba e Shouma interagem com vários personagens que compartilham em comum o fato de terem sido criados em famílias disfuncionais, até mesmo abusivas, e vítimas indiretas do ataque de gás sarin no Metrô de Tóquio em 20 de março de 1995.

É a partir de uma abordagem surrealista, possuidora de inúmeros simbolismos visuais juntamente a um ar de dramaticidade - marca registrada da direção de Ikuhara, conforme visto em outros trabalhos dele (“Shoujo Kakumei Utena” (1997) e afins) - que os dramas desses personagens são interligados e explorados através de uma perspectiva voltada à temas como destino, família e as consequências dos erros das gerações anteriores passados às gerações seguintes.

Dentre as inúmeras referências presentes, é possível encontrar referências a obras literárias do escritor japonês Haruki Murakami e “Viagem Noturna no Trem da Via Láctea” (1934) de Kenji Miyazawa, que servem como importante base para melhor compreensão dos temas abordados. Essa intertextualidade é importante no sentido de estabelecer o tom que a narrativa escolhe ao lidar com seus temas; em seu núcleo, Mawaru Penguindrum possui fortes críticas a uma sociedade que esmaga a individualidade daqueles incapazes a se ajustarem a padrões já estabelecidos e faz um apelo humanista para que valorizemos a importância de nossos vínculos afetivos e quão longe podemos chegar apoiando uns aos outros – tal argumento se alinha com as abordagens de Murakami em relação a afastamento, solidão e valorização da individualidade (POOLE, 2000).

Com base no exposto acima, este projeto de pesquisa tem como foco responde as seguintes questões: quais são as relações entre os personagens e os problemas sociais japoneses referenciados na obra? Que tipo de ponto de vista a obra apresenta sobre esses temas?

OBJETIVO GERAL

Entender a influência de questões sociais contemporâneas do Japão na produção da animação Mawaru Penguindrum e a abordagem da obra em relação a esses temas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Realizar ampla pesquisa sobre as questões sociais, econômicas e culturais envolvidas no contexto da obra analisada a partir de fontes bibliográficas e webliográficas;
2. Analisar a série animada explorando as relações entre enredo e personagens com as situações reais referenciadas;
3. Organizar a apresentação dos resultados obtidos, discutindo os papéis de cada personagem no enredo;

4. Elaborar o artigo.

METODOLOGIA

Tipo de pesquisa: bibliográfica e qualitativa, baseada na análise da série de animação abordada e material teórico de referência.

1. **Realizar ampla pesquisa sobre as questões sociais, econômicas e culturais envolvidas no contexto da obra analisada a partir de fontes bibliográficas e webliográficas**

A partir de buscas em livros, artigos, e-books ou websites, procurarei aperfeiçoar o embasamento teórico de minha pesquisa e entender melhor a problemática apresentada.

2. **Analisar a série animada explorando as relações entre enredo e personagens com as situações reais referenciadas**

Analisarei como os personagens representados possuem aspectos em sua construção que remetem aos eventos e problemas reais referenciados ao longo do enredo.

3. **Organizar a apresentação dos resultados obtidos, discutindo os papéis de cada personagem no enredo**

A análise será dividida de forma a discutir e apresentar os papéis de cada personagem na história, as características que eles representam e a relação entre os problemas que enfrentam e o comentário sociocultural proposto dentro da série.

4. **Elaborar o artigo**

Elaborar o artigo com os resultados da pesquisa para apresentação no dia 04/05.

CRONOGRAMA

	31/03 a 05/04	06/04 a 12/04	13/04 a 20/04	21/04 a 27/04	28/04 a 02/05
Pesquisar em fontes bibliográficas e webliográficas	X	X	X		
Análise da série de animação		X	X	X	
Organizar a apresentação dos resultados			X	X	
Elaboração do artigo			X	X	X

REFERÊNCIAS

FENNELL, Dana et al. Consuming Anime. *Television & New Media*. Mississipi, p. 440-456. set. 2013. Disponível em: <<http://tvn.sagepub.com/content/14/5/440.full.pdf+html>>. Acesso em: 29 mar. 2015.

MAWARU Penguinindrum. Direção de Kunihiko Ikuhara. S.i.: Mainichi Broadcasting System, 2011. Son., color.

MIYAZAWA, Kenji. *Night of the Milky Way Railway*. New York: M.e. Sharpe, 1991.

POOLE, Steven. *Tunnel vision*. 2000. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/books/2000/may/27/fiction.harukimurakami>>. Acesso em: 01 abr. 2015.

PRADO, Julian del. Finding political theories in the anime universe. *University Wire*. Massachusetts, p. 210-211. jan. 2015. Disponível em: <<http://search.proquest.com/docview/1646916864?accountid=8113>>. Acesso em: 31 mar. 2015.

SHOUJO Kakumei Utena. Direção de Kunihiko Ikuhara. S.i.: Tv Tokyo, 1997. Son., color.