

Simbiose Entre Animê e Anisong: o Caso da Canção *We Are!* em *One Piece*¹

Iago Fillipi Patrocínio Macedo²

Juliana Teixeira Fernandes³

Universidade Federal do Ceará - UFC

RESUMO

A pesquisa tem como objetivo compreender a função das *anisongs* (músicas de animê), voltando a análise para a canção de abertura *We Are!* da animação *One Piece*. A partir das discussões de Gorbman (1987), Green (2021) e Nazaré (2023), bem como da análise da canção em questão, conclui-se que há uma “simbiose” entre a música e a animação, conexão comumente presente nas animações japonesas. No entanto, com o sucesso global das *anisongs*, gravadoras e produtores musicais passaram a enxergar esse mercado como uma plataforma para divulgar artistas e bandas, o que pode ter modificado o cenário, exigindo pesquisas futuras para uma análise mais aprofundada.

PALAVRAS-CHAVE: audiovisual japonês; cultura pop; cultura japonesa; animê; *anisong*.

INTRODUÇÃO

Após a Segunda Guerra Mundial, o governo japonês focou na restauração do país, optando pela industrialização em vez do militarismo. Ao alcançar melhores condições e se estabilizar, o país começou a investir em sua cultura de entretenimento. Incorporando traços da cultura ocidental e reinventando-os em sua própria cultura, a imagem do Japão tradicional abriu espaço também para um Japão modernizado. (Amaral; Duarte, 2008)

No contexto desse Japão modernizado, surge a cultura *pop* japonesa, representada pelos animês (animações), os mangás (histórias em quadrinho), os *videogames* e as produções musicais, dentre as quais encontram-se as *anisongs*. Esse termo surge a partir da justaposição das palavras animê e *song* (música, em inglês), referindo-se às músicas-tema de abertura e de encerramento das animações (Nazaré, 2023).

¹ Trabalho apresentado no GTNE15 - Estudos de Cultura Pop e Comunicação, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC. E-mail: fillippiago@gmail.com

³ Orientadora. Docente do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Piauí e professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará. Lidera o grupo de pesquisas Jornalismo, Inovação e Igualdade (www.joiufpi.com.br). E-mail: teixeira.juliana.rj@gmail.com.

Esta pesquisa tem como objetivo compreender a função desempenhada por *anisons* nas animações, tendo como recorte a canção *We Are!* do animê *One Piece*.

Por não se preocupar com dados numéricos, mas sim com qualidades e subjetividades, esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa (Silveira; Córdova, 2009). Com base na escolha de uma canção específica da animação *One Piece* como recorte para a análise, esta pesquisa adota o Estudo de Caso como procedimento metodológico, o qual contribui para a compreensão de fenômenos sociais por meio da investigação das particularidades de casos específicos. (Duarte, 2008)

One Piece foi inicialmente lançado como mangá e posteriormente adaptado para animê, sendo *We Are!*, objeto de análise desta pesquisa, a primeira *anison* da animação. A relevância dessa música é clara não somente por ter sido a primeira da obra, mas também pelo fato de tanto a música como o cantor dela (o artista Hiroshi Kitadani) terem retornado diversas vezes durante os até então 26 anos de exibição que *One Piece* possui.

ANISONGS E O ESTILO J-POP

É possível dividir as *anisons* em dois tipos: as músicas-tema de abertura e as de encerramento. No caso da abertura, a canção é acompanhada por uma sequência animada que introduz: 1 - o título da obra audiovisual; 2 - os personagens principais e aspectos visuais que sugerem o enredo da série; 3 - os nomes e as funções da equipe de produção da animação. *We Are!* é um exemplo de música-tema de abertura. (Nazaré, 2023)

Green (2021) comenta que, comumente, as aberturas dos animês apresentam uma montagem que sincroniza as imagens (que destacam os personagens e o enredo da obra) com a música-tema. A sincronia entre a imagem e a música faz com que as sequências de abertura sejam similares a um videoclipe, conforme Holzbach (2013, p.79), onde “as imagens devem ser vistas em relação à música que ilustram”. Dessa forma, a música-tema está no comando, e o aspecto visual da abertura segue o estilo e o ritmo musical.

Ademais, seguindo a lógica da grade televisiva japonesa, as músicas-tema de abertura devem ter noventa segundos de duração. Por isso, tipicamente são construídas iniciando com um trecho do refrão (para atrair atenção logo no começo), seguindo de um verso simples e uma versão ampliada do refrão para finalizar. (Green, 2021)

Já as sequências de encerramento duram, em média, sessenta segundos e servem para creditar a equipe de produção. Apesar de seguirem a música-tema tal qual um

videoclipe, as animações no encerramento costumam ser menos frenéticas e mais simples, sem a preocupação de apresentar os personagens ou o enredo da obra (Nazaré, 2023).

Sobre a sonoridade das *anisons*, Green (2021) e Nazaré (2023) comentam que não há um padrão: os temas transitam por vários gêneros musicais, indo do *pop* ao *rock*, metal, *hip-hop*, *jazz* e música eletrônica. Contudo, dentre os gêneros, a música popular japonesa contemporânea, conhecida como *J-pop*, é provavelmente a mais utilizada.

Nagado (2007) descreve o *J-pop* como um gênero musical que mistura influências da música eletrônica com *hard rock*, *hip-hop* e *rap*. Em relação à composição lírica, há uma forte mistura da língua japonesa com a inglesa, tanto nas letras como nos títulos das faixas. Por exemplo, *We Are!* tem seu título em inglês.

Arakaki (2004) aponta que, na realidade, a fusão das línguas japonesa e inglesa é comum não só na música, mas também no vocabulário cotidiano da sociedade nipônica. De acordo com o autor, essa mistura linguística teve início após a Segunda Guerra Mundial, momento em que os japoneses começaram a ter forte influência ocidental. Nesse contexto, a cultura ocidental, principalmente a estadunidense, tornou-se uma tendência apreciada pela juventude japonesa, o que afetou também a própria língua no cotidiano.

SIMBIOSE ENTRE MÚSICA E OBRA

A escolha do gênero musical para uma *anison* de abertura está normalmente conectada a variáveis como gênero, enredo e público do animê (Green, 2021; Nazaré, 2023). Por esse motivo, Faria (2014, p.2) percebe uma “simbiose” entre o enredo da animação e suas músicas-tema: “Se o anime é tenso, de suspense, a música também é; se o anime é de comédia e “engraçadinho”, a música também tende a seguir esse contexto”.

Pode-se inferir que a *anison*, principalmente a de abertura, costuma ressaltar o enredo da animação. Essa descrição vai ao encontro do que é dito por Gorbman (1987, p.11) acerca do uso da música em filmes: “música define o humor e as tonalidades de um filme; guia a visão do espectador tanto literal quanto figurativamente”⁴. Sobre músicas utilizadas para introduzir obras audiovisuais, Gorbman (1987) explica que elas apontam o gênero e o tom da obra através de suas melodias. Para a autora, até o espectador sem conhecimento formal em música consegue deduzir a atmosfera da obra com base na trilha

⁴ Tradução nossa. A citação original é a seguinte: “[...] music sets moods and tonalities in a film; it guides the spectator’s vision both literally and figuratively” (GORBMAN, 1987, p.11).

escolhida. A importância percebida acerca de músicas que introduzem obras audiovisuais no geral revela também o quão importante é escolher *anisons* ideais para as animações.

Visto que a abertura é apresentada no início de cada episódio, as canções-tema rapidamente se tornam familiares à audiência, que passa a consumi-las. Dessa forma, o consumo de animês impulsiona simultaneamente o consumo de *anisons* ao redor do mundo (Spotify, 2018). Percebendo esse mercado, vários estúdios japoneses de animação se associaram a gravadoras musicais, responsáveis pela produção de diversos cantores e bandas. Um exemplo disso é a Aniplex Studios, empresa de produção e distribuição de animês, que pertence à gravadora Sony Music Entertainment Japan. (Nazaré, 2023)

O processo de escolha das *anison* evoluiu à medida que se percebeu o potencial dessas músicas de alcançar grandes audiências. Por isso, o comitê de produção de animês, composto pelas empresas que investem na obra, frequentemente inclui uma gravadora musical, que utiliza essa parceria para promover seus artistas. (Sevakis, 2017)

Nesse contexto, Faria (2014) argumenta que o sucesso das *anisons* no mercado global pode ter distanciado a relação antes “simbiótica” entre música e animê, tornando-se mais focada na promoção de artistas e músicas do que na representação da obra em si.

ABERTURAS DE *ONE PIECE*: *WE ARE!* E HIROSHI KITADANI

One Piece é uma obra que acompanha as aventuras de Luffy e sua fiel tripulação pirata. Eles viajam pelo mundo em busca do *One Piece*, um lendário tesouro escondido por Gold Roger, proclamado como o “Rei dos Piratas”. Inspirado por Roger, Luffy sonha em se tornar o novo “Rei dos Piratas” e, para isso, deve encontrar e conquistar o *One Piece*. O tom do animê predominante é leve, irônico e cômico.

Dentre as 25 aberturas que *One Piece* possui até o momento (com uma nova música sendo exibida, em média, a cada ano), a mais marcante provavelmente é a primeira: *We Are!*, interpretada por Hiroshi Kitadani, que foi ao ar entre 1999 e 2000.

Liricamente, além de conter o nome *One Piece* na composição, a canção reforça o enredo da obra por meio do uso de palavras como sonhos, bússola, leme, mapa do tesouro e lenda. Musicalmente, *We Are!* é uma animada canção de *J-pop* com influências do *rock*, destacando guitarra, instrumentos de sopro, sintetizadores e um coro ao fundo. A música apresenta harmonias épicas, semelhantes às utilizadas na trilogia fílmica “O Senhor dos Anéis”, transmitindo uma sensação de aventura (Cornell, 2023). As imagens

da abertura reforçam a canção, apresentando personagens, cenas de navegação, batalhas e momentos cômicos, todos sincronizados com a música, tal qual um videoclipe.

A importância de *We Are!* para *One Piece* torna-se clara pela quantidade de vezes que a música foi reutilizada para introduzir a obra. Em 2006, por exemplo, a *anisong* abriu cinco episódios especiais, utilizando a animação original de 1999, mas com os dubladores dos personagens cantando a música — dando a impressão de que os próprios protagonistas eram os intérpretes. Entre 2008 e 2009, a canção retornou como a nona abertura do animê, agora com uma nova sequência animada e uma versão de sonoridade eletrônica interpretada pelo duo sul-coreano TVXQ!. Por fim, em 2021, celebrando o milésimo episódio da série, *We Are!* voltou com a voz de Hiroshi Kitadani e uma nova animação que homenageia diretamente a versão original de 1999.

A relevância de *We Are!* também se reflete no próprio Hiroshi Kitadani, que retornou para produzir outros temas da série, sendo estes: *We Go!* (décima quarta abertura, exibida entre 2011 e 2013), *OVER THE TOP* (vigésima primeira abertura, exibida entre 2019 e 2020) e *UUUUUS!* (vigésima quinta abertura, em exibição desde 2024). Ele também colaborou com a banda Kishidan em *We Can!* (décima oitava abertura, exibida entre 2016 e 2017). Todas essas músicas mantêm a sonoridade positiva, nostálgica e épica de *We Are!* e contém letras que referenciam elementos centrais do enredo da obra, como navegação, aventura e companheirismo.

CONCLUSÃO

A partir das discussões, percebe-se que as *anisongs*, principalmente as de abertura, são escolhidas conforme gênero, enredo e público do animê, introduzindo o espectador ao universo da obra. Contudo, com o sucesso das *anisongs* ao redor do mundo, gravadoras e produtores musicais passaram a enxergar as músicas de animê como uma oportunidade para divulgar seus artistas ou bandas, o que pode ter afetado a “simbiose” entre a obra e a música, fazendo-se necessária uma investigação mais ampla acerca disto.

No caso da animação *One Piece*, a primeira abertura, *We Are!*, pode ser apresentada como um exemplo prático dessa simbiose entre música e obra, pois conecta a história do animê com a letra e a sonoridade da canção, além de contar com uma sequência de imagens que acompanha e potencializa a música.

Considerando a grande quantidade de *anisongs* que *One Piece* possui e o fato de esta pesquisa não ter abordado os temas de encerramento, percebe-se que ainda há muitas lacunas a serem analisadas em profundidade futuramente.

REFERÊNCIAS

AMARAL, A.; DUARTE, R. F. R. A Subcultura Cosplay no Orkut: comunicação e sociabilidade online e offline. In: BORELLI, S.; FREIRE FILHO, J. (Org.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008. p. 269-288.

ARAKAKI, M. Adaptações culturais entre falantes da língua inglesa e japonesa através da música. In: JORNADA NACIONAL DE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, 20., 2004, João Pessoa. **Anais da XX Jornada do Grupo de Estudos Linguísticos e Literários do Nordeste**. João Pessoa: Ideia, 2004. p. 1545-1550.

CORNELL, C. This One Piece Opening Theme Is A MASTERPIECE. **Youtube**, 27 nov. 2023. 13m22s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yFUSp_yqo1A. Acesso em: 15 jan. 2025.

DUARTE, M. Y. M. Estudo de caso. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2008. p. 215- 235.

FARIA, J. L. C. S. **As músicas das aberturas dos animes**: um estudo sobre as influências em seu processo de escolha. 2014. 15 f. TCC (Graduação) - Curso de Música, Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix, Belo Horizonte, 2014.

GORBMAN, C. **Unheard Melodies**: narrative film music. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1987. 190 p.

GREEN, L. **From score to song**: the rise of the 'star composer' and the role of music in contemporary anime. 2021. 225 f. Tese (Doutorado) - Curso de Centre For Creative Industries, Media And Screen Studies, University Of London, London, 2022.

HOLZBACH, A. D. **Smells Like Teen Spirit**: a consolidação do videoclipe como gênero áudio-visual. 2013. 326 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

NAGADO, A. **Almanaque da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007. 224 p.

NAZARÉ, T. **The Anime Sound**: an analytical and semiotic study of contemporary anime music. 2023. 122 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Music Research, Music Theory, McGill University, Montréal, 2023.

SEVAKIS, J. Answerman: How Are Anime Opening And Ending Themes Chosen?. **Anime News Network**, 31 mai. 2017. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2017-05-31/116809>. Acesso em: 8 mar. 2025.

SILVEIRA, D. T.; CÓRDOVA, F. P. A pesquisa científica. IN: GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009. Cap. 2. p. 31-42.

SPOTIFY. Big In Japan: How Anime Has Helped Japanese Music Go Global. **Spotify**, 20 nov. 2018. Disponível em: <https://newsroom.spotify.com/2018-11-20/big-in-japan-how-anime-has-helped-japanese%20music-go-global/>. Acesso em: 15 jan. 2025.