

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB

Instituto de Artes – Ida

Departamento de Artes Visuais

ANA LETÍCIA GUIMARÃES RIBEIRO

**A UTILIZAÇÃO DO ANIMÊ COMO INSTRUMENTO DE ENSINO DO
DESENHO**

BRASÍLIA
2021
ANA LETÍCIA GUIMARÃES RIBEIRO

**A UTILIZAÇÃO DO ANIMÊ COMO INSTRUMENTO DE ENSINO DO
DESENHO**

Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais, habilitação em licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Ana Paula Caixeta

BRASÍLIA - DF

2021

SUMÁRIO

I - AGRADECIMENTOS.....	3
II - RESUMO.....	4
III - INTRODUÇÃO.....	5
1. A INFLUÊNCIA DA CULTURA JAPONESA NO BRASIL.....	8
1.1. CULTURA E EDUCAÇÃO.....	9
1.2. IMIGRAÇÃO JAPONESA.....	12
1.3. BREVE HISTÓRIA DO SURGIMENTO E EVOLUÇÃO DOS ANIMÊS.....	16
1.4. ANIMÊ NO BRASIL.....	27
2. ANIMÊS ENTRE OS ALUNOS.....	36
2.1. EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA.....	37
2.2. A NARRATIVA DAS ALUNAS.....	44
2.3. OS DESENHOS DAS COLABORADORAS.....	48
2.4. O APELO DA MÍDIA PARA OS JOVENS.....	59
3. ANIMÊ COMO ABORDAGEM PARA O DESENHO.....	63
3.1. O ENSINO DO DESENHO.....	64
3.2. O ANIMÊ EM SALA DE AULA.....	67
3.3. ENSINO DO DESENHO COM ANIMÊS.....	71
4. CONCLUSÃO.....	75
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
6. APÊNDICE.....	80
6.1. ENTREVISTAS.....	80
6.2. FOTOS.....	84
6.3. MEUS DESENHOS.....	87

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me guiado e me dado forças nestes anos de curso para que estivesse aqui agora. Agradeço aos meus professores, da faculdade e da escola, por terem me guiado na jornada de entender o que é a educação e meu papel como professora neste processo. Um agradecimento também aos meus colegas de curso, que compartilharam esta jornada comigo. Agradeço especialmente à minha coordenadora, Ana Paula Caixeta, pela paciência, instrução e suporte durante esse trabalho.

Agradeço também a minha família e amigos pelo incentivo à área artística, especialmente à minha irmã, Jéssica Luísa, que me incentivou a estudar desenho, pintura e me inseriu no universo dos animês, que se tornou o tema deste trabalho.

À todos os que de alguma forma me ajudaram a escolher minha área, me deram suporte durante estes anos de graduação e que de alguma forma me ajudaram a me tornar quem eu sou hoje, meu muito obrigada!

RESUMO

Esse trabalho propõe investigar se é possível utilizar o animê para o ensino do desenho em sala de aula. Observou-se, durante a construção deste trabalho, a importância de se incluir nas aulas elementos visuais que os alunos conhecem, como os animês. A partir dessa percepção surgiram alguns questionamentos: é possível ter o animê como uma ferramenta estética auxiliar no ensino de artes visuais? Se sim, de que forma? O que mais chama a atenção dos alunos nessa mídia? Quais aspectos das animações japonesas podem ser explorados? Para responder a essas perguntas, foi necessário um estudo sobre vários fatores que contribuem para que os jovens se interessem pela cultura pop japonesa, além de entrevistas com quatro alunas perguntando se pensam que o animê afeta seu desenho, o que mais gostam nessas animações e quais seus títulos favoritos. O trabalho, ao final, propõe uma abordagem nas aulas de desenho explorando diversas partes dos animês para desenvolver a técnica, criatividade e criticidade dos alunos.

INTRODUÇÃO

Os alunos não aprendem apenas na escola, pois grande parte do que sabem é aprendido com sua família, amigos, culturas ou nas mídias. Parte de uma influência que tem crescido dentre os jovens é a da cultura japonesa, vinda em grande parte pelos animês: um estilo de animação japonesa encontrada em filmes e séries. Como professora, não pude deixar de observar tal fenômeno que me motivou a fazer este trabalho de conclusão de curso.

Embora muitos de nós gostávamos de desenhar quando crianças, muitas pessoas abandonam a prática quando mais velhas e a escola muitas vezes não consegue ser um meio de influência para a prática artística. Muitos alunos se sentem desconectados ao perceberem que o que conhecem e consomem é destoante em relação ao que veem na escola. Essa divisão pode causar um desinteresse por parte dos alunos e fazê-los sentir que o que estudam no colégio não é útil para o seu dia a dia. Este trabalho procura uma fonte de motivação, no contexto da prática de desenho, em algo que tem se popularizado cada vez mais dentre os alunos: os animês.

Hernández (2007) fala sobre a importância da escola incluir o conhecimento dos alunos e sua cultura, incluindo a de jogos, filmes e séries. Para conseguirmos alcançar uma mudança na educação, Hernández (2007) diz que é necessário nos apropriarmos de novos saberes, e do que os alunos conhecem, para que a inclusão desses conhecimentos não seja apenas ocasional.

O animê, assim como o cinema, é arte e pode ser explorado de diversas formas diferentes pelos professores. Os alunos já vêm aprendendo com essa mídia, mas observa-se que ela ainda não tem sido muito explorada nas escolas. Se conhecermos um pouco do meio e observarmos os estudantes, encontraremos referências da cultura pop japonesa em suas roupas, músicas, objetos, perfis das redes sociais e em seus desenhos. Portanto, o animê já tem sido consumido pelos alunos e servido de inspiração para criarem.

O animê poderia ser utilizado em diversas matérias e com diversos propósitos, visto sua diversidade de temas e personagens. Entretanto, aqui estudaremos sobre como essa influência pode ser utilizada nas aulas de artes para o ensino do desenho. Analisaremos partes que podem ser exploradas das animações japonesas e como podem ser utilizadas.

Desse modo, o presente trabalho propõe uma possível estratégia de se ensinar o desenho, que pode torná-lo mais atrativo e mais significativo para os alunos ao considerar um elemento de influência cultural. É um convite para repensarmos se o que levamos à sala de aula de fato faz sentido para os adolescentes, e uma proposta de um novo campo com diversas possibilidades para serem exploradas.

Para pensar o tema passaremos por um estudo sobre o que é cultura e de que maneira ela afeta a educação. Nesta primeira parte, entenderemos um pouco melhor sobre como e onde adquirimos cultura e o papel da escola neste processo, percebendo que os dois termos, educação e cultura, estão interligados e devem ser trabalhos em conjunto.

Ainda no primeiro capítulo, proponho uma compreensão sobre como os animês ganharam influência no Brasil. Para este estudo, passaremos por uma breve história da imigração japonesa, entendendo como a comunidade nipo-brasileira surgiu. Estudaremos também como o Japão começou o processo de animação e alguns pontos relevantes para a sua evolução. Finalizamos o primeiro capítulo com a história do animê no Brasil, entendendo de que maneira as animações nipônicas cresceram e ganharam popularidade.

O segundo capítulo será reservado para relatos pessoais a partir da minha experiência com os animês e minha experiência em sala de aula. Analisaremos também entrevistas feitas com algumas alunas para entender de que maneira a animação japonesa pode influenciar em seus desenhos. Também serão utilizados desenhos das estudantes para analisar sua relação com o traço e estilo japonês. O capítulo será finalizado com sua última parte

tratando sobre características dos animês que atraem o espectador e como essas histórias têm importância na vida dos adolescentes.

O terceiro e último capítulo começa falando sobre o ensino do desenho e aspectos que não podem ser abandonados pelos professores nesta prática. Partiremos então para a aplicação do animê em sala de aula e o que precisa ser levado em consideração ao abordar esses títulos com os alunos. A última parte do capítulo e do trabalho propõe uma abordagem diferente para o ensino do desenho, explorando de que formas o animê pode ser utilizado especificamente para esse propósito.

O tema escolhido para esse trabalho não tem uma bibliografia muito vasta, mas, ainda assim, baseei-me em alguns livros que tratam sobre animê, cultura, desenho e mídias audiovisuais. Também usarei minha experiência como aluna e como professora, utilizando o que pude observar em sala de aula. Não pude deixar, também, de conversar com algumas alunas que se interessam por animação japonesa e pelo desenho para compreender um pouco melhor como se dá essa influência. Os métodos de pesquisa utilizados tinham por objetivo responder à pergunta: “é possível utilizar animês para o incentivo ao desenho?”.

1. A INFLUÊNCIA DA CULTURA JAPONESA NO BRASIL

Por este trabalho ter um viés cultural ao abordar aspectos de um outro país, este primeiro capítulo faz a introdução abordando temas como cultura, educação, a imigração japonesa no Brasil e a história dos animês. Tem como proposta fazer o leitor compreender um pouco sobre a cultura japonesa e mais especificamente o que diz respeito aos animês e sua história.

Logo no início encontrará o conceito de cultura e como se associa à educação. Mostrarei como esses dois conceitos estão interligados em uma escola e porque é tão importante trabalhar entendendo que cada aluno tem uma cultura muito antes de chegar em uma sala de aula.

Na segunda parte deste capítulo apresento de maneira breve a história da imigração japonesa no Brasil. Entender como a comunidade nipônica cresceu aqui nos ajuda a entender como a cultura japonesa cresce também e, por consequência, como a cultura pop (incluindo os animês) se difunde.

Na terceira parte o leitor encontrará o início da animação no Japão, incluindo quais foram suas influências, os primeiros animadores, os primeiros grandes títulos e de que maneira o Japão desenvolveu um mercado tão grande e com características tão marcantes.

Finalizo o primeiro capítulo mostrando como os animês chegaram ao Brasil. Nesta parte apresento os primeiros títulos a chegarem aqui, quais os mais famosos, além de mostrar o contexto econômico e político que contribuiu para que essas animações chegassem ao Brasil e fizessem sucesso entre os jovens.

1.1. CULTURA E EDUCAÇÃO

Para se debater sobre a relação entre cultura e educação é necessário entender o que é cultura. Para isso, usarei uma citação do ensaio teórico *Influência da cultura na educação*, de Marcos Antônio da Conceição Silva (2019, p.3):

Ao se abordar a temática 'cultura', esta faz referência ao que o homem produz, podendo esta ser reproduzida como herança de pais para filhos; não são exatamente produto espontâneo, mas resultam de ações humanas

O conceito de cultura não é fácil de se definir, ao longo do tempo algumas descrições surgiram, Roque Laraia (1986) conta a história da definição do termo cultura citando diversos autores, como Edward Tylor, que se pauta no estudo das ciências naturais do período. Tylor apresentava uma visão mais uniformizada de cultura que é influenciada também pelo evolucionismo unilinear, surgido após *A origem das espécies* de Darwin (LARAIA, 1986). Franz Boas, por outro lado, critica essa visão quando estuda alguns povos, defendendo que cada grupo particular deve ser estudado a partir de suas próprias leis. Apesar de alguns autores trazerem visões diferentes, de forma geral os neo-evolucionistas concordam, dentre outras coisas, que culturas são passadas socialmente e “a mudança cultural é uma forma de adaptação com a seleção natural” (LARAIA, 1986)

Antonio Auguste Arantes (1981) traz definições muito relevantes em seu livro *O que é cultura popular*. Seus pensamentos fazem uma relação com o pensamento de Franz Boas quando analisa a cultura a partir da relação que grupos sociais compartilham. Dentre suas muitas considerações, estão os pensamentos sobre a cultura ser composta por diversos símbolos que só fazem sentido dentro de sua comunidade. Arantes (1981) ainda diz que fazer parte de alguma comunidade é compartilhar a maneira de interagir com os outros e a natureza, essa ideia transmite uma noção de uniformidade dentre os membros de algum grupo social, mas apesar de características em comum, ideias heterogêneas podem aparecer.

A partir dos breves tópicos apontados, é possível compreender que cultura é um fenômeno social. A família é de suma importância nesse processo, pois é nosso primeiro contato com outras pessoas e esse contato impossibilita que alguém não tenha cultura (SILVA, 2019). Desta maneira, aprendemos grande parte dos símbolos de nossa sociedade a partir do que nos é transmitido pelos nossos pais e familiares.

A educação, por outro lado, é parte da cultura e a transmite, nos ajudando a entender o modo em que vivemos. A escola se torna um local onde diversas culturas se encontram, cada pessoa ali presente leva seus conceitos e costumes já aprendidos com sua família, gerando uma troca. O ensino entende essa relação que surge do princípio de que somos seres sociais, aprendemos com o ambiente e depois o formamos (SILVA, 2019).

Paulo Freire (2011) em seu livro *Pedagogia da autonomia* aborda sobre diversos aspectos da educação para que seja “libertadora”. Segundo esse conceito desenvolvido por ele, a educação deveria ir além da alfabetização tradicional, pois é também um ato político. Freire entende e defende que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. O processo para uma educação libertadora não é simples, especialmente porque por muito tempo o professor era visto como o detentor do conhecimento e os alunos não eram ouvidos. É possível notar essa afirmação por meio de registros que mostram escolas há alguns anos, onde os alunos não tinham muito espaço para contribuir com a aula e a opinião do professor era a única válida (SILVA, 2019).

A escola pode e deve ser um local onde os alunos têm a possibilidade de realizar trocas de saberes e cultura com seus colegas, mas Silva (2019) aborda alguns aspectos que precisam acontecer para que isso seja uma realidade: é necessária uma preocupação quanto a formação dos professores, bens culturais disponíveis e os alunos devem conhecer sua cultura e sua própria história para que os conhecimentos adquiridos se conectem com seu cotidiano. Percebemos desta maneira que o papel do aluno é de grande

importância. Com o auxílio do educador as crianças conseguem moldar o ambiente por se tratarem de seres que agem e pensam de forma crítica (SILVA, 2019).

Silva (2019) também traz uma grande dificuldade percebida no processo de aprendizagem, que é a cultura popular não ser bem aceita, anulando os saberes passados aos alunos por sua família. Se não há troca, a educação deixa de ser libertadora e o relacionamento com os demais é prejudicado, além da estrutura da sociedade sofrer, pois para se manter em pé depende da preservação da cultura.

A cultura está em movimento e as influências recebidas por meio da internet ou outras mídias fazem com que esse conceito se molde também, tornando-se parte do cotidiano das pessoas. Separar essa noção cultural do conteúdo escolar faz com que os alunos não enxerguem a aplicabilidade do mesmo em suas vidas. Além de tornar as aulas tediosas, a escola parece perder o sentido quando o conteúdo se distingue tanto do dia a dia dos alunos (HERNÁNDEZ, 2007).

Tanto as crianças quanto os jovens estão convivendo com distintas representações culturais e existe uma contínua progressão no que se apresenta como cultura e a escola deve seguir o mesmo ritmo, que as mídias estabelecem à nova cultura, pois elas atingem de forma bem mais rápida o público infante-juvenil. (SILVA, 2019, p.12)

1.2. IMIGRAÇÃO JAPONESA

Apesar da distância, o Brasil é o país com a maior comunidade japonesa fora do Japão! São aproximadamente 1.500.000 japoneses ou descendentes espalhados por diversos estados¹. Em 1819 o Brasil recebe cerca de 400 a 500 imigrantes chineses, sendo os primeiros asiáticos a chegarem ao país. (DAIGO, 2008).

Os primeiros asiáticos chegaram em 1819, mas o tratado de Amizade, Comércio e Navegação² foi assinado apenas em 1895, dando início à relação diplomática entre o Brasil e o Japão. Mas um dos grandes responsáveis pela quantidade de emigrantes japoneses foi o ministro Fukashi Sugimura, que ao conhecer o Brasil em 1905, foi muito bem recebido. Nossa hospitalidade partia também de um interesse pelo Japão, mas isso não deixou de causar uma boa impressão no ministro, que ao voltar ao seu país fez um relatório positivo, aumentando o interesse pelo Brasil (DAIGO, 2008).

Masao Daigo (2008) relata que o resultado desses acontecimentos, foi o primeiro vapor saindo de Kobe em 1908, transportando 781 emigrantes, que chegam a Santos após 51 dias de viagem. Mas um processo de emigração em si é complexo, e nessa primeira leva muitos conflitos surgiram. Os japoneses trabalhavam em fazendas de café, mas por chegarem um pouco atrasados, muitos dos frutos já haviam sido colhidos, o que não rendia uma boa safra, pesando no salário que se tornou insuficiente para alimentar uma família. Os japoneses vieram para o Brasil com a promessa de que conseguiriam muito dinheiro facilmente, mas ao se depararem com esses problemas a insatisfação era o esperado e muitos se mudaram. O processo da saída dos imigrantes das fazendas contribuiu para que se espalhassem pelo estado de São Paulo e para que encontrassem outros trabalhos (DAIGO, 2008).

¹ Encontrado em: [6 países com a maior comunidade japonesa fora do Japão - Mundo-Nipo](http://www.mundo-nipo.com). Endereço eletrônico: www.mundo-nipo.com

² O tratado abriu as relações diplomáticas entre os países, permitindo que começasse o processo de imigração. Encontrado em: [Japão — Português \(Brasil\) \(www.gov.br\)](http://www.gov.br). Endereço eletrônico: www.gov.br

Conforme iam se instalando no país, sentiram a necessidade de ter suas próprias terras, mas havia ainda uma barreira linguística e cultural. A solução foi um sistema de colônias, assim um líder poderia adquirir a gleba e dividir para os demais. A primeira colônia pertencia a Unpei Hirano, um intérprete do primeiro grupo a aportar em Santos (DAIGO, 2008).

Em 1910 chega ao Brasil o segundo grupo de imigrantes e dessa vez houve menos conflitos nas fazendas. Nesse vapor estava o representante do sindicato de Tóquio, Ikutaro Aoyagui, que negocia com o governo de São Paulo 50.000 hectares gratuitos para constituir uma colônia japonesa. Algumas terras não eram boas para o plantio, outras já estavam habitadas, gerando alguns conflitos que precisaram ser contornados pela Burajiru Takushoku Kaisha (empresa brasileira de colonização) (DAIGO, 2008).

Em 1912 os colonos tentavam se tornar independentes e em 1914 o *shôyu* brasileiro começa a ser produzido. No mesmo ano, o Consulado Geral do Japão também abre em São Paulo, além de uma escola e outras instituições. As coisas iam bem para os imigrantes, mas um surto de malária aparece, matando diversas pessoas. Como se não bastasse, uma praga de gafanhotos ataca os produtos agrícolas (DAIGO, 2008).

Alguns anos se passaram e em 1920, outra tragédia acontece: Hirano morre aos 34 anos vítima da gripe espanhola. Apesar desse acontecimento, seus projetos continuaram e outras colônias surgiram em seu nome, criadas por seus seguidores. Nesse mesmo ano o desbravamento de matas virgens aumenta, fazendo com que os imigrantes chegassem a outros lugares, como Paraná e Mato Grosso (DAIGO, 2008).

A maioria dos japoneses que vinham para o Brasil tinha a intenção de voltar para o Japão no futuro, o que os fazia manter o espírito japonês e até não se misturarem tanto com os brasileiros, apesar de grande parte nunca ter voltado para sua pátria mãe. Já em 1924 novos emigrantes saem do Japão já

tendo pagado por seus lotes com a intenção de fixar moradia aqui (DAIGO, 2008).

Além de conflitos entre os japoneses e os brasileiros, problemas internos também ocorreram. Durante a guerra no pacífico a circulação de jornais em japonês foi proibida, dificultando bastante que as informações sobre a guerra chegassem aos imigrantes que não dominavam o português, o que gerou outro conflito (DAIGO, 2008).

Com o fim da segunda guerra o Japão havia perdido, mas com o pouco acesso à informação alguns imigrantes achavam que tinham conseguido a vitória. Fora de seu país e com essa situação de guerra, se apegaram a esse mito, enquanto os imigrantes que sabiam da verdade os tentavam convencer. Essa situação durou por meses, mas um ano após o fim da guerra diversos jornais japoneses foram criados, então pouco a pouco mais pessoas descobriram a verdade (DAIGO, 2008).

No pós-guerra o processo de emigração se reiniciou, e aproximadamente 50.000 japoneses chegaram até os anos 80. O interesse por empresas de fora cresceu, e empresas têxteis japonesas chegaram aqui com interesse em nosso algodão. Mas nos anos 70 e 80 a hiperinflação resultou em uma baixa no número de imigrações e algumas empresas saíram do país (DAIGO, 2008).

A história da imigração japonesa não é linear, e como esperado envolve diversos conflitos entre os próprios imigrantes e com os nativos, e culturas tão diferentes certamente dificultaram o processo. Apesar das situações mais difíceis e dos momentos em que menos imigrantes vieram, temos uma comunidade nipo-brasileira muito grande.

Com tantos japoneses e descendentes morando no Brasil, mesmo que eles não se misturassem tanto com os brasileiros, foi inevitável a troca cultural. Os imigrantes foram muito importantes na nossa agricultura e também nos ensinaram a consumir mais verduras e hortaliças (DAIGO, 2008).

A princípio nós também não tivemos muita abertura à cultura dos imigrantes. Como anteriormente debatido, Arantes (1998) diz que os símbolos de uma cultura podem ser compreendidos quando inseridos em seu grupo social, portanto em um processo de imigração o estranhamento é esperado, especialmente quando este é o primeiro contato com a cultura em questão. É possível observar, entretanto, que um interesse pela cultura japonesa em geral tem crescido nos últimos anos, em especial a cultura pop, como os animes, jogos e música.

A história da imigração japonesa nos ajuda a entender o porquê de sermos o país com a maior comunidade nipônica fora do Japão. A quantidade de japoneses no Brasil nos aproxima da cultura nipônica, nos deixando também mais suscetíveis às influências da cultura pop japonesa. Abordaremos esse assunto de maneira mais aprofundada nos capítulos seguintes.

1.3. BREVE HISTÓRIA DO SURGIMENTO E EVOLUÇÃO DOS ANIMÊS

Nessa parte proponho uma breve história dos animês usando como base o livro *Cultura pop japonesa*, um compilado de textos de diversos autores que tratam do tema animê e mangá (história em quadrinhos japonesa), compilados por Sonia B. Luyten.

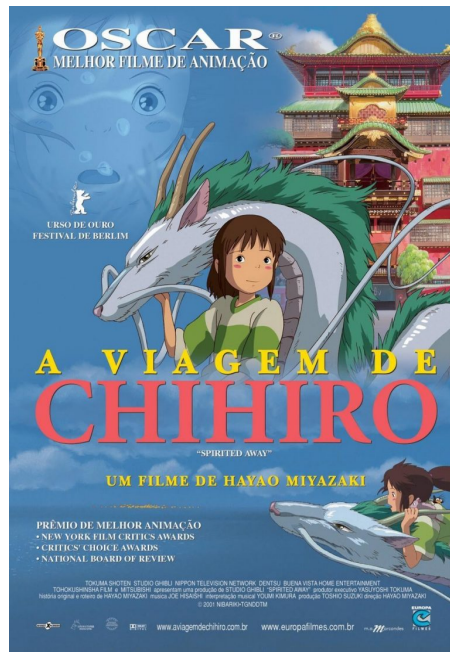
Para quem não acompanha muito o ramo da animação, talvez isso seja novidade, mas o Japão é um dos maiores produtores de animação do mundo!³ São diversos estúdios que produzem seriados e exportam para outros países, mas não posso deixar de citar aqui o Studio Ghibli⁴. Ele se tornou o primeiro estúdio fora dos Estados Unidos a ganhar um Oscar de melhor animação com o filme *A viagem de Chihiro*, que com uma proposta bastante fantástica, conquistou diversos críticos e se tornou a animação mais bem sucedida do Japão, rendendo 347 milhões de dólares mundialmente. Além de *A viagem de Chihiro*, o estúdio conta com vários outros títulos, como *Meu amigo Totoro*, *O sistema de entregas da Kiki* e *Princesa Mononoke*.

³ [The countries that produce most animation films \(number of films 2010-2014\): Shift Ranking of June 22 | Culture | Arts, music and lifestyle reporting from Germany | DW | 22.06.2015](#)

[Anime Market Size & Share | Industry Report, 2021-2028 \(grandviewresearch.com\)](#)

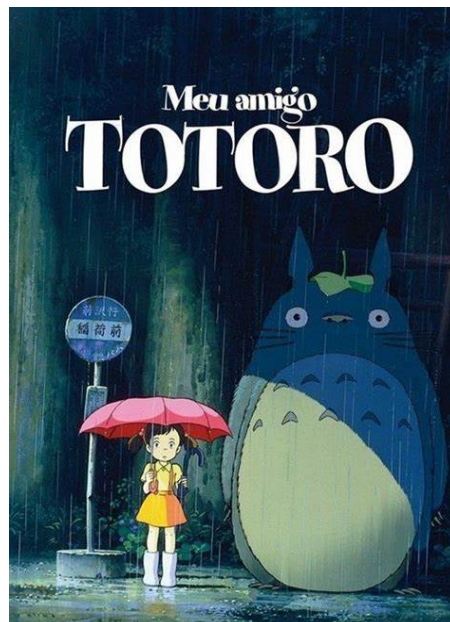
⁴ [Studio Ghibli | Studio Ghibli Brasil](#)

Figura 1 - Cartaz do filme *A viagem de Chihiro*



Fonte: ["A VIAGEM DE CHIHIRO" - Exercício para mentes e corações – Nosso Cinema](#)
Endereço eletrônico: <www.nossocinema.com.br> acessado em agosto de 2021

Figura 2 - Cartaz de *Meu amigo Totoro*



Fonte: [Meu Amigo Totoro – Papo de Cinema](#)

Endereço eletrônico: <www.papodecinema.com.br> acessado em agosto de 2021

Hoje o Japão tem um estilo único de animação. Reconhecemos seu traço principalmente pelos olhos grandes, com muito brilho, o que ajuda a dar destaque para as emoções dos personagens, além do clássico cabelo espetado visto em diversos protagonistas, como Naruto, Goku (de *Dragon Ball*), Gon (de *Hunter x Hunter*) ou o Ash (de *Pokémon*).

Figura 3 - Gon, personagem de Yoshihiro Togashi



Fonte: [Gon Freecss | Wiki Hunter x Hunter | Fandom](https://www.hunterxhunter.fandom.com/wiki/Gon_Freecss)

Endereço eletrônico: <www.hunterxhunter.fandom.com> acessado em agosto de 2021

Figura 4 - Ash, personagem de Satoshi Tajiri



Fonte: [Ash From Pokemon Will Change Again Next Year \(kotaku.com.au\)](http://kotaku.com.au)

Endereço eletrônico: <www.kotaku.com.au> acessado em agosto de 2021

Apesar do Japão conseguir deixar sua marca hoje com um estilo próprio e ter um mercado muito bem consolidado, tudo começou por uma influência das animações norte-americanas, como as da própria Walt Disney. Cristiane Sato (2005) conta como se deu essa influência, que começa em 1910, quando vários curtas mudos estavam sendo produzidos por estúdios estadunidenses, levando várias pessoas aos cinemas. No Japão não foi diferente, e a novidade encantou a futuros animadores, como Seitaro Kitayama, que logo começou a explorar animações de maneira independente.

Kitayama se inspira em fábulas japonesas em seus curtas e em 1913 lança *Saru Kani Kassen*, ou *A luta entre o caranguejo e o macaco*, seu primeiro curta. Após seu lançamento, produz a primeira animação japonesa a ser passada no exterior, *Momotaro* ou *O menino pêssego*. Kitayama não foi o único a se interessar pelo ramo, Junichi Kouchi também começa a produzir, trazendo a novidade de trabalhar em tons de cinza (SATO, 2005).

Figura 5 - Imagem do curta *A luta entre o caranguejo e o macaco*



Fonte: [Японские мультфильмы смотреть онлайн | Японский язык онлайн \(nihon-go.ru\)](http://www.nihon-go.ru)

Endereço eletrônico: <www.nihon-go.ru> acessado em agosto de 2021

Uma característica da cultura japonesa com relação a animação é a de não a enxergar como sendo exclusivamente infantil. É possível observar essa afirmação através dos gêneros encontrados. Além das animações voltadas para crianças, como as do gênero *Kodomo*, ou as voltadas para um público adolescente, como os *Shounens* (tem como público alvo garotos de 12 a 18 anos) e *Shoujous* (para garotas de 12 a 18 anos), existem diversas outras categorias feitas especialmente para adultos, como os *Seinens* (para jovens adultos de 18 a 40 anos) ou mesmo os *Hentais*, que são animês pornográficos⁵. No ocidente são raras as animações voltadas exclusivamente para os adultos. Observa-se que poucos estúdios dominam o mercado, e embora consigam muitos fãs mais velhos, de maneira geral os filmes se preocupam em atrair o público infantil também. As animações da Disney, Pixar, ou mesmo da Dreamworks que costumam ter um humor mais ácido, são vendidas para as crianças. Mas Sato (2005) conta que no Japão, em 1925 Zenjiro Yamamoto já lança a primeira animação de drama, *Uba Sute Yama*, ou *A montanha das idosas abandonadas*.

Figura 6 - Animê *One Piece*, do gênero *Shounen*, de Eiichiro Oda



Fonte: [Gêneros dos animes: Saiba quais são os seus favoritos! - Aficionados](#)

Endereço eletrônico: <www.aficionados.com.br> acessado em agosto de 2021

⁵ [Guia dos Gêneros dos Animes | Animix](#)

Figura 7 - Animê *Hamtaro*, do gênero *Kodomo*, de Ritsuko Kawai



Fonte: [Orgulho em minha vida: HAMTARO: MELHORES ANIMES 1 \(valdeirshow2010.blogspot.com\)](http://valdeirshow2010.blogspot.com)

Endereço eletrônico: <www.valdeirshow2010.blogspot.com> acessado em agosto de 2021

Figura 8 - Animê *Berserk*, do gênero *Seinen*, de Kentaro Miura



Fonte: ['Berserk': Se revela el nuevo casting y opening \(freakelitex.com\)](http://freakelitex.com)

Endereço eletrônico: <www.freakelitex.com> acessado em agosto de 2021

Após as primeiras animações lançadas, novos feitos marcam a história da animação japonesa. Noburo Ofuji produz a primeira animação com som, *Osekisho* ou *O inspetor de estação*, além de ser o primeiro animador japonês a utilizar a técnica de desenhos sobre celulóide e o primeiro a produzir uma

animação colorida. Ofuji enfatiza a cultura japonesa citada anteriormente, quando diz que: "*a animação não é necessariamente uma arte cômica, mas uma forma de cinema viável para tratar de temas adultos, dramáticos e eróticos*" (SATO, 2005).

Sato (2005) traz também em seu levantamento histórico a ditadura militar sofrida pelo Japão na década de 30, seguindo até o fim da segunda guerra, e fez com que muitos animadores fossem esquecidos por se oporem ao sistema. Apesar da falta de liberdade dos artistas, foi um período em que o governo investiu mais nas animações que eram feitas para favorecê-lo. Com o dinheiro que entrava para essas produções, o animê evoluiu muito tecnicamente. Hoje não temos quase nenhum registro desses trabalhos, visto que foram apagados para que as ideias ultranacionalistas não continuassem sendo divulgadas. Apesar disso, a ditadura continua tendo impactado a história do animê (assim como impactou a história do Japão em geral).

Após o fim da guerra a animação japonesa entra em outro período, um provavelmente mais conhecido, no qual o filme *Hakujaden*, ou *A lenda da serpente branca* de Taiji Yabuchita foi lançado. É considerado o primeiro longa-metragem com cores do Japão e marca o início da produção industrial da animação no país (SATO, 2005).

Figura 9 - Cartaz do filme *A lenda da serpente branca*



Fonte: [A Lenda da Serpente Branca - 22 de Outubro de 1958 | Filmow](http://www.filmow.com)

Endereço eletrônico: <www.filmow.com> acessado em agosto de 2021

É difícil falar sobre animê sem citar o mangá (história em quadrinho japonesa). A maioria das animações seriadas são versões animadas da obra de algum mangaká (escritor de mangá), então os dois andam juntos. Nos anos 50 surge um escritor que muda a história das HQs japonesas e depois o animê, seu nome é Osamu Tezuka (SATO, 2005).

Figura 10 - Página do mangá de *Dragon Ball*, por Akira Toriyama



Fonte: [Dragon Ball Manga Volume 1 \(2nd Ed\) \(rightstufanime.com\)](http://www.rightstufanime.com)

Endereço eletrônico: <www.rightstufanime.com>> acessado em agosto de 2021

Figura 11 - Cena do animê *Dragon Ball*, adaptação feita pela Toei Animation



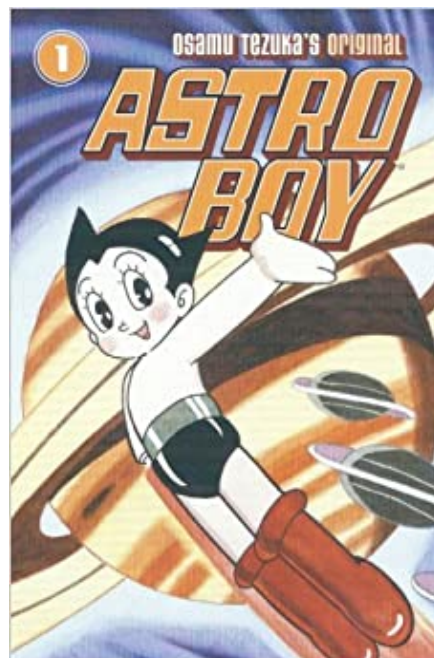
Fonte: [Fã recria cena de Goku voando em Dragon Ball em sua nuvem utilizando apenas um drone e o resultado é sensacional - Critical Hits](http://www.criticalhits.com.br)

Endereço eletrônico: <www.criticalhits.com.br> acessado em agosto de 2021

Sato (2005) conta que Tezuka tinha vontade de animar suas histórias, criando storyboards que acabaram revolucionando os quadrinhos, mesmo que sem intenção. Seu interesse pela animação vem de uma admiração também pela Disney, mas enquanto ainda não conseguia animar suas histórias, ele transferia técnicas do cinema para a sua forma de desenhar e escrever que são utilizadas até hoje. De tanta importância que seu trabalho teve, recebeu o apelido de “deus dos quadrinhos”.

Após um tempo de espera, Tezuka finalmente conseguiu participar da co-direção em uma produção na Toei, o motivando a abrir seu próprio estúdio, a Mushi Production. Com seu próprio estúdio conseguiu animar um personagem que havia criado para os quadrinhos, o Astro Boy. Essa produção se tornou a primeira série animada do Japão, abrindo de fato as portas para outros animês nesse formato. Depois Tezuka lança a primeira série em cores, *Jungle Tentei*, ou *Kimba, o Leão branco* (SATO, 2005).

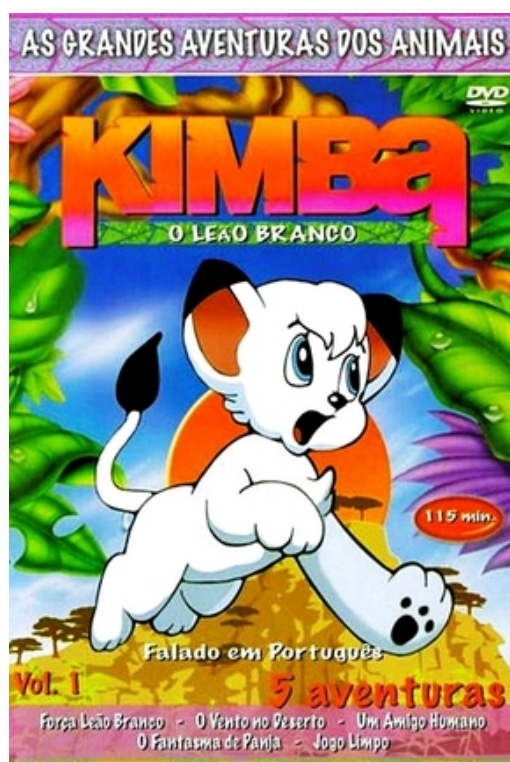
Figura 12 - Capa do volume 1 do mangá *Astro Boy*



Fonte: [Amazon.com: Astro Boy, Vol. 1: 9781569716762: Tezuka, Osamu, Tezuka, Osamu: Books](https://www.amazon.com/Astro-Boy-Vol-1-9781569716762-Tezuka-Osamu-Tezuka-Osamu-Books)

Endereço eletrônico: <www.amazon.com>> acessado em agosto de 2021

Figura 13 - Cartaz de *Kimba, o Leão Branco*



Fonte: [Kimba, o Leão Branco - 6 de Outubro de 1965 | Filmow](http://www.filmow.com)

Endereço eletrônico: <filmow.com> acessado em agosto de 2021

Tezuka produziu diversos personagens, indo de séries adultas a terror infantil. No ramo mais específico da animação fez curtas, longas, séries e vídeos experimentais (SATO, 2005). Sandra Monte (2010) também fala sobre a importância de Tezuka afirmando que seu estilo foi tão marcante, que quando no ocidente falamos “animês”, nos referimos aos desenhos japoneses com estilo dele, enquanto que no Japão qualquer animação é chamada assim, japonesa ou não.

Sato (2005) diz que depois do lançamento de *Astro Boy*, o Japão começou a produzir diversos animês simultaneamente. Vários títulos marcantes foram lançados desde então, como *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball*, que serão abordados melhor na próxima parte sobre a influência da cultura nipônica no Brasil.

1.4. ANIMÊ NO BRASIL

Para entendermos como os animês ganharam mais fama, precisamos analisar diversas questões, como o tamanho da comunidade nipônica aqui (que já foi abordado anteriormente), contexto histórico, situação econômica do país e seu sucesso nos Estados Unidos, pois a maioria dos animês que chegam ao Brasil passaram por lá primeiro. Essas noções foram pesquisadas e registradas por Sandra Monte, que em seu livro *A presença do animê na TV brasileira* aborda a importância da expansão da televisão no país, dentre outros aspectos.

As animações japonesas já faziam bastante sucesso em seu país, com um grande número de espectadores. O sucesso da mídia no Japão despertou o interesse da NBC (rede de televisão estadunidense), que começou a buscar títulos para serem comprados, abrindo assim portas para que chegassem ao Brasil (MONTE, 2010).

Um outro ponto muito importante abordado por Monte (2010) que interfere diretamente no consumo da cultura pop japonesa é o aumento da importância da televisão. Assim que a TV foi inventada e começou a entrar nos lares das pessoas, nem todos tinham condições de adquirir uma e até os canais não tinham um padrão de qualidade como os de hoje. Foi necessário um crescimento econômico para que isso começasse a mudar.

Em 1960 o Brasil estava ascendendo economicamente, época também em que várias emissoras surgiram. Com o fim também da segunda guerra e começo da guerra fria, a corrida tecnológica contribuiu para a evolução da TV. Esses dois acontecimentos a princípio podem parecer não muito determinantes, mas fizeram com que aos poucos a importância da televisão e seu significado aumentassem (MONTE, 2010).

A partir de 1964, quando o país tentava encontrar os caminhos do desenvolvimento, a televisão passou a ser considerada como um dos símbolos da modernidade pretendida. Nesse período, o país iniciou a execução de obras de ampliação e modernização do sistema telecomunicações, criando a infra-estrutura que permitiu o surgimento e expansão das redes

de televisão, que passaram a ter influência de abrangência nacional na promoção e venda de bens de consumo em larga escala. (MATOS, 2009, p. 94)

Sandra Monte (2010) conta que embora não fossem tão comuns, alguns animês chegaram ao Brasil nos anos 60, mais especificamente em 1968, porém, alguns foram transmitidos em canais de baixa audiência. Nessa mesma década a rede Globo começa a investir em um padrão de qualidade em seus programas, fazendo sua audiência aumentar bastante. Em 1968 a Globo transmite o primeiro animê fora das programações infantis: *O oitavo homem*. Mais tarde, no mesmo ano e no mesmo horário, a emissora passa *Capitão meteoro*, mais conhecido hoje como *Speed racer*. Apesar de transmitir esses títulos, não tinha o animê como uma característica marcante em seu catálogo, como outras emissoras (MONTE, 2010).

Figura 14 - Imagem do animê *O oitavo homem*, criado por Kazumasa Hirai e o artista Jiro Kuwata



Fonte: [Oitavo Homem. o herói que ao fumar ganha super poderes | Proibido Ler](http://www.proibidoler.com)

Endereço eletrônico: <www.proibidoler.com> acessado em agosto de 2021

Figura 15 - Imagem do animê Speed Racer, de Tatsuo Yoshida



Fonte: [Speed Racer 4k Ultra HD Wallpaper | Background Image | 4260x3240 \(alphacoders.com\)](https://www.alphacoders.com/wallpaper/speed-racer-4k-ultra-hd-wallpaper-background-image-4260x3240)

Endereço eletrônico: <www.wall.alphacoders.com> acessado em agosto de 2021

Apesar de alguns títulos aparecerem, os animês começaram a receber um destaque maior nos anos 90, quando várias emissoras trazem as animações japonesas em suas programações. A rede Manchete merece um destaque nesse processo, pois nos anos 80 e 90 transmitia diversos títulos, como *Cavaleiros do Zodíaco* e *Sailor Moon*, além de *Tokusatus* (filmes japoneses live-action), como *Jaspion* e *Patrine*. Nesse período a emissora teve uma boa audiência, contribuindo para a fama que os animês adquiriram (MONTE, 2010).

Monte (2010) cita diversas séries (não japonesas) que marcaram a TV nos anos 90. Os Simpsons, a família dinossauro e carrossel são exemplos de programas que marcaram uma geração. Monte (2010) também aborda aspectos econômicos: 1994 o plano real é lançado e consegue estabilizar nossa economia, permitindo que as pessoas tivessem mais segurança e conseguissem consumir mais. A junção desses acontecimentos tornaram os anos 90 terreno fértil para que chegasse uma das maiores febres dentre os animês: Cavaleiros do Zodíaco.

Figura 16 - Personagens de *Cavaleiros do Zodíaco*, de Masami Kurumada



Fonte: [VÍDEO – Relembre melhores momentos de Cavaleiros do Zodíaco | Rádio Geek BR \(radiogeekbr.com.br\)](https://www.radiogeekbr.com.br)

Endereço eletrônico: <www.radiogeekbr.com.br> acessado em agosto de 2021

As animações estadunidenses em geral tem um formato de histórias independentes, então podemos assistir a episódios soltos e compreender a trama, visto que a mesma começa e termina no próprio episódio. Observa-se, por exemplo, em desenhos do Disney Channel, como *Phineas e Ferb*, ou os passados na Cartoon Network, como *Meninas Super Poderosas*, *Hora de Aventura*, ou mesmo em animações mais adultas como *Os Simpsons*. É provável que haja exceções, mas grande parte das séries animadas dos Estados Unidos segue esse formato. Os animês por outro lado possuem de maneira geral um formato que lembra as nossas novelas, a história continua a cada semana, prendendo o espectador que quer saber seu fim. Exemplos dessa afirmação são vistos em *Attack on Titan*, *Naruto*, *One Piece*, *Fullmetal Alchemist*, *Demon Slayer*, dentre muitos outros. Essa não é uma novidade exclusiva de *Cavaleiros do Zodíaco*, mas certamente contribuiu para que fizesse tanto sucesso (MONTE, 2010).

Monte (2010) mais uma vez mostra como os aspectos econômicos influenciaram a presença do animê aqui. Ela aponta que no período em que o novo animê foi lançado, a economia do país estava mais estável também. Um pouco antes o Brasil sofria uma crise de inflação fortíssima, que impactava diretamente na segurança econômica das pessoas. Em 1994, porém, o plano real foi lançado, trazendo uma estabilidade muito maior. Com uma maior segurança financeira, as pessoas não só assistiam à série, como também consumiam produtos ligados à ela. Não havia concorrência para *Cavaleiros do Zodíaco*, assim como não havia concorrência para a primeira revista voltada para temáticas nerds, a revista *Herói*. No mesmo ano que o animê foi lançado, a *Herói* estreava, e sua primeira edição tem como capa justamente a animação japonesa que estava bombando na época, reforçando mais uma vez seu sucesso e contribuindo para sua disseminação (MONTE, 2010).

Figura 17 - Capa da primeira edição da revista *Herói*



Fonte: [Revista Herói nº 1 by Retro Scans - issuu](#)

Endereço eletrônico: <www.issuu.com> acessado em agosto de 2021

Depois do fenômeno de *Cavaleiros do Zodíaco*, outras emissoras ficaram mais interessadas em animês. Monte (2010) fala como a Cartoon e o SBT adquiriram alguns títulos, mas foi a Record quem transmitiu *Pokémon*, que se tornou outra febre. Monte (2010) diz que em vista do sucesso de *Pokémon*, a Globo então se rende e compra *Samurai X*, porém, a classificação indicativa trouxe vários problemas para a emissora, que cortava alguns episódios, ou às vezes parava de transmitir o animê e então voltava, deixando o público confuso. Com essa experiência negativa a Globo perde seu interesse pelas animações nipônicas, mas só até a Bandeirantes transmitir um dos animês de maior sucesso no Brasil: *Dragon Ball Z* (DBZ).

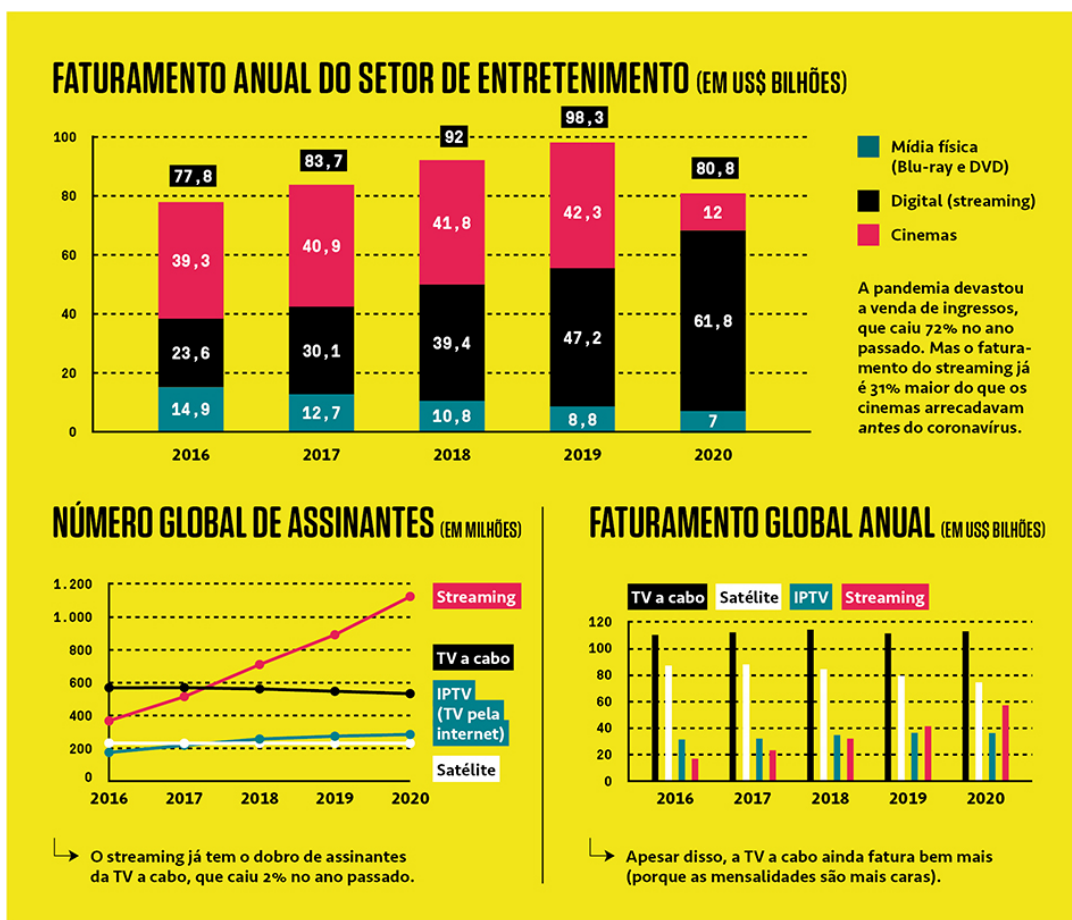
Dragon Ball conseguiu chamar de novo a atenção da Globo que compra seus direitos e passa a transmitir ao mesmo tempo que o SBT, a Band e a Cartoon! DBZ fez tanto sucesso, que se tornou a primeira série do mundo a ser transmitida simultaneamente em 4 emissoras de TV do mesmo país ao mesmo tempo! Com a explosão de sua chegada, a Globo então decide comprar todos os 508 episódios e 18 longas para ser a única emissora com os direitos do animê (MONTE, 2010).

Sandra Monte (2010) afirma que depois do sucesso de *Cavaleiros do Zodíaco*, desde 1999 sempre houve algum animê passando na TV brasileira. Além da TV aberta, a TV fechada também contribuiu para a fama dos animês. O problema que a Globo sofreu com a classificação indicativa voltaria novamente, fazendo com que as emissoras tivessem um cuidado maior com os títulos trazidos, mas não impedindo que vários viessem (MONTE, 2010). É altamente improvável que algumas animações mais violentas, como *Bleach*, *Demon Slayer* e *Attack on Titan* sejam transmitidas em TV aberta, mas outras animações mais leves são passadas e outras são editadas.

Hoje além da TV aberta e fechada, plataformas de streaming, como a Netflix, têm investido em títulos nipônicos. A crunchyroll⁶ e a funimation (plataformas de streaming voltadas para animês) também têm crescido, ajudando a animação japonesa a ganhar fama. Não podemos descartar também a quantidade de sites piratas que disponibilizam mangás e animês gratuitamente, facilitando ainda mais o acesso ao gênero. O gráfico abaixo mostra, dentre outros aspectos, o aumento de assinaturas em plataformas de streaming hoje. Apesar da TV fechada ainda faturar mais por conta do preço da mensalidade, é possível observar o aumento do consumo de entretenimento a partir de plataformas de streaming.

⁶ [Crunchyroll - Indústria do anime cresceu mais 15% em 2019 e dobrou seu faturamento em dez anos](#)

Figura 18 - Gráfico



Fonte: [Infográfico: qual o streaming com mais assinantes no mundo? | Super \(abril.com.br\)](https://super.abril.com.br/infografico/qual-o-streaming-com-mais-assinantes-no-mundo/)

Endereço eletrônico: <www.super.abril.com.br> acessado em agosto de 2021

Os animês são uma forma de levar a cultura japonesa ao mundo. Por meio deles começamos a conhecer e entender alguns símbolos da cultura japonesa que antes não faziam sentido para nós. As animações geram um interesse também por outras partes de sua cultura, como a música, língua, moda e culinária. O acesso a eles mais a facilidade que a internet hoje nos traz de conhecer os títulos que bombam no Japão, cria um interesse por sua cultura em geral. Sidney Gusman (2005) conta que por muito tempo os mangás que chegavam ao Brasil vinham adaptados para a leitura ocidental (da esquerda para a direita), a Conrad Editora traz então *Dragon Ball* e *Cavaleiros do*

Zodíaco com a leitura oriental e onomatopéias em japonês, o que aproximou mais o público da cultura nipônica.

Hoje os jovens continuam levando seu conhecimento sobre cultura para a escola, mas esse conhecimento tem se alterado, pois o contato com outros países por meio da mídia se tornam parte do que conhecem e consomem. Conforme a cultura japonesa se expande também se torna parte fundamental do interesse de muitos alunos e esse conhecimento precisa também ser levado em consideração pelos educadores.

2. ANIMÊS ENTRE OS ALUNOS

Esse capítulo propõe uma análise mais pessoal da importância e relevância do animê na vida dos jovens. A partir de relatos da minha história com a cultura pop japonesa e da narrativa de quatro alunas iremos entender o porquê do animê falar com tantas pessoas e como a mídia pode ser muito importante no desenvolvimento dos alunos.

Este capítulo foi dividido em quatro partes, sendo a primeira dedicada para o meu relato pessoal e as observações que fiz como professora de artes de uma escola privada. Conto a diferença que vejo da influência japonesa quando eu era estudante no ensino fundamental e médio, para a influência que enxerguei hoje.

Na segunda parte saio da posição de apenas observadora para escutar o que algumas alunas dizem sobre o assunto. A partir de entrevistas analiso suas respostas quanto ao interesse na cultura pop japonesa e no desenho. Também perguntei o que elas mais gostam nos animês e se essas animações as motivam a desenhar.

A terceira parte é como uma continuação direta da segunda, mas desta vez analiso os desenhos das mesmas alunas. Pedi para que me enviassem algumas *fanarts* (desenhos de personagens que já existem) para observar a relação destas com os personagens originais.

O capítulo finaliza com um estudo da influência da mídia sobre os jovens. A partir de leituras sobre a construção de roteiro e personagens, conto um pouco de que forma os autores tornam essas histórias atraentes e porque são tão importantes para alguns adolescentes, dando um foco especial para o animê.

2.1. EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA

O ano era 2006, estava na terceira série e *Naruto* era febre entre as crianças e adolescentes. Lembro desse assunto surgir entre os alunos, de tentarmos imitar os selos de mão dos jutsus⁷ e a animação japonesa, pelo menos naquele momento, ser muito popular. Assisti alguns episódios nesse período, mas sem o mesmo compromisso que alguns colegas.

Figura 19 - Cartaz de *Naruto*, de Masashi Kishimoto



Fonte: <https://deidara6518.pixnet.net/blog/post/19295948>

Endereço eletrônico: <www.pixnet.net> acessado em setembro de 2021

Quando um pouco mais velha, em minha pré-adolescência, embora não assistisse animês, jogava alguns jogos japoneses com minha irmã. Juntas gastamos horas com jogos como *Chrono Trigger*, *Zelda* e *Kingdom Hearts*, jogos que também carregavam características nipônicas no design de seus

⁷ Naruto é um animê que fala sobre ninjas. Nesse universo os personagens utilizam gestos, chamados selos, para liberarem uma espécie de poder. Para mais informações e imagens dos selos, consultar o link: [Naruto - Saiba tudo sobre os Selos de Mão - Critical Hits](http://www.criticalhits.com.br). Endereço eletrônico: www.criticalhits.com.br

personagens, história e trilha sonoras. Aqueles jogos tiveram um grande impacto sobre mim. Dentre meus 10 aos 14 anos, uma parte dos desenhos que produzia eram fanarts dos personagens dos videogames.

Figura 20 - Cartaz do jogo *Chrono Trigger*



Fonte: [\[BON PLAN\] Chrono Trigger à moitié prix jusqu'au 28 août sur Steam \(geekgeneration.fr\)](https://www.geekgeneration.fr/)

Endereço eletrônico: <www.geekgeneration.fr> acessado em setembro de 2021

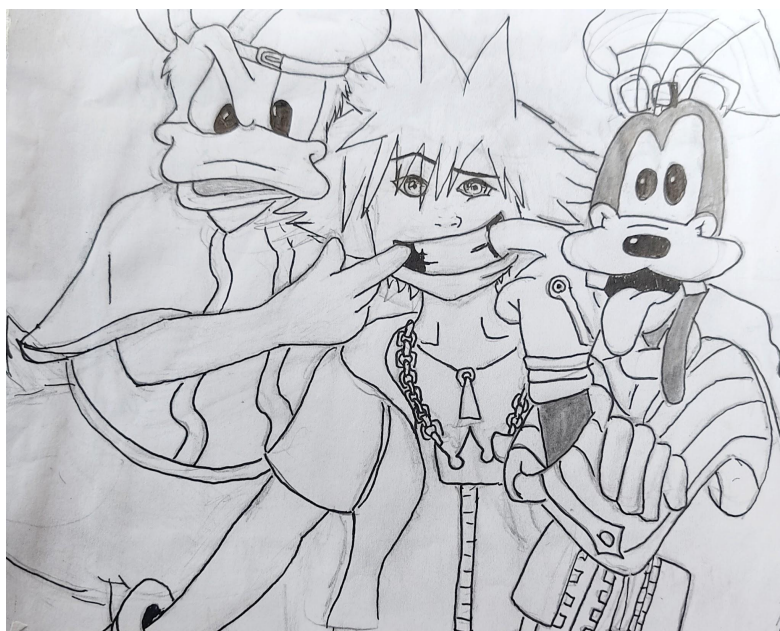
Figura 21 - Cartaz do Jogo *Kingdom Hearts*



Fonte: [Ore no Sutōri: Kingdom Hearts Series \(fizzi-ventus.blogspot.com\)](http://www.fizzi-ventus.blogspot.com/)

Endereço eletrônico: <www.fizzi-ventus.blogspot.com> acessado em setembro de 2021

Figura 22 - *Fanart* feita quando tinha 13 anos



Fonte: desenho disponibilizado pelo meu próprio acervo pessoal

Em 2015, terceiro ano do ensino médio, certamente vários alunos já haviam assistido a alguma animação nipônica, mas não era assunto abertamente comentado. Desde nova me identificava com o grupo classificado como o dos “nerds”, ali conversávamos sobre vídeo game, super heróis, mas não me recordo de alguma vez conversarmos sobre animês. Eu mesma até aquele período não havia assistido muito mais que alguns episódios de *Naruto*, mas pensando sobre essa pesquisa conversei com um amigo do ensino médio, perguntei se ele consumia cultura pop japonesa quando estávamos estudando, o que ele respondeu que sim, mas não falava muito sobre o assunto por já ter sido motivo de bullying no passado.

Obviamente não posso com essas experiências mensurar a quantidade de alunos que assistiam animações japonesas, ou se outras pessoas sofreram bullying por conta disso, já que por muito tempo os *Otakus*⁸ eram vistos como esquisitos por muitas pessoas, mas me chama a atenção eu nem ao menos

⁸ termo designado aos fãs de animê e cultura japonesa em geral.

saber que um dos meus melhores amigos daquele período gostava de animês, enquanto hoje os alunos não parecem querer esconder.

Há uns dois anos atrás por influência de algumas pessoas comecei a assistir animê. Este foi um período também que não estava desenhando tanto, por alguns motivos pessoais não me sentia motivada. Comecei então coincidentemente por *Naruto*, mas depois continuei e conheci *One Piece*, *Hunter x Hunter*, dentre outros títulos. Apeguei-me então às histórias, e minha motivação para o desenho começou a voltar conforme eu sentia um desejo por representar aqueles personagens. Os heróis das animações japonesas têm o poder de nos envolver e aparentemente não sou a única a pensar isso.

Neste ano de 2021 tive algumas oportunidades de lecionar. Por pouco tempo dei aulas de desenho a um menino de 10 anos. Em uma das primeiras aulas, quando passada alguma atividade mais livre, o garoto não perdia a oportunidade de fazer algum personagem de *Naruto*. Além de desenhar gostava de conversar sobre o assunto, parecendo bastante imerso nesse universo. Mesmo naquele momento não tendo contato com muitas crianças, ele não foi o primeiro que vi se entusiasmar com o assunto, o que já me chamou a atenção, principalmente por *Naruto* não passar mais na TV aberta.

Passados uns dois meses dessa primeira experiência com uma aula de desenho, recebi a oportunidade de começar a lecionar em uma escola a matéria de artes para o ensino fundamental II. Neste momento já conhecia alguns animês e não pude deixar de observar que alguns alunos usavam uma máscara com a estampa da do manto da Akatsuki, uma organização criminosa do animê *Naruto*.

Figura 20 - Personagem Pain de *Naruto*, com o manto da Akatsuki



Fonte: [Pain \(Tendou\) - Character \(11993\) - AniDB](#)

Endereço eletrônico: <www.anidb.net> acessado em setembro de 2021

Acredito que ficou claro até aqui que *Naruto* manteve sua popularidade através dos anos e acaba tendo uma citação maior por ter interferido diretamente na minha geração e nas próximas, (especialmente quanto ao universo visual das crianças e adolescentes). Mas no caso investigado entre meus alunos vai mais além, pois diversos outros animês começaram a surgir de suas conversas, muitos inclusive bastante recentes. Enquanto estávamos nas aulas online, em quase todas as turmas podia ver ao menos um aluno que colocava como foto de perfil algum personagem de animê, alguns que nem fizeram muito sucesso no Brasil fora do meio *Otaku*.

Propus-me a dar aulas de desenho semanalmente para os meus alunos, o que fez com que alguns que já se interessavam por desenho recorressem a mim para mostrar algum trabalho recente ou pedir dicas. Nestes momentos, muitos dos desenhos mostrados eram justamente de algum personagem

nipônico. Em literalmente todas as turmas que dou aula, no caso seis turmas, há ao menos um aluno que gosta de desenhar especialmente *fanarts*⁹ de animês. Além destes casos, existem outros alunos que assistem mas não gostam de desenhar, ou vice-versa.

Com esses relatos não quero dizer que todos os estudantes estão familiarizados com esse universo, obviamente vários nunca ouviram falar nos animês mais famosos atualmente, mas observo uma liberdade maior para se conversar sobre o assunto, o que me aproxima dos alunos, facilitando meu relacionamento com eles. Mesmo com coisas mais simples, como quando os alunos identificam algum item meu que faz uma referência a um animê que gostam, isso gera maior abertura para que eu consiga conversar com eles e provocar maior interesse em relação ao desenho.

O tema desse trabalho foi escolhido por ser algo que me interessa, mas também por ser tema de interesse dos meus alunos, que são as pessoas que preciso alcançar. Fernando Hernández, em seu livro *Catadores da cultura visual*, aborda sobre a problemática da educação não abordar o que é do universo dos estudantes, inclusive em relação ao que é consumido em jogos de videogame, séries, cinema, etc (HERNÁNDEZ, 2007).

O ensino tradicional pode facilmente se tornar maçante para diversos alunos quando o que consomem fora do ambiente escolar não se parece em nada com o que estudam no colégio, ou pior, quando o que sabem não é ao menos considerado por seus professores. Um professor não daria conta de estar a par de tudo o que é consumido pelos jovens hoje, mas estar aberto a outros saberes e buscar uma educação mais contextualizada pode ser uma chave para despertar o interesse dos educandos (HERNÁNDEZ, 2007). “Se não houver relevância entre um texto e a vida diária dos leitores, haverá muita pouca motivação para lê-lo e menos prazer e vontade ainda de fazê-lo.” (FISKE, 1898, p. 187)

⁹ Ilustração de algum personagem ou objeto pertencentes a alguma obra, feita por um fã.

O que os alunos consomem reverbera em suas produções. De maneira geral, os alunos que assistem animê e desenham, reproduzem o estilo japonês. Alguns outros alunos (como será mostrado mais a frente), começaram a desenhar por causa das animações japonesas. Hernández (2007) diz que as mídias também educam e têm importante papel na subjetividade das crianças e jovens. O que os alunos consomem fora de sala de aula é relevante para eles e é trazido para a sala de aula, cabe a nós, como professores, estarmos atentos a essas influências.

2.2. A NARRATIVA DAS ALUNAS

Para essa etapa, realizei uma pequena entrevista com quatro alunas de 12 a 14 anos, que estudam em uma escola privada em Valparaíso, com perguntas sobre seu interesse por animês, a idade em que começaram a desenhar e a influência que a animação japonesa tem sobre elas. Escolhi pessoas que têm interesse em desenhar personagens japoneses para investigar de que maneira os animês podem ter as influenciado. Considerei que talvez os alunos desenhassem independente de consumir cultura japonesa ou não, mas minha hipótese é que a relação existia. Para evitar a exposição das participantes usarei codinomes.

Começando com a entrevista da Mônica, aluna do 9º ano, quando perguntado em que momento começou a desenhar, sua resposta já incluiu os animês.

Eu comecei a desenhar literalmente quando eu comecei a assistir animê, tipo, 2018 que foi até a minha amiga que me motivou, aí tipo, eu ficava vendo vídeo no Youtube, né? Tipo, ficava desenhando aquelas bolinhas, parte e faz o rosto. Aí fui me apegando ao desenho mesmo.

Depois, quando perguntado mais diretamente sobre a influência do animê em seu desenho, ela responde:

(...)animês foram o meu ponto de partida para começar a gostar de desenhar e eu sempre tento aprender mais desse estilo, não tão realista, mas voltado ao animê mesmo que é o que eu gosto.

A partir dessas informações, é possível notar que os animês tiveram uma parte muito grande no interesse que Mônica tem pelo desenho.

As outras três alunas não foram tão diretas quanto Mônica, mas é curioso que mais duas começaram a desenhar no mesmo período que começaram a ver animê. Lídia, outra aluna do 9º ano, não diz que começou a desenhar por causa das animações japonesas, mas afirma que começou a assistir e desenhar quando tinha em torno de 6 ou 7 anos. Quando perguntado

a Lídia se ela acha que o animê influencia seu desenho de alguma forma, ela responde: “Sim, eu me baseio muito pelos animês, pelos desenhos e mais.”

Outra entrevistada foi Miriam, aluna do 8º ano. Esta, diferente das outras duas alunas, já tinha um contato com o desenho antes dos animês, mas afirma ter levado a prática mais adiante no mesmo período em que começou a assistir.

Quando começou a desenhar?

Miriam: Eu sempre gostei muito de desenhar, né? Só que eu comecei a realmente desenhar, e tipo, realmente produzir, é... no início da pandemia.

Quando começou a assistir animê?

Miriam: No início da pandemia também.

Foi depois que começou a assistir animês, que começou a desenhar?

Miriam: Eu... é, foi ao mesmo tempo mais ou menos.

A última entrevistada, que vamos chamar de Ester, deu respostas um pouco diferentes. Ela afirma que já havia assistido a alguns títulos com sua família antes, mas que começou a ver de verdade ano passado:

Quando começou a assistir animê?

Ester: Eu comecei na verdade ano passado, mas eu já assisti alguns com meu pai e meu irmão.

Então você via alguns antes mas começou a assistir de verdade ano passado?

Ester: É, tipo *Fullmetal Alchemist*, *Naruto*, essas coisas, mas eu comecei a assistir de verdade ano passado.

Ester também foi a única a responder que acredita que as animações não afetam seu desenho: “Não muito, porque o meu é bem cartoonizado, então eu diria que não.”. Quanto ao seu traço analisaremos melhor na próxima parte desse trabalho, mas nada foi falado também quanto ao animê fazê-la se sentir mais motivada. No caso desta aluna, por afirmar que começou a desenhar aos 7 anos, é possível inferir que desenha independente dos animês, entretanto, o traço cartoonizado ainda demonstra uma influência da cultura pop japonesa.

Outros aspectos precisam ser considerados também ao analisar o caso da Ester, pois sua mãe tem formação em artes visuais, sendo inevitavelmente uma influência.

Para tentar compreender um pouco melhor o porquê da cultura pop influenciar de alguma forma parte dos adolescentes, inclui a pergunta “O que você mais gosta nos animês?”, a qual foi respondida de forma mais ou menos semelhante dentre as entrevistadas. Todas elas responderam “a história”, dentre outras coisas. Ester e Lídia trouxeram também a animação em si, enquanto Mônica cita os personagens: “A história né? Principalmente... Os traços, que eu gosto bastante, o enredo né? Que é mais ou menos a história e os personagens, né? Que eu tenho bastante personagem favorito.”

Há algo de atraente nas histórias contadas, que fez com que as quatro entrevistadas citassem esse aspecto dos desenhos. O enredo de *shounens*, em geral, têm cenas em comum: batalhas, flashbacks, arcos de treinamento, momentos dramáticos e situações épicas. A mídia em suas histórias procuram nos levar a sensações, mas com a segurança de que não estamos em perigo real. Um filme, série ou qualquer outra mídia podem nos impactar de formas marcantes, nos fazendo lembrar da cena pelo resto da vida, e um dos motivos é que a arte consegue juntar a ideia e a emoção, fazendo com que sintamos o impacto das cenas no momento em que ocorrem (MCKEE, Robert, 2013, p. 114 e 115).

Os animês em especial possuem uma carga emocional muito intensa. Obviamente precisamos também separar os diferentes gêneros do animês (já citados anteriormente), mas darei o foco aqui aos *shounens*, por ser o gênero mais citado pelas próprias entrevistadas. É possível observar essa característica por meio das expressões apresentadas pelos personagens, muitas vezes eles também carregam um passado bastante triste e a maneira como os momentos mais sentimentais são tratados (não só os tristes), se distinguem das animações ocidentais em nível de intensidade. Essas

características possivelmente contribuem para que haja uma conexão tão grande com a história, fazendo com que o enredo fosse tão citado.

A animação foi outro ponto trazido por Lídia, Miriam e Ester. Não é necessário assistir a muitos animês para perceber que há uma diferença muito grande no modo de se animar no Japão. Alguns movimentos são economizados, algo possível de se observar especialmente em desenhos semanais, os quais precisam ser animados de forma mais rápida, mas por outro lado as lutas tendem a ter um foco especial. As coreografias, movimento e ângulos enriquecem muito as cenas de ação, se tornando um diferencial. A animação japonesa também é rica em metáforas visuais¹⁰, possíveis de serem percebidas em vários animês antes ou depois de alguma cena muito tensa ou marcante. Essa característica consegue também trazer um impacto maior ou aumentar a tensão da cena, e mesmo quando não são percebidas tão diretamente podem ser sentidas.

É interessante observar também nas entrevistas como as mídias são importantes para o desenho delas. Além dos animês, que foi perguntado mais diretamente, outros meios servem como um suporte, como o *Youtube*, citado por Mônica, onde podem encontrar tutoriais em alguns canais de arte. Outra característica verbalizada pelas alunas e que será analisada de forma mais prática, é a busca por fazer os traços como o dos desenhos. Nem todas as pessoas que produzem *fanart* de animês apresentam características dos mangás em seus trabalhos, mas no caso dessas alunas, foi bem clara essa relação, exceto no caso da Ester. Na próxima parte analisaremos os desenhos das alunas entrevistadas para relacionarmos com as animações japonesas.

¹⁰ [O que são metáforas visuais? \(greelane.com\)](http://www.greelane.com). Endereço eletrônico: www.greelane.com

2.3. OS DESENHOS DAS COLABORADORAS

Além de realizar entrevistas com alguns alunos pedi para que me enviassem foto de algumas de suas *fanarts* para que fossem analisadas nesta pesquisa. Começando pelo trabalho da Ester, ela me enviou três desenhos. Essa aluna está no 7º ano, portanto têm entre 12 e 13 anos.

Figura 21 - *fanart* do personagem Saiki Kusuo



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

Figura 22 - personagem Saiki Kusuo, criado por Shūichi Asō



Fonte: [Saiki Kusuo | Anime. Anime icons. L anime \(pinterest.com\)](https://www.pinterest.com/AnimeIconsL/anime/)

Endereço eletrônico: <br.pinterest.com> acessado em setembro de 2021

Figura 23 - *fanart* do personagem Hanako



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

Figura 24 - personagem Hanako, criado por Iro Aida



Fonte: [Jibaku Shounen Hanako-kun Episode 10: The Hell of Mirrors, Part 1 | AngryAnimeBitches Anime Blog](https://www.angryanimebitches.com/2021/09/10/jibaku-shounen-hanako-kun-episode-10-the-hell-of-mirrors-part-1/)

Endereço eletrônico: <www.angryanimebitches.com> acessado em setembro de 2021

Figura 25 - *fanart* da personagem Tsuyu



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

Figura 26 - Personagem Tsuyu, criada por Kōhei Horikoshi



Fonte: [Asui Tsuyu - Boku no Hero Academia - Image #2779478 - Zerochan Anime Image Board](#)

Endereço eletrônico: <www.zerochan.net> acessado em setembro de 2021

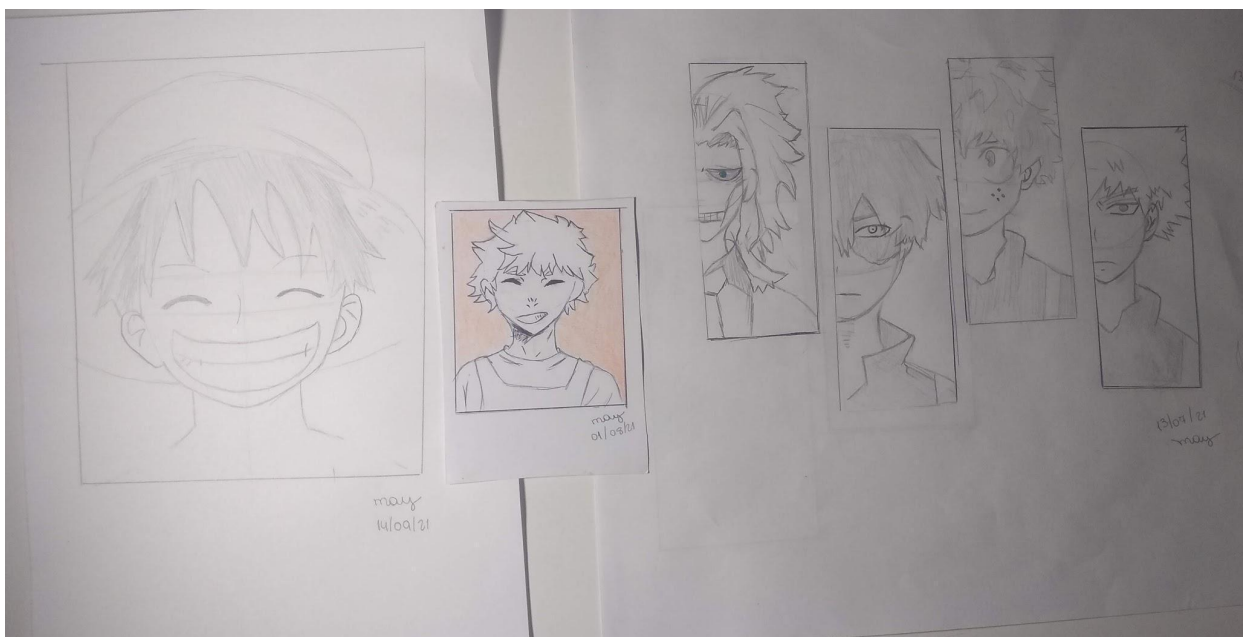
Ester deixou claro na entrevista não perceber seus desenhos como sendo influenciados pelo traço dos animês. Após sua entrevista tive a oportunidade de insistir um pouco nesse aspecto, perguntando se ela não achava que a forma de estilizar sofria influências das animações, mas ela se manteve firme em dizer que não. De fato é possível perceber que Ester não procura fazer uma cópia idêntica dos personagens, mas os adapta ao seu estilo. Apesar disso, a semelhança entre o seu traço e o estilo japonês é perceptível, principalmente na figura 23.

O estilo de desenho dos animês possui algumas características em comum, mas os olhos recebem um foco por seu tamanho e detalhes. Em cada desenho, é possível perceber que há uma adaptação do próprio traço com o do estilo do animê em particular. No caso do personagem Saiki Kusuo (figura 22), Ester optou por não mostrar os olhos do personagem (figura 21), o que traz uma diferença em relação ao original, mas nos faz questionar como os teria representado, visto que esse personagem tem proporções mais realistas e ela

procura um estilo mais estilizado. Mas quando avaliamos a representação de Hanako (figura 24) e da Tsuyu (Figura 26), há uma mudança nítida na forma de desenhar os olhos, tornando-os mais próximos do personagem original.

Mônica também compartilhou alguns de seus desenhos, que podem ser vistos abaixo. A fim de que seja possível a identificação com os personagens originais, a partir da figura 28 são imagens do personagem no próprio animê, seguindo os desenhos de Mônica da esquerda para a direita:

Figura 27 - *fanarts* produzidas pela aluna Mônica



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

Figura 28 - personagem Luffy, criado por Eiichiro Oda



Fonte: [\[27+\] Luffy Smile Wallpaper on WallpaperSafari](#)

Endereço eletrônico: <www.wallpapersafari.com> acessado em setembro de 2021

Figura 29 - personagem Hinata, criado por Haruichi Furudate



Fonte: [Shoyo Hinata from Haikyuu!! : cuteanimeboys \(reddit.com\)](#)

Endereço eletrônico: <www.reddit.com> acessado em setembro de 2021

Figura 30 - personagem All Might, criado por Kōhei Horikoshi



Fonte: [All Might: história e poderes do personagem de My Hero Academia \(einerd.com.br\)](http://einerd.com.br)

Endereço eletrônico: <www.einerd.com.br> acessado em setembro de 2021

Figura 31 - personagens Todoroki, Deku e Bakugou, criados por Kōhei Horikoshi

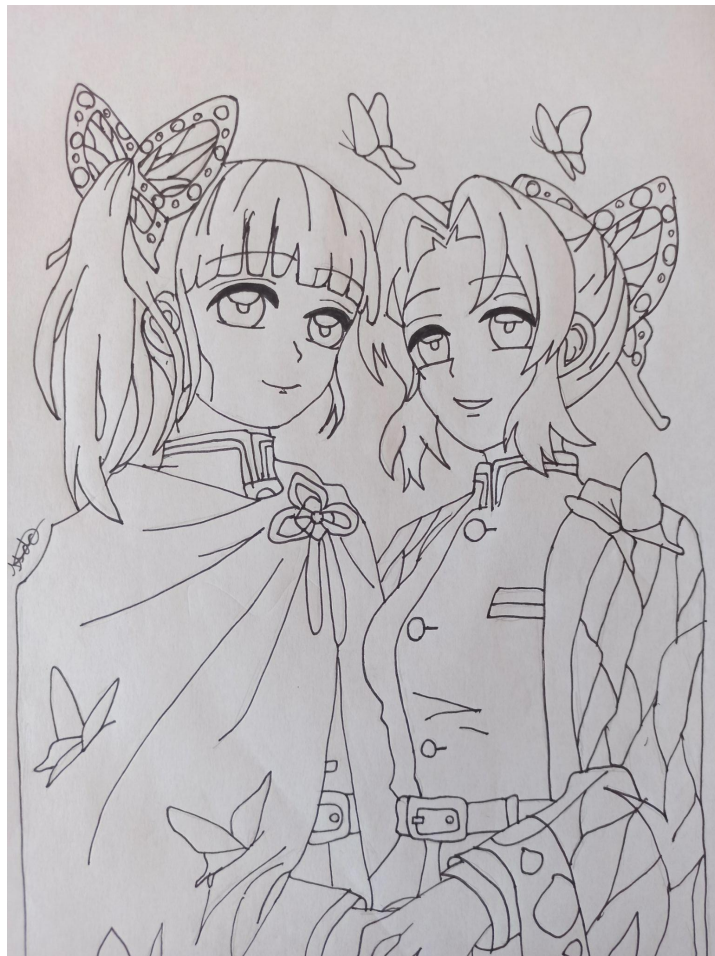


Fonte: [BOKU NO HERO ACSDERIA SEASON 3 | Hero wallpaper, Boku no hero academia, Anime \(pinterest.com\)](https://ar.pinterest.com)

Endereço eletrônico: <ar.pinterest.com> acessado em setembro de 2021

Os desenhos da Mônica já se distinguem bastante dos de Ester. A relação entre as *fanarts* feitas por ela e os personagens originais é muito mais clara. É possível observar uma tentativa de fazer os personagens o mais próximo possível dos originais, mostrando claramente como seu traço muda conforme o estilo apresentado por cada mangaká. Miriam contribui também com uma *fanart*:

Figura 32 - *fanart* das personagens Shinobu e Kanao



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

Figura 33 - personagens Shinobu e Kanao, criadas por Koyoharu Gotōge



Fonte: [Demon Slayer Kanao Tsuyuri Shinobu Kochou With Blur Background HD Anime Wallpapers | HD Wallpapers | ID #40937](https://www.hdwallpapers.in/demon-slayer-kanao-tsuyuri-shinobu-kochou-with-blur-background-hd-anime-wallpapers-hd-wallpapers-id-40937)

Endereço eletrônico: <www.hdwallpapers.in> acessado em setembro de 2021

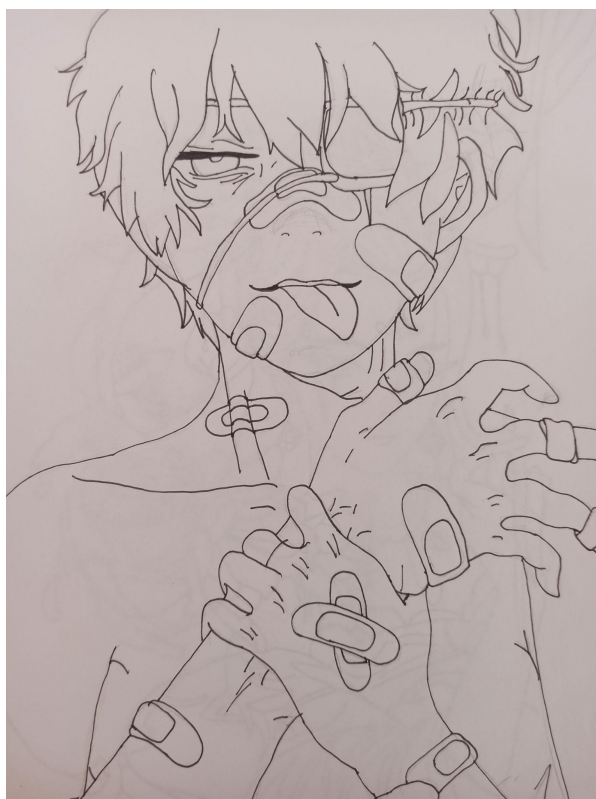
Miriam também enviou dois desenhos que não são *fanarts*:

Figura 34 - personagem criada por Miriam



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

Figura 35 - personagem criado por Miriam



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

É interessante comparar a *fanart* feita por ela (figura 32), com os outros desenhos (figuras 34 e 35). Seus outros desenhos lembram bastante personagens de animê, tanto em relação ao traço e estilização, quanto aos acessórios e *design* como um todo. A influência sofrida pelos animês é levada adiante ao criar novos personagens também.

Lídia é uma das entrevistadas que começou a desenhar mais cedo. Na figura abaixo está um desenho seu bastante antigo, o qual a aluna afirma ter feito aos 7 anos:

Figura 36 - *fanart* de Pikachu, personagem criado por Satoshi Tajir



Fonte: desenho disponibilizado pela colaboradora de seu acervo pessoal

Lídia mostra que a influência da cultura japonesa no desenho não é algo exclusivo entre os adolescentes, mas que até quando mais novos pode servir como uma fonte de inspiração e motivação para criar.

Os animês podem servir para despertar um primeiro interesse pelo desenho ou também como uma motivação a mais. Um aspecto que pode ser trabalhado também de maneira mais profunda é a distinção entre o trabalho dos mangakás e o das alunas. Nós produzimos o que consumimos e é natural que adaptem partes dos *designs* dos personagens japoneses em seus desenhos, mas seria interessante trabalhar a partir dos personagens, mas os levando a achar um estilo e traço próprios. Mas obviamente existe uma grande possibilidade do traço delas mudar conforme vão crescendo, da mesma forma que eu também mudei e fui me encontrando dentro do que eu queria passar por meio dos meus desenhos e fui desenvolvendo um traço próprio.

2.4. O APELO DA MÍDIA PARA OS JOVENS

Ao criar uma história, um escritor costuma pensar em formas de fazer com que as pessoas se interessem pela trama. Uma história que não conquista o espectador não vende também, além de não convencer. Para seu desenvolvimento existem diversas técnicas e formatos que costumam funcionar para grande parte das pessoas, mas para essa parte do trabalho será de nosso interesse investigar de que forma a mídia e os animês, mais especificamente, conseguem conquistar os jovens e sua importância.

Robert McKee (2013) em seu livro *Story* aborda etapas de um roteiro e pontos cruciais para que uma história funcione. Ele fala no começo de seu livro como uma narrativa funciona por meio de arquétipos¹¹ e não estereótipos. Quando começamos a ler algum livro ou assistimos a um filme, estamos conhecendo um novo universo, e o novo pode nos encantar, mas a ligação com a trama acontece quando nos vemos na história de alguma forma, ou seja, os arquétipos criam uma identificação entre o espectador e a história, que são capazes de fazer nos encontrarmos dentro da trama.

Bruno Bettelheim (2013) em seu livro *A psicanálise dos contos de fadas* aborda algo semelhante ao que McKee diz na introdução de seu livro. Embora Bettelheim trate especificamente dos contos de fadas em sua obra, também traz pontos em comum com outros tipos de narrações, como a importância da fantasia para a criança. Bruno Bettelheim também trata da importância da identificação quando diz que só uma história que tenha relação com nossa forma de pensar é capaz de nos convencer.

Filmes de super herói são um exemplo de mídia que têm conseguido levar muitas pessoas aos cinemas e mais, criam fãs leais que acompanham os personagens por bastante tempo. Alguns pais restringem o acesso dos filhos a esse tipo de filme por se preocuparem com a violência contida neles, assunto abordado por Gerard Jones (2002) em seu livro *Brincando de matar monstros*.

¹¹ C.G. Jung. Aquilo que está no âmbito do inconsciente coletivo e tende a ser compartilhado por toda a humanidade. [Arquétipo - Dicio, Dicionário Online de Português](http://www.dicio.com.br). Endereço eletrônico: www.dicio.com.br

Jones aborda também sobre a importância da fantasia, mas mais especificamente da violência, assunto que se tornou bastante polêmico devido a algumas pesquisas que são completamente contrárias à apresentação da violência para crianças.

Gerard Jones (2002) não diz que todo o tipo de violência para qualquer idade é saudável, mas que alguns tipos, como histórias de super heróis, que envolvem lutas e combate, podem ter muitos benefícios para as crianças, assim como a fantasia e o brincar. Esses jovens também sentem frustração, raiva, ansiedade, e nesses momentos precisam se sentir poderosas e sentir que possuem algum controle sobre seus sentimentos.

Quando a realidade se torna muito dura e difícil de lidar, as crianças e jovens podem recorrer à fantasia, que pode ajudar a aliviar a dor. Ao escolher uma história específica, é porque a criança se vê como aquele herói e ao vê-lo derrotar seus oponentes, encontra forças e se sente poderosa para também enfrentar seus próprios problemas (JONES, 2002).

Os animês têm algo em comum com os heróis estadunidenses: a presença de personagens que precisam superar obstáculos para alcançar um sonho. No animê *Boku no hero*, o personagem principal sonha em se tornar um herói, mas diferente de 80% das pessoas em seu universo, não possui poderes, precisa então se esforçar apesar de suas dificuldades para conseguir o que quer. *Naruto* por sua vez traz a história de um garoto que sonha em ser o Hokage (o maior líder de sua vila), mas que é maltratado e menosprezado por todos. Luffy, personagem de *One Piece* sonha em ser o rei dos piratas e assim por diante. Diversos *shounens* têm como premissa um protagonista que tem um sonho muito ambicioso e que para alcançá-lo precisa enfrentar diversos vilões e obstáculos.

A violência contida em diversos animês se torna um problema para muitos pais que têm medo de deixar os filhos expostos a um conteúdo inadequado. As animações japonesas também têm classificação indicativa, que deve ser respeitada, mas os combates feitos para cada idade entram também

no ponto defendido por Gerard Jones: as crianças precisam dessas batalhas para se sentirem mais fortes. Quando o Deku (protagonista de *Boku no Hero*) é subestimado e visto como inferior aos outros personagens, não só o Deku se vê nessa situação, como os adolescentes que assistem ao animê. Da mesma maneira, quando ele consegue provar que pode se tornar um herói apesar das adversidades e se torna poderoso, o adolescente também se sente poderoso para encarar seus medos.

Até aqui os animês se assemelham a outras histórias não nipônicas, mas deve ter algo de diferente nessas animações que faz com que mais fãs apareçam a cada ano. Sidney Gusman (2005), no livro *Cultura pop japonesa* aborda três diferenças entre os animês e as histórias de heróis estadunidenses. A primeira é o formato da história que foi citado aqui no primeiro capítulo. O modelo de história como uma novela prende muitos espectadores que querem saber o fim, e depois que acaba a história não recomeça novamente, diferente dos super heróis dos Estados Unidos.

Outra diferença abordada por Gusman que ajuda a fidelizar os fãs é o diálogo entre o cinema e as histórias em quadrinhos. No caso dos animês, eles são muitas vezes adaptações da história de um mangá, mas de uma forma bastante fiel. Quando alguém tem um contato inicial com o universo por meio do mangá, pode se interessar pelo animê e ao assistir a animação possivelmente não irá se decepcionar e vice-versa. Mas quando alguém que se torna fã dos filmes do *Homem-Aranha* decide comprar os quadrinhos, descobre uma história totalmente diferente da vista no cinema (GUSMAN, 2005).

O terceiro aspecto, que pode se tornar bastante determinante é a diferença na construção de um personagem estadunidense para um japonês de maneira geral. Muitos heróis, especialmente alguns mais antigos como o Superman ou a Mulher Maravilha, tendem a ser tão poderosos que se tornam quase semideuses. Nesse estilo de personagem, o aspecto humano pode ficar um pouco esquecido e gera um abismo entre o protagonista e quem assiste, dificultando uma identificação. No caso dos animês, embora trabalhe muitas

vezes com histórias muito fantasiosas, poderes e outros elementos que fogem bastante da realidade, os heróis são muito mais humanos. Um protagonista pode se tornar super poderoso, mas demonstra medo, dor, saudade e parece muito mais real e acessível (GUSMAN, 2005).

Ana Mae Barbosa (2018) no livro *Teoria e prática da educação artística*, diz que no desenvolvimento da criatividade é necessário pensar no lado cognitivo, mas também no afetivo. Para atingir as crianças é necessário trabalhar com o que lhes traz entusiasmo, o que está associado à fantasia. O animê, pelos motivos discutidos nesta parte do capítulo, é uma mídia que pode facilmente mexer com a afetividade dos jovens e despertar sua criatividade. Entender o porquê de criar tanta identificação e as peculiaridades desse meio se torna necessário para que seja utilizado de forma proveitosa.

A mídia tem o poder de falar com as pessoas e provocar mudança. O animê é uma parte dessa mídia que com algumas características específicas têm conquistado diversos jovens. Assim como quando eu era pré-adolescente e me encantava com os jogos japoneses, ou mesmo hoje depois de descobrir o universo do animê, os alunos têm conhecido cada dia mais essas animações e também têm se encantado com elas. Essa é uma realidade que talvez muitos não percebam, mas que pode ser um ponto de virada no processo de iniciação ou continuidade para o desenho.

3. ANIMÊ COMO ABORDAGEM PARA O DESENHO

O terceiro e último capítulo deste trabalho se utiliza das análises e conhecimentos adquiridos nos últimos dois capítulos para aplicar o ensino do desenho e o animê em sala de aula. Diferente dos outros dois capítulos, este conta com três partes.

Considerando que o foco do trabalho é o animê associado com o desenho, na primeira parte o leitor encontrará princípios do ensino do desenho e a importância da técnica e da criatividade. Um entendimento mais profundo sobre o ensino desta prática é essencial para que professores assumam uma abordagem mais efetiva com os alunos.

A segunda parte traz diversas possibilidades do uso do animê em sala, mas ainda sem associá-lo ao desenho. Neste momento abordo características que devem ser levadas em consideração ao se levar animês para os alunos, pensando no objetivo que o professor tem com o título escolhido.

O capítulo termina com a abordagem do uso do animê para o ensino do desenho. Vários aspectos das animações japonesas são explorados nesta parte, mostrando ao leitor como este campo é vasto, podendo-se utilizar imagens, trechos de episódios, aberturas e músicas.

3.1. O ENSINO DO DESENHO

Falar sobre o desenho é falar sobre técnica, mas também criatividade. Existem algumas questões necessárias ao ensino do desenho que às vezes podem passar despercebidas pelos educadores. Quantos conhecem pessoas que gostavam de desenhar quando mais novos, mas abandonaram a prática? Infelizmente isso é bastante comum por uma série de motivos, como a falta de incentivo dos pais, a crença de que “não têm o dom”, ou uma abordagem equivocada por parte de alguns professores.

Ana Mae Barbosa (2018) aborda sobre um aspecto que entra no caminho do desenvolvimento da criatividade: o tipo de sociedade em que vivemos. De maneira geral, nossa sociedade valoriza mais a praticidade, enquanto a criatividade por vezes não é priorizada. Muitos pais imaginam seus filhos com empregos “tradicionais” e têm medo de estimular a criatividade, pois pode entrar no caminho do seu filho se tornar um jovem convencional. Márcia Tiburi (2017) já diz que outros pais ou professores até incentivam o desenho, mas esquecem da criatividade, fazendo com que muitos se afastem da prática.

O ensino do desenho não começou a ser pensado nos dias atuais, mas tem uma história longa, a qual é marcada por pensamentos, práticas e abordagens distintas. Não seria possível e nem é o objetivo analisar de maneira aprofundada a história do ensino do desenho, mas alguns marcos são interessantes de serem trazidos para essa análise de forma bem sucinta. Ana Mae Barbosa (2015), em seu livro *Redesenhando o desenho*, aborda sobre vários momentos importantes para o ensino do desenho, como a missão artística francesa quando fundou a Academia Imperial de Belas Artes, a primeira escola de artes e ofícios do Brasil. Neste período, na segunda metade do século XIX, educadores já propunham abordagens incomuns, como é o caso de Le Breton, que queria incluir a criatividade nos trabalhos manuais.

Na virada industrial (1880 - 1920), uma campanha em prol da alfabetização começa, e com ela, o ensino do desenho. Defendia-se ali que o desenho é a alfabetização da forma. Já o modernismo ficou marcado pelo

nascimento de vários educadores; e o pós-modernismo por interligar o conceito de arte ao conceito de cultura (BARBOSA, 2015). Cada período trouxe avanços no estudo do desenho para que hoje conseguíssemos debater e chegar em novos lugares.

Ana Mae Barbosa (2015) cita e transcreve um trecho de John Dewey em seu livro *Redesenhando o desenho*. Nesta parte ele faz algumas associações entre técnica e a ideia (que também pode ser entendida como a criatividade). Dewey fala sobre a importância da ideia e da técnica andarem juntas, pois o abandono de um ou de outro pode prejudicar o resultado artístico. A ideia é a base da expressão artística, mas não chega a lugar algum sem a técnica. A técnica isolada deixa o desenho superficial, enquanto que a ideia isolada deixa o trabalho artístico nebuloso (DEWEY apud BARBOSA, 2015, p. 387 e 388). Ana Mae propõe a troca do termo técnica por tecnologia, mas apesar de ser uma proposta interessante, este trabalho opta pelo termo usado por Dewey, pois exemplifica bem como o desenho pode ou deveria ser trabalhado.

Assim como na virada industrial se acreditava no desenho como uma forma de alfabetização, podemos pensar em como pode ser uma forma de representação rica, e que talvez tenha se tornado uma língua não adquirida (TIBURI, 2017). Para trazer o desenho para dentro de sala é necessário compreender suas especificidades, que inevitavelmente carrega o eu de cada um, aspecto trazido por Tiburi (2017), e que o torna uma linguagem muito sensível e subjetiva. Assim precisa ser trabalhado.

No livro *Diálogo desenho*, Fernando Chuí (2017) e Márcia Tiburi (2017) debatem sobre a prática do desenho. Chuí aponta que o desenho está diretamente ligado ao olhar, pois é por meio deste que conseguimos entender a imagem, ao que Tiburi completa que também é manual. O virtual, por outro lado, de maneira geral, não carrega a manualidade como característica. Considerando o tempo de uso dos celulares hoje em dia pelos jovens¹², se faz ainda mais necessário o estudo e prática do desenho. Esse trabalho não tem

¹² [Fantástico - Jovens ficam seis horas por dia em redes sociais no celular, diz pesquisa \(globo.com\)](http://www.g1.globo.com).
Endereço eletrônico: www.g1.globo.com

por objetivo taxar o uso da tecnologia como algo essencialmente negativo, mas o uso demasiado do celular pode diminuir a interação de muitos jovens com a manualidade e o resgate a essa manualidade por meio do desenho pode nos interessar, como professores de Artes Visuais.

Como já abordado anteriormente, o desenho é uma linguagem bastante subjetiva e pode estar cheia de significado! Para que o educador consiga desenvolver essa linguagem com os alunos, segundo Tiburi (2017, posição 69 e 78), é necessário que o desenho esteja associado ao pensamento, pois o que fazemos no papel é “criar conceitos por meio de traços”. Um exercício de observação, por exemplo, pode trazer muitos benefícios, mas os alunos precisam entender o porquê de observarem para que tenha sentido para eles.

Quando o desenho é ensinado de maneira mecânica e não como uma maneira de expressão, ele perde seu sentido. Levar os alunos a pensar mais profundamente sobre o que os interessa, o que querem representar e de que maneira querem fazê-lo pode levar a lugares muito mais interessantes do que simplesmente uma cópia sem reflexão. O objetivo é resgatar o desenho como linguagem, desenvolvendo o olhar, a manualidade e o pensar dos alunos, para que assim eles consigam se conectar com quem são e com o desenho mais uma vez.

3.2. O ANIMÊ EM SALA DE AULA

Para esse capítulo, como não há muita bibliografia sobre o uso dos animês em sala de aula, pesquisei sobre o uso de cinema em sala de aula. Obviamente há muitas diferenças entre um filme *live-action*¹³ ocidental e uma animação japonesa, mas por ambos se tratarem de mídias audiovisuais que às vezes exploram o universo da fantasia, é possível fazer a associação entre eles. Portanto, as ideias dos autores aqui apresentadas estão falando sobre filmes, em sua maioria ocidentais, mas tomo a liberdade para adaptá-las ao tema do trabalho.

As mídias audiovisuais, especialmente as mais populares, podem ser taxadas por algumas pessoas como algo superficial, sem proveito, ou como um entretenimento vazio. Entretanto, as mídias, inclusive o animê, também são formas de arte. Um animê tem um processo de produção específico, temas muito interessantes de serem analisados, trilhas sonoras marcantes e personagens, que, como já abordados anteriormente, causam uma identificação muito forte para muitas pessoas. Todos esses aspectos podem ser trazidos para a uma sala de aula com objetivo de discutir assuntos específicos, desenvolver a criatividade dos alunos.

Não é à toa que grande parte das pessoas gosta de assistir filmes, séries ou animês. Segundo Lutiere Dalla Valle (2016), a mídia fala com nosso lado emocional, nos fazendo interpretar e pensar. Valle ainda diz que não importa o quão fantasiosa uma história seja, ela está de alguma forma falando sobre nós, seja por conflitos de um personagem, sua personalidade ou momentos de conflitos da trama que são parecidos com o do mundo real. Isso pode tornar mais fácil uma discussão e interesse sobre os temas que o professor pretende abordar.

Uma das primeiras etapas a serem pensadas ao se levar um animê para a sala é qual animê escolher. Valle (2016) propõe um título que esteja associado à experiência dos alunos. Marcos Napolitano (2003) concorda ao

¹³ Filmes com atores reais, que não são animações.

dizer que precisamos lembrar que o título escolhido será passado para os alunos, não para nós. Cada faixa etária tem suas próprias características, não podendo ser encaradas da mesma maneira e Napolitano (2003) também aborda os temas favoritos de cada idade. De maneira geral, os meninos pré-adolescentes se interessam mais por aventura e ação, enquanto as meninas, romance. Já na adolescência (dos 14 aos 18), pode ser interessante trazer dramas escolares. Essas definições não podem ser abordadas de forma inflexível, mas é importante levar em conta o que pode interessar a maioria.

Além do gênero, é necessário pensar no objetivo que se quer alcançar com o animê. Diversos temas são abordados nas animações japonesas e que podem ser explorados em sala. Napolitano (2003) diz que os filmes, ou no nosso caso, os animês, podem ser pensados como um texto-gerador. Se a intenção for debater algum aspecto do enredo ou personagens, então um conhecimento mais aprofundado em relação a história se faz necessário. Mas outras discussões podem ser construídas, e como professores de arte, um debate em relação às questões visuais pode ser bastante rico. Independente do objetivo, é importante pensar que as animações podem ser um meio para se trabalhar a criticidade, criatividade e intelectualidade. (NAPOLITANO, 2003).

Embora os animês possuam características visuais em comum, cada um tem um estilo próprio, que pode ser mais realista ou mais estilizado, com uma paleta de cores mais pastel ou mais colorida etc. Ao se trabalhar a visualidade, outras questões também devem ser levadas em conta: se tem um maior foco em lutas e o estilo da luta (o que pode ser interessante para se trabalhar movimento), os ângulos escolhidos, composição e fotografia.

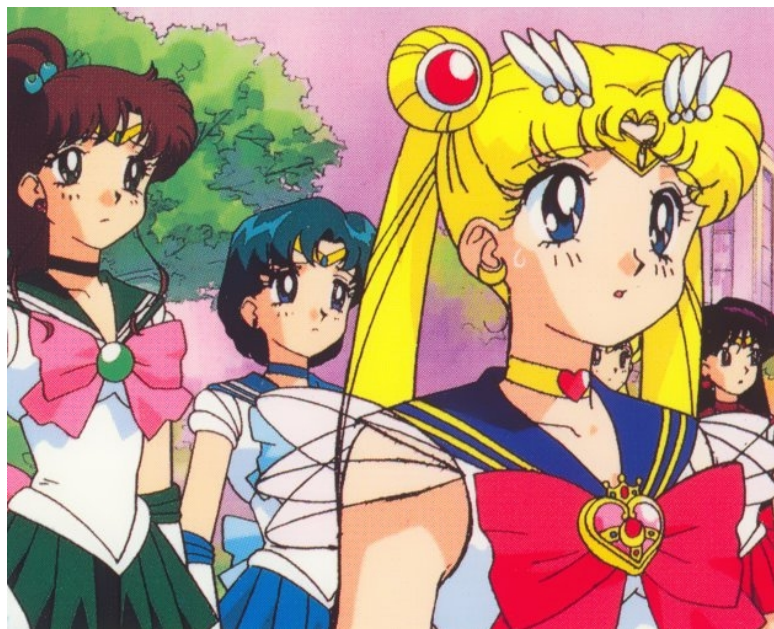
Figura 37 - cena do animê *Attack on Titan* (de Hajime Isayama) como exemplo de paleta menos colorida e personagens mais realistas:



Fonte: [Watch Attack on Titan Streaming Online | Hulu \(Free Trial\)](https://www.hulu.com/watch/attack-on-titan)

Endereço eletrônico: <www.hulu.com> acessado em outubro de 2021

Figura 38 - cena de *Sailor Moon* (de Naoko Takeuchi), exemplo de animê com cartela de cores mais colorida e personagens mais estilizados.



Fonte: [Sailor Moon - Cels \(oasidelleanime.com\)](https://www.oasidelleanime.com)

Endereço eletrônico: <www.oasidelleanime.com> acessado em outubro de 2021

Outro aspecto que não deve ser negligenciado ao se levar mídias à sala de aula, são os valores morais, religiosos ou culturais dos alunos. Quando a criticidade é trabalhada, em alguns momentos poderá ser necessário abordar esses temas, mas se trabalhados sem tato, podem gerar um choque e então um bloqueio de aprendizagem (NAPOLITANO, 2003). Dentro desse tema, o trabalho do professor como mediador é de grande importância.

Os animês seguem a cultura japonesa e às vezes abordam sua mitologia, crenças, dentre outros aspectos, que se não compreendidos pelos alunos podem não só ser menos aproveitados, como podem gerar o choque cultural abordado anteriormente. É de responsabilidade do professor abordar os aspectos culturais mais relevantes para cada obra, como também os símbolos da cultura japonesa.

Outro terreno rico dentre os animês são as aberturas e encerramentos. É uma parte importante de grande parte das animações uma abertura mais longa (em geral com mais de 1 minuto de duração), rica em símbolos visuais, música geralmente cantada e uma animação superior à dos episódios. Os encerramentos também seguem um formato parecido, embora sejam mais simples em sua maioria. Muitos fãs são apegados às aberturas, e a partir delas começam a escutar música japonesa. Tanto as músicas de aberturas como as instrumentais, passadas no meio dos episódios, podem ser utilizadas para desenvolver a criatividade dos alunos. Na próxima parte avaliaremos de forma mais específica abordagens possíveis para o ensino do desenho com o uso dos animês.

3.3. ENSINO DO DESENHO COM ANIMÊS

Como abordado na última parte deste capítulo, as animações japonesas têm diversos aspectos que podem ser explorados, desde sua temática à questões visuais. Depois das reflexões e propostas deste trabalho, é possível perceber que o animê pode ser utilizado com diversos propósitos e em matérias diferentes, mas nosso foco é artes visuais, mais especificamente o ensino do desenho.

John Dewey (DEWEY apud BARBOSA, 2015, p. 387), como abordado anteriormente, não deixa de fora a questão técnica do desenho. Ao aprender algum conteúdo novo, é bastante comum e útil o desenho de observação voltado para o que se pretende aprender. Cenas de luta costumam ter poses muito interessantes para o estudo de gesto, e por se tratar de uma animação, é uma possibilidade ver *frames*¹⁴ sequenciais com os alunos, ajudando-os a entender como o corpo do personagem se movimenta e como reproduzir em seus próprios desenhos.

Ainda em termos técnicos, há a possibilidade de estudo de perspectiva utilizando diversas paisagens e isso pode ser aproveitado para estudar o escorço. Em vários animês, ângulos mais extremos são explorados e podem ser uma fonte de estudo também. As composições, especialmente no mangá, são outra possibilidade de análise com os alunos, para depois serem aplicadas. Com uma composição, é possível analisar a disposição dos elementos no quadro, as cores, dentre várias outras escolhas do autor que fazem com que a imagem fique coesa e organizada.

¹⁴ imagens isoladas que, ao serem colocadas em sequência, geram o movimento em uma animação.

Figura 39 - Exemplo de ilustração de *One Piece* feita pelo próprio autor



Fonte: [VIZ | Blog / MANGA: ONE PIECE vol. 62 Preview](http://VIZ|Blog/MANGA:ONEPIECEvol.62Preview)

Endereço eletrônico: <www.viz.com> acessado em outubro de 2021

Outro ótimo estudo que pode ser feito utilizando os animês é o de *design* de personagens. Cada personagem é geralmente desenhado de uma certa forma com um propósito. Suas roupas, cabelo, expressão e pose podem dizer muito sobre quem ele é, como pensa e enriquecem muito o herói. A partir desse conteúdo, o professor poderá apresentar trechos de algum personagem, mostrando sua personalidade, e então fazer uma análise mais detalhada com os alunos de seu *design*. A partir dessa análise, pode-se pedir aos alunos que criem seus próprios personagens utilizando algumas instruções para serem seguidas, como no exemplo abaixo:

“Personagem feminina, com 30 anos, vilã, obcecada por fogo”

Com as instruções acima, os alunos poderão pensar em como construir a personagem transmitindo as características citadas. Em outros momentos, pode-se pedir que criem seus próprios personagens, o que vai exigir não só que pensem no *design*, mas nas características e personalidade que querem

em sua construção. Ainda dentro desse conteúdo, uma outra ideia é utilizar as instruções, mas de um personagem existente (de preferência um que os alunos não conheçam), para que depois que desenharem, façam uma análise dos seus desenhos em relação ao do autor. Neste momento da análise é importante que o professor não utilize o personagem original como forma de condenar a criação dos alunos, mas como forma de enriquecer o diálogo e ver semelhanças e diferenças entre o original e a visão de cada um.

É interessante que ao se trabalhar o desenho, a técnica e a criatividade andem juntas. Nem sempre será possível trabalhar as duas ao mesmo tempo, mas, como na criação de personagens, às vezes existe a possibilidade. Em alguns outros momentos, será interessante deixar os alunos mais livres, mas sempre com alguma intenção e proposta por parte do professor.

Ouvir os alunos e prestar atenção no que fazem é sempre bem-vindo. Os alunos também estudam os animês por conta própria e o professor pode prestar atenção no que gostam de fazer para levar à sala de aula como proposta criativa. Os alunos reproduzem o desenho dos personagens, mas às vezes também reproduzem suas cenas favoritas, o que pode ser explorado pelo professor. Uma forma de abordagem, é a escolha de alguma cena de um animê e, a partir dela, gerar uma discussão em relação a sua temática, escolhas técnicas da equipe de animação e do autor, analisando qual mensagem o autor queria transmitir e quais meios foram utilizados para alcançar esse objetivo. Após pensar nesses aspectos, a proposta de uma representação dos alunos pode ser ainda mais rica. É importante lembrar aos estudantes que não é necessário fazer uma cópia idêntica, mas que pode inclusive ser mais interessante traduzirem a cena ao seu próprio traço e a partir de como viram e sentiram a mensagem da cena em questão.

O trabalho da criatividade também pode ser feito por meio das músicas. De forma geral, os animês demonstram uma preocupação em relação à sua trilha sonora, que costuma ser bem trabalhada e tem a capacidade de evocar cenas específicas na mente dos fãs. A partir dessas músicas, o professor pode

proponer una representación de la cena que vem à cabeça de cada um ao escutar a um trecho instrumental. A abordagem pode ser feita a partir de músicas mais conhecidas, que vai gerar um certo resultado, provavelmente com alguns desenhos do animê ao qual a música pertence, ou então utilizar músicas de um animê menos conhecido, o que vai exigir que os alunos criem imagens novas. É interessante que após o exercício, o professor mostre a música sendo utilizada no animê para que os alunos possam associá-la a cena e analisar seus objetivos a partir de como foi utilizada.

Como observado, as possibilidades são inúmeras dentro do campo do ensino do desenho com o uso dos animês. Além das possibilidades sugeridas aqui, outras também podem ser pensadas explorando outras partes das animações e outros aspectos do desenho. Existem formas diferentes de se pensar e ensinar o desenho, mas o objetivo deste trabalho é o ensino a partir de algo que alguns alunos se interessam e conhecem. Esse ensino, como visto anteriormente, pode ser enriquecido com questões cinematográficas, músicas e outras questões que estão no campo da arte, mas que, apesar de não se resumirem ao desenho, se unem a ele.

4. CONCLUSÃO

Este trabalho teve por objetivo investigar maneiras de utilizar o animê em sala de aula de forma a incentivar e ensinar desenho. Esta pesquisa tem uma importância por estar associada ao interesse dos alunos pelo tema, na escola, e mais especificamente, pela criação artística. Para chegar em uma abordagem final, foi necessária a investigação de três pontos principais: como o animê chegou e se popularizou no Brasil; como o animê influencia de maneira mais pessoal os adolescentes e como trabalhar o desenho e animês em sala.

Descobriu-se que parte da popularização do animê se deve ao tamanho da comunidade nipo-brasileira e à evolução do animê no Japão, o que despertou o interesse pelos títulos no ocidente. Também foi essencial para que os animês ganhassem força a situação sócio-econômica no Brasil, como visto na quarta parte do primeiro capítulo.

Sobre a influência dos animês, ouvimos de alguns adolescentes sobre a relação que seus desenhos têm com a cultura pop japonesa, o que embora não tenha sido unânime por parte das jovens, foi possível identificar por meio de seus desenhos algum tipo de influência. A minha experiência pessoal também contribuiu para entender um pouco sobre a situação de algumas salas de aula e como o animê tem ganhado força entre os adolescentes. Foi possível entender também de maneira mais técnica como as animações japonesas e as mídias em geral atuam entre as pessoas, a partir da construção das histórias e personagens.

Por último, por meio de leituras e estudos, chegou-se à conclusão de que o desenho deve ser ensinado envolvendo a parte criativa, além da técnica, e que deve haver um trabalho crítico nesta prática. A criticidade também pode ser desenvolvida por meio dos animês em sala, e vários pontos foram abordados, demonstrando a diversidade de aspectos técnicos e criativos que podem ser trabalhados com as animações.

Por meio das leituras realizadas foi possível compreender melhor o universo dos animês, como também as questões mais pertinentes em relação à cultura, educação e ensino do desenho. Por meio das entrevistas pude passar da postura de observadora apenas, para conseguir ouvir das próprias alunas o que pensam sobre o assunto e compreender o impacto da cultura pop japonesa em suas vidas e em seus desenhos.

O trabalho tinha por objetivo responder à pergunta: “é possível utilizar o animê para o incentivo ao desenho?”, e chegou-se à conclusão de que é possível, inclusive, explorar as animações japonesas por seus temas, questões técnicas, músicas, aberturas e *design*. Não era objetivo do trabalho criar um método e testá-lo em sala, mas propor uma abordagem para os professores que, assim como eu, se interessam pela cultura pop japonesa e desejam utilizá-la em sua proposta pedagógica.

5. REFERÊNCIAS:

ARANTES, Antonio Augusto. **O que é cultura popular**. São Paulo: editora brasiliense, 1998.

BARBOSA, Ana Mae. **Redesenhando o desenho: educadores, política e história**. São Paulo: cortez, 2015.

BARBOSA, Ana Mae. **Teoria e prática da educação artística**. São Paulo: editora cultrix, 2018.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e terra, 2013.

CARVALHO, Dolean Dias. **“Mangás e Animês”: Entretenimento e influências culturais**. Brasília, 2007. 44 p. Monografia (graduação em Comunicação Visual, habilitação em publicidade e propaganda) - Centro Universitário de Brasília.

DAIGO, Masao. **Pequena História da Imigração Japonesa no Brasil**. São Paulo: Gráfica Paulos, 2008.

DUARTE, Rocália. **Cinema e educação**. Belo Horizonte: editora autêntica, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: editora paz e terra, 2011.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: HEDRA, 2005.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores de cultura visual: proposta para uma nova narrativa educacional**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2007.

JONES, Gerard. **Killing monsters: why children need fantasy, super heroes, and make-believe violence**. New York: Basic books, 2002.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: HEDRA, 2005.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006.

MONTE, Sandra. **A presença do animê na TV brasileira**. São Paulo: editora laços, 2010.

NAGADO Alexandre (org.); MATSUDA, Michel; GOES, Rodrigo. **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. São Paulo: Alexandre Nagado, 2011.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2018.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: HEDRA, 2005.

SILVA, Marcos Antonio da Conceição. **Influência da cultura na educação**. Revista científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 10, Vol. 11, pp. 114-128. Outubro de 2019.

TIBURI, Márcia; CHUÍ, Fernando. **Diálogo desenho**. São Paulo: Editora Senac, 2017.

VALLE, Lutiere Dalla. “Quem aprendi a ser a partir dos filmes que vi”: explorando o potencial narrativo/ evocativo/ pedagógico do cinema no contexto educativo. **Educação da cultura visual: aprender... pesquisar... ensinar...** Santa Maria: Ed. da UFSM, 2015.

VERGUEIRO, Waldorino. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: HEDRA, 2005.

ZAMBONI, Silva. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. São Paulo: Editora Autores Associados, 2001.

6. APÊNDICE

6.1. ENTREVISTAS:

6.1.1. Entrevista Mônica

Quando começou a desenhar?

Mônica: Eu comecei a desenhar literalmente quando eu comecei a assistir animê, tipo, 2018 que foi até a minha amiga que me motivou, aí tipo, eu ficava vendo vídeo no Youtube, né? Tipo, ficava desenhando aquelas bolinhas, parte e faz o rosto. Aí fui me apegando ao desenho mesmo.

Quando começou a assistir animê?

Mônica: Em 2018, que até meu primeiro animê foi *Nanatsu no Taizai*, porque a minha amiga me motivou a assistir, aí eu gostei bastante, aí eu fui pra frente.

Quais animês já viu, e se muitos, quais seus favoritos?

Mônica: Eu já assisti muito animê, mas meus favoritos é *Kimetsu no Yaiba*, *Shingeki No Kyokin*, *Naruto*, *Hunter x Hunter*, *Haikyuu...* E é, e um monte aí.

Você acha que consumir animês afeta o seu desenho de alguma forma (motivação, traço, etc)?

Mônica: Sim, que os animês foram o meu ponto de partida para começar a gostar de desenhar e eu sempre tento aprender mais desse estilo, não tão realista, mas voltado ao animê mesmo que é o que eu gosto.

Então você começou a desenhar personagens de animê?

Mônica: Sim, foi, personagens de animê.

O que você mais gosta nos animês?

Mônica: A história né? Principalmente... Os traços, que eu gosto bastante, o enredo né? Que é mais ou menos a história e os personagens, né? Que eu tenho bastante personagem favorito.

6.1.2. Entrevista Lídia

Quando começou a desenhar?

Lídia: Faço a menor ideia... Mas foi quando tinha uns 7 anos ou 6.

Não tem uma data né?

Lídia: É...

Quando começou a assistir animês?

Lídia: Por aí, por essa época também, que eu comecei a assistir, com 6 ou 7 anos.

Então foi no mesmo período que começou a desenhar, isso?

Lídia: É.

Quais animês já viu, e se muitos, quais seus favoritos?

Lídia: É... Já assisti *One Piece*, *Dragon Ball*, *Digimon*, *Bakugan* e *Beyblade*.

Você acha que consumir animês afeta o seu desenho de alguma forma (motivação, traço, etc)?

Lídia: Sim, eu me baseio muito pelos animês, pelos desenhos e mais.

Consegue me dizer um pouco melhor? Se está falando do traço, ou...

Lídia: Eu pego mais a base dele, tipo como eles desenharam, modelo da linha, traços, essas coisas.

O que você mais gosta nos animês?

Lídia: Acho que a história, o desenho que é animação é o que eu acho mais legal nos animês.

6.1.3. Entrevista Miriam

Quando começou a desenhar?

Miriam: Eu sempre gostei muito de desenhar, né? Só que eu comecei a realmente desenhar, e tipo, realmente produzir, é... no início da pandemia.

Quando começou a assistir animê?

Miriam: No início da pandemia também.

Foi depois que começou a assistir animês, que começou a desenhar?

Miriam: Eu... é, foi ao mesmo tempo mais ou menos.

Quais animês já viu, e se muitos, quais seus favoritos?

Miriam: Eu já vi muitos, mas os meus favoritos assim, tá *Sword art online*, *Charlotte*, *Charlotte* não é tão conhecido mas eu gosto muito.

Você acha que consumir animês afeta o seu desenho de alguma forma (motivação, traço, etc)?

Miriam: Sim, porque tipo, eu faço o traço muito cartoonizado, muito no estilo animê, entendeu?

E afeta na sua motivação de alguma maneira? Ou só no traço?

Miriam: Influencia também, porque a maioria dos desenhos que eu faço são de animê.

O que você mais gosta nos animês?

Miriam: O estilo da animação, o jeito que a história é construída e tudo.

6.1.4. Entrevista Ester

Quando começou a desenhar?

Ester: Com 7 anos.

Quando começou a assistir animê?

Ester: Eu comecei na verdade ano passado, mas eu já assisti alguns com meu pai e meu irmão.

Então você via alguns antes mas começou a assistir de verdade ano passado?

Ester: É, tipo *Fullmetal Alchemist*, *Naruto*, essas coisas, mas eu comecei a assistir de verdade ano passado.

Quais animês já viu, e se muitos, quais seus favoritos?

Ester: É... Tenho três favoritos, o primeiro é *Hunter x Hunter*, o segundo é *Jibaku Shonen*, não sei pronunciar direito, e o terceiro é *Sk8 the infinity*.

Você acha que consumir animês afeta o seu desenho de alguma forma (motivação, traço, etc)?

Ester: Não muito, porque o meu é bem cartoonizado, então eu diria que não.

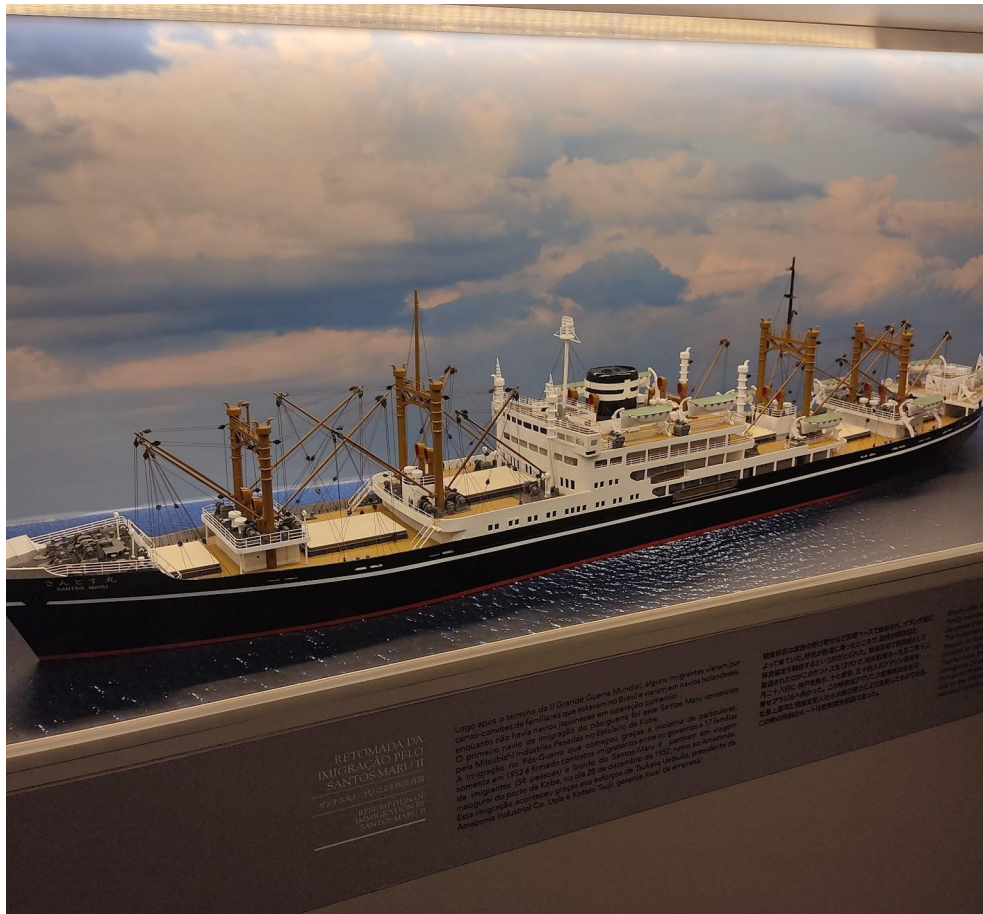
O que você mais gosta nos animês?

Ester: Não sei dizer, eu gosto de muito animê, acho que a história, ou a animação, a animação

6.2. FOTOS

Fotos tiradas no Museu histórico da imigração japonesa no Brasil e no bairro da liberdade.

Figura 40 - Maquete de um dos navios que aportaram no Brasil com imigrantes japoneses



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 41 - Foto na entrada do museu



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 41 - Foto dentro do museu com esculturas representando imigrantes



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 42 - Foto tirada no bairro da liberdade, em São Paulo



Fonte: acervo pessoal, 2021

6.3. MEUS DESENHOS

Figura 43 - *fanart* do animê *Haikyuu*, feito digitalmente



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 44 - fanart do personagem Kakashi, de *Naruto*, feito digitalmente



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 45 - *fanart* do filme *Meu amigo Totoro*, feito com aquarela



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 46 - fanart inspirada em *Naruto* e *O pequeno príncipe* (aquarela)



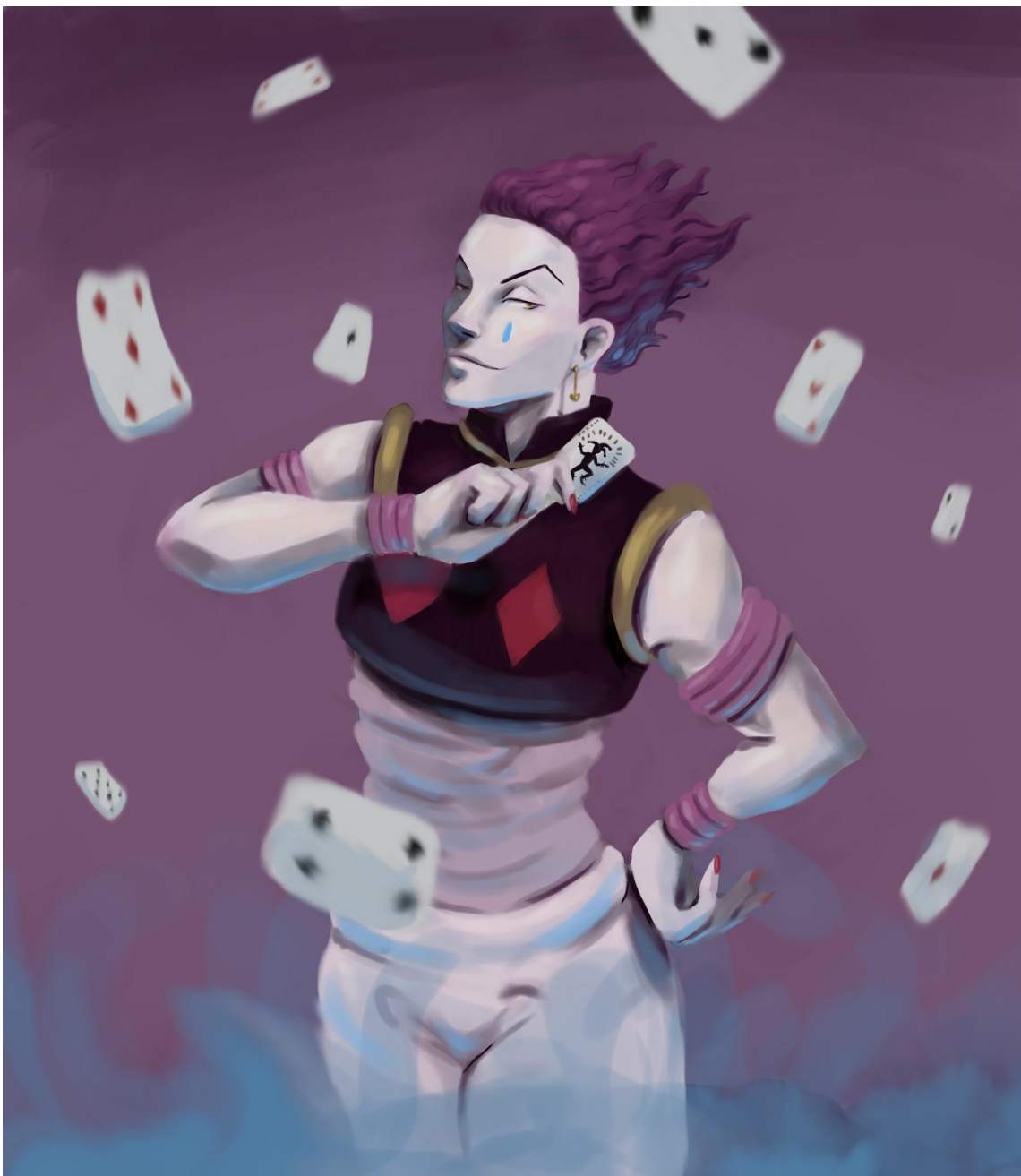
Fonte: acervo pessoal, 2020

Figura 47 - fanart do personagem Jirayia, de *Naruto*



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 48 - *fanart* do personagem Hisoka, de *Hunter x Hunter*



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 49 - *fanart* do personagem Kaito, de *Hunter x Hunter*



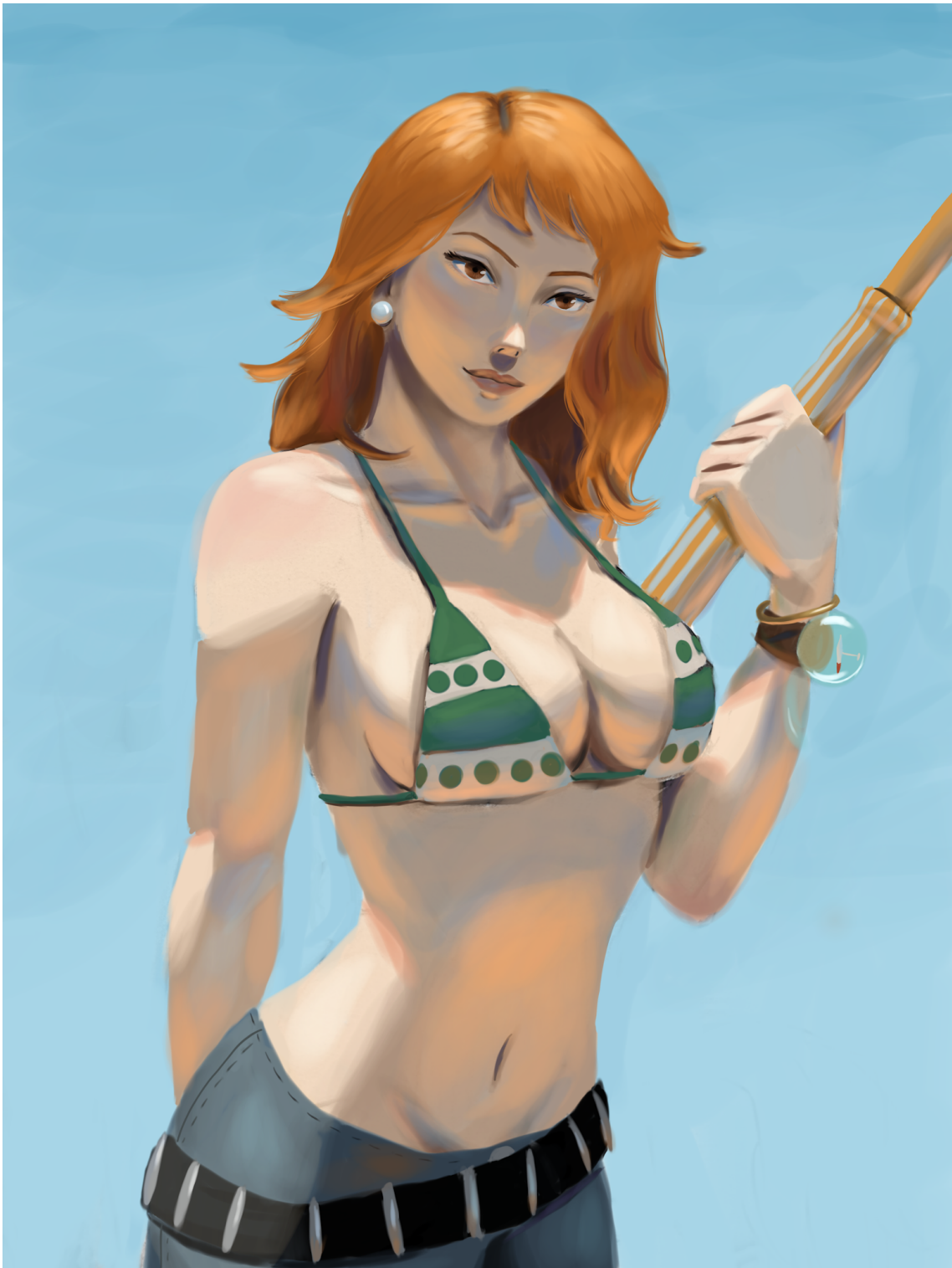
Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 50 - Fanart de alguns personagens de *One Piece*



Fonte: acervo pessoal, 2021

Figura 51 - Fanart da personagem Nami, de *One Piece*



Fonte: acervo pessoal, 2021

