REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO



REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

OS “KAGE BUNSHIN NO JUTSU” DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS[1]

NARUTO'S "KAGE BUNSHIN NO JUTSU" AND OTHER AUDIOVISUAL POETICS AT SCHOOL: EXPERIENCES, MEMORIES AND CREATIVITY IN RELATION TO CARTOONS

Isac Pereira
Universidade Anhembi Morumbi - SP/Brasil

Resumo: Mais do que nunca, as propostas de ensino da Arte em sala de aula na atualidade devem seguir uma estreita relação com produções audiovisuais diversas, não somente no fazer em si, mas em sua leitura, contextualização e apropriação imagética por parte do Arte/Educador e de seus estudantes. Com isso, o presente artigo, a partir de produções gráficas e pictóricas de um estudante do pesquisador (que ora podem ser confundidas com um ensaio poético e/ou ensaio visual), pretende propor um passeio sobre o texto e as imagens dispostas com uma reflexão que privilegie o olhar às produções audiovisuais, especificamente e principalmente, animações como Naruto, enquanto arcabouço criativo que estende as experiências de seus espectadores para além das vivenciadas cotidianamente, pautando-se não somente na realidade, conformando memórias e impulsionando ações criativas. Trata-se de uma abordagem baseada em pesquisa bibliográfica, audiovisual e de campo, com o acervo de desenhos coletados entre mais ou menos dois anos pelo pesquisador (2018, 2019 e 2020).

Palavras-chave: Naruto. Animação. Desenho. Criança. Arte/Educação.

Abstract: More than ever, the proposals of teaching Art in the classroom today should follow a close relationship with diverse audiovisual productions, not only in the doing itself, but in its reading, contextualization and imagery appropriation by the Art/Educator and its students. Thus, the present article, based on graphic and pictorial productions of one student of the researcher (which can sometimes be confused with a poetic essay and/or visual essay), intends to propose a tour on the text and the images arranged with an extended reflection that privileges the look to audiovisual productions, specifically and mainly animations like Naruto, as a creative framework that extends the experiences of its viewers beyond those experienced daily, being guided not only in reality, conforming memories and boosting creative actions. This is an approach based on bibliographic, audiovisual and field research, with the collection of drawings collected a little over two years by the researcher.

Keywords: Naruto. Animation. Drawing. Child. Art/Education.

[1] O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.
This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) Finance Code 001.



1. INTRODUÇÃO

"O sinal sonoro nos convida. Uma lojinha entre outras oferece em seus balcões enormes rostos pintados, fotografias, beijos, abraços, cavalgadas. Entramos na escuridão de uma gruta artificial. Uma poeira luminosa se lança e dança sobre uma tela; nossos olhos se saciam; ela toma corpo e vida; ela nos leva a uma aventura as sombras sobre a tela que volta a ficar branca. Saímos e falamos das qualidades e dos defeitos de um filme" (MORIN, 2014, p.19).

Sob o encantamento das palavras de Morin, inicia-se o constructo textual, em uma tentativa de se fazer entender o quão atrelado está a própria construção da criança e do jovem enquanto sujeitos artísticos, sociais e históricos com as configurações audiovisuais da atualidade; não mais dentro de uma gruta artificial, não mais inebriados pela poeira luminosa, não mais convidados pelo sinal sonoro, mas levados hoje pelos inúmeros dispositivos tecnológicos que apresentam os filmes animados, que agora, mais uma vez, os levam a sonhar a vida, os levam a imaginar e a criarem seus mundos.

A animação Naruto, uma série, um encantamento e um convite a imaginação, não foi tomada aqui como estudo tendo como base sua audiência que existiu, existe ou deixa de existir na rede de televisão e na internet. Todavia, ela foi selecionada como fator preponderante no artigo ao ser percebida pelo pesquisador sua inserção de forma expressiva, eficaz e inerente no processo criativo de crianças e jovens ao criarem nas aulas de Arte, principalmente, e das demais disciplinas dentro da escola pública. No consumo constante que fazem face a essa e às demais animações propiciadas pelos meios comunicativos, ela dialoga com toda a dimensão discursiva que nela está inserida, de tal forma a agregá-la em suas produções gráficas quando diante de uma proposta de desenho dentro da sala de aula, por exemplo. De fato, os

Isac Pereira - OS "KAGE BUNSHIN NO JUTSU" DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.59, nº59, p. 1-26, e1305, 2024. Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



Kage Bunshin no jutsu[2] de Naruto se multiplicam cada vez mais em sala: ora com algumas roupas atinentes a animação, ora de maneira mais fluida, diferente da encontrada ao assisti-los.

Mesmo com a força alcançada por Cavaleiros de Zodíacos, Dragon Ball e Pokémon, atualmente, nota-se muito mais na sala de aula o "(...) sucesso que não pode ser esquecido", a animação Naruto, que iniciou sua exibição em julho de 2007 na TV aberta", sendo "(...) fruto de um "acordo entre o SBT e o distribuidor americano Viz Media" (Monte, 2010, p.64), e um ganho para o mundo lúdico infanto-juvenil.

Com uma análise mais detidamente aos processos gráficos de um estudante, a presente pesquisa educacional baseada nos estudos de Arte/Educação conta com desenhos dispostos e refletidos no decorrer do texto, legitimando visualmente a influência do desenho animado Naruto em suas produções. Isso, não em momento único, de forma esporádica, mas em um processo que se constrói em seu próprio diálogo com a animação, visto que nessa relação sua poética visual tão específica, como será visto, sofreu modificações quando analisada cronologicamente suas obras. Durante dois anos e pouco ele desenvolveu um trabalho gráfico muito pautado em construções mais infantilizadas, que a partir da interação com a animação Naruto passou a desenvolver um trabalho com uma nova poética visual, totalmente diferente do que se via há algum tempo atrás. Considera-se aqui esse processo artístico do jovem artista de curto médio prazo.

Parte dos desenhos coletados recebeu um tratamento analítico das formas, com interpretações que pretendem mostrar não somente a apropriação de elementos visuais do grafismo da animação de Naruto ou de outras produções audiovisuais e a predisposição por copiá-las e qualificá-las artisticamente. Além do

[2] O termo utilizado significa clones. Naruto, ao lutar, ele repete tais palavras e, a partir da energia de seu corpo, ele consegue se multiplicar em diversos dele mesmo. Kage Bunshin no jutsu é aqui utilizado em alusão à multiplicação do personagem que, além de se compor em vários dentro da animação, ele também se divide nas salas de aula, em diferentes aulas e produções de Arte.



mais, as reconfigurações dessas partículas visuais, com criações tecidas em um sistema complexo, novo, bem como possíveis discursos poéticos feitos pelo educando, como verdadeiros dispositivos comunicantes de seu mundo interior e exterior. É importante ressaltar que, desenhos, dos quais muitos estão inseridos na presente pesquisa, podem ser passíveis de interpretações psicológicas, filosóficas, históricas entre outras, deixando também essa possibilidade ao leitor. Mesmo que haja uma leitura feita pelo pesquisador de acordo com seu olhar de Arte/Educador e Artista plástico, não há a pretensão em momento algum de suas interpretações serem tomadas como caminho único.

O estudante escolhido, Matheus, com devidas autorizações de uso de seu nome, imagem e trabalhos artísticos, é aluno regularmente matriculado em uma Escola Municipal de São Paulo, na qual o pesquisador atua há cinco anos e meio, tomando então partido de sua atuação como Arte/Educador para catalogar suas produções e seu desenvolvimento em sala de aula. Os desenhos escolhidos correspondem ao ano de 2018 e 2019, com uma transição evidente na construção de uma nova poética visual no momento em que começou a ter contato com as animações japonesas que lhe chamaram atenção, em especial, Naruto.

E agora, o que meus educandos estão assistindo? O Arte/Educador e a busca por uma educação contemporânea transformadora

Diante das inúmeras realidades paralelas, principalmente esta da TV, dos vídeos, celulares e Tablets, não são os objetos tecnológicos somente que interessam, como a magnitude do que os educandos podem fazer quando em contato com algum desses meios que possibilitam a comunicação, todavia o cerne do movimento das pesquisas entre Educação e Comunicação está calcado nos processos, na possibilidade de dar voz aos estudantes e ao mesmo tempo fazê-los refletir sobre determinado assunto, lendo ou produzindo alguma obra de

Isac Pereira - OS “KAGE BUNSHIN NO JUTSU” DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.59, nº59, p. 1-26, e1305, 2024. Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



comunicativa. São de fato "(...) demandas que superam a proposta proselitista de impor um modo determinado de ver, ler e interpretar" (Soares, 2014, p. 153), expandindo a forma de aparecimento, seja de qualquer maneira, dos grupos juvenis. Essa expressão vai além de barreiras muita das vezes colocadas dentro do sistema escolar, de uma ideia restrita à uma verdade única, produções corretas, das políticas públicas tão caras e objetos de saturadas discussões; ela se conceitua como "um campo de intervenção social na interface entre a comunicação e a educação" (Soares, 2014, p.16), perguntando não somente mais o que os estudantes estão assistindo, contudo, o que se pode com isso fazer em ações reflexivas, reacionárias e transformadoras.

Sarlo (2006, p.112) relata que, infelizmente;

> [...] a escola pública é hoje o lugar da pobreza simbólica, onde professores, currículos e meios materiais concorrem em condições de muito provável derrota com os meios de comunicação de massa, que são de acesso gratuito ou moderadamente custoso e abarcam todos os territórios nacionais.

A autora em tal afirmativa contundente chega a ser de tal maneira generalista ao inferir que as escolas seriam, ou serão derrotadas diante da massificação dos meios comunicacionais, que se mostram, por vezes, muito mais interessantes do que meras aulas expositivas, palavrórios docentes sem articulação com o contexto do educando, sem uma dinamicidade e interlocução contextual como muito se apresentam nas mídias. Sua afirmação não é impraticável, entretanto diante do sistema contemporâneo que insere paulatinamente tais componentes como elemento constituinte no processo de aprendizagem dos educandos e do próprio Educador, a margem de erro para tal afirmação aumenta.

As obras educam e instigam tanto os docentes quanto seus estudantes que estão mais imersos nessa realidade paralela a criarem propostas em sala de aula que superam a educação restrita às concepções livrescas. "Tudo isso ocorre num

Isac Pereira - OS "KAGE BUNSHIN NO JUTSU" DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.59, nº59, p. 1-26, e1305, 2024. Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



processo dialógico de interação com a sociedade, lugar da práxis que desenha e redesenha os sentidos, no caminho da tradição ou da ruptura, do tradicional ou do novo, da permanência ou da mudança" (Baccega, 2011, p. 31). E mais do que isso, é importante pensar que "a constituição do novo nunca se poderá dar sem que os resíduos do velho estejam presentes. A ruptura total nunca ocorre" (Baccega, 2011, p. 31), há linhas tênues e às vezes mais evidentes que perpassam entre o antigo e o atual; uma carece da outra para a constituição de uma nova pedagogia. Elas por vezes precisam se evidenciar em um paralelismo para o que foi superado permaneça em lugar de passado e as necessidades contemporâneas se reafirmem.

O Arte/educador não precisa construir suas aulas somente pelos conhecimentos advindos dos educandos com quem trabalha ou dele próprio, mas pode articulá-los com as fontes geradoras de conhecimentos vindas da mídia, utilizando "(...) estratégias criativas no currículo regular, eliminando, ao mesmo tempo, as suas ideias preconcebidas sobre os estudantes que são diferentes ou que aprendem diferentes" (Fleith apud Wechsler, 2002, p. 218) e em enredos puramente, muitas das vezes, antagônicos. Neste processo ele pode ser cada vez mais assertivo e sobre exceder as propostas engessadas, fincando suas bases epistemológicas advindas de produtos audiovisuais do território da educação e da arte, desenvolvendo proposições muito mais sólidas. Visto, pois que "ultrapassar esta visão redutora e postular que a Comunicação Educativa abarca certamente o campo da mídia" somente, é agir em um recinto reducionista e esquecer suas outras múltiplas áreas reflexivas, como mesmo "(...) o tipo de comunicação presente em todo o processo educativo, seja ele realizado com ou sem o emprego de meios (...)". Considerando-a não só como "(...) um mero instrumento midiático e tecnológico, e sim, antes de tudo, como um componente pedagógico" (Kaplún, 2011, p. 175).

Paulo Freire (2011) salienta que os mecanismos de ensino e aprendizagem dentro do âmbito educacional devem ser piamente articulados com o contexto existencial dos educandos, que dentro do arcabouço midiático se esparge



irrefreadamente, inseri, guia, incuti pensamentos, saberes, dúvidas e experiências a eles. Com isso, depreende-se que:

> Falar da realidade como algo parado, estático, compartimentado e bem-comportado, quando não falar ou dissertar sobre algo completamente alheio à experiência existencial dos educandos, vem sendo, realmente, a suprema inquietação desta educação. (FREIRE, 2011, p. 79).

As vivências escolares dos educadores não devem se prostrar somente aos saberes advindos de um único corpo de conhecimentos, como o âmbito educacional e os Educadores que ali congregam, não obstante devem se pautar por uma juntura de conhecimentos propiciados pelo contexto educacional, do educando e da sociedade em geral que constantemente se estrutura e reestrutura com infindos adventos.

Freire (2011), ao descrever sobre o educador – não mais como fonte única do saber– legitima mais do que nunca a dicotomia protagonista das ações em sala de aula que pode haver ao se pensar em educador e educando. Nenhum se destaca como agenciadores e propositores de linhas de conhecimentos únicos, ambos andam em sala de aula juntos com o ambiente circundante, balizado, construído pelos meios, em busca do conhecimento; todos constroem e ajudam-se, em plena comunhão. “(...) Ninguém educa ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, midiatizados pelo mundo” (Freire, 2011, p. 96).

Iavelberg (2013), em acordo com Freire (2011), contribui com essa discussão complementando suas ideias. Para ela;

> O conhecimento germinado na própria arte nos transforma e nos fortalece ao admitir as semelhanças e as diferenças entre cada um que cria, o que torna viva a presença de cada protagonista na sala de aula, alunos e professores dando vigor ao vínculo do aluno com a escola. (2013, p. 187).



Entende-se que ambos, juntos, se educam dentro do panorama social no qual estão inseridos, em uma constante que agrega não somente os dados advindos do meio educacional, todavia do contexto e das experiências que ele propicia aos protagonistas da sala de aula, educandos e educadores. Além do mais, segundo Freire (2018), se o sujeito da relação, considerado aqui como o sujeito "A", o Arte/educador, que por vezes pode ter gostos pessoais sobre alguma manifestação artística;

> [...] não pode ter no objeto o termo de seu pensamento, uma vez que este é a mediação entre ele e o sujeito 'B', em comunicação, não pode igualmente transformar o sujeito 'B' em incidência depositária do conteúdo do objeto sobre o qual pensa. Se assim fosse —e quando assim é—, não haveria nem há comunicação. Simplesmente, um sujeito estaria (ou está) transformando o outro em paciente de seus comunicados. (FREIRE, 2018, p. 86).

Iavelberg (2013) dialoga muito com pensamentos referentes à ideia do constante aprendizado docente, constituir este que o impele às ações assertivas. Para ela, se o conhecimento está em constante devir;

> [... a formação do educador também deve ser constante. Nesse sentido, a formação inicial é revisitada pelo imaginário do monitor contemporâneo, à medida que realiza sua formação contínua. Como um historiador de si mesmo o educador reescreve sua biografia profissional todos os dias e a reconstrói conforme seu imaginário se transforma, orientado por suas experiências de aprendizagem em sentido lato. (IAVELBERG, 2003, p. 78).

Todo o arcabouço pleno do ser humano transcorre de múltiplos fatores indissociáveis ao conhecimento, que se consolidam a partir da imersão no contexto argumentativo. A arte e seus inúmeros processos de criação se soma a esse desenvolvimento, tornando-se cada vez mais importante área de produção histórica, que instiga, sensibiliza e inquieta, tanto educador quanto educando, ambos em um cenário transeunte e contingente, que carece olhares, ações e reações (PEREIRA, 2019).

Isac Pereira - OS "KAGE BUNSHIN NO JUTSU" DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.59, nº59, p. 1-26, e1305, 2024. Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



A tecnologia que propicia o ato comunicativo está atrelada à "(...) todos os sujeitos, alunos, pais, professores, uma vez que impregnada na trama cultural. O importante é que a discussão se dê sobre o lugar que ela ocupa na formação dos alunos, dos cidadãos, da sociedade contemporânea nos vários âmbitos (Baccega, 2011, p. 34)", como na conjuntura do próprio Arte/educador, em constante formação.

Entende-se que a práxis, seja ela criadora a partir de determinados conhecimentos ou não, torna-se fluída, constante e direcionada para o melhor caminho quando Educadores imersos em estudos e reflexões deflagram o ócio e se inserem no árduo movimento da criação docente, de uma verdadeira pesquisa e ação. Por conseguinte, constroem-se caminhos que direcionam para as intenções da verdadeira proposta da Arte/educação, que anseia por "oferecer elementos para o desenvolvimento de práticas mais criativas, que favoreçam o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos" (SOUZA, PLACCO, 2011, p. 147).

Ao refletir sobre os processos de comunicação envoltos na educação e todas suas multifunções imbricadas e latentes, bem como os da arte, é igualmente oportuno retomar algumas concepções de Freire (2018). Para ele,

> O sujeito pensante não pode pensar sozinho; não pode pensar sem a coparticipação de outros sujeitos no ato de pensar sobre o objeto. Não há um 'penso', mas um 'pensamos'. É o 'pensamos' que estabelece o 'penso', e não o contrário. (p. 85).

Logo, a partir de tal reflexão, é nítido que dentro de um sistema da educação em que nele tem por primazia o ensino da Arte, que nele problematiza, desestabiliza os educandos para o encontro de uma solução, os instiga para uma leitura e um fazer criativo, nada é mais premente do que o próprio ato de comunicação envolto em todo esse processo. Um educando somente pode acessar a um conhecimento, em um caminho entre ele próprio e o objeto de conhecimento se houver uma ponte circundada pela própria comunicação entre esses dois sujeitos.

Isac Pereira - OS "KAGE BUNSHIN NO JUTSU" DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.59, nº59, p. 1-26, e1305, 2024. Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



Talvez, em alguns momentos, o professor pode não conseguir demonstrar por meio de imagens, palavras ou sons separados o que uma determinada obra de arte quis dizer, ou o quão importante ela é ou foi para uma cultura ou um grupo social; contudo ao apoiar-se no audiovisual, ativando áreas da visão, das emoções e da percepção sonora ao mesmo tempo, essa ponte torna-se muito mais sólida em relação aos elementos fragmentados.

O Arte/educador ao construir uma práxis plena, inserindo os diversos dispositivos tecnológicos da contemporaneidade, como celulares, câmeras, televisão e tablet, forma sentidos sociais dentro do âmbito escolar, que vão para além dos muros residenciais e escolares, pois dialoga com diversas redes que se comunicam, não ficando fadado à uma única possibilidade de se mediar em sala de aula. Com isso, afirma-se "(...) que os sentidos sociais, configurados e reconfigurados na práxis, têm na comunicação/educação o lócus privilegiado de sua instituição" (Baccega, 2011, p. 33), mas que infelizmente ocorre um embate entre estas relações, pois em muitas das vezes "cada agência considera-se, ela própria, a única capaz e correta nesse processo de atribuição de sentidos", quando juntas, ambas configuram e atribuem um sentido muito maior diante da efervescência que o cenário contemporâneo testemunha e exige.

Freire (2011, p. 176) diz que, "(...) se nossa ação involucra uma crítica reflexão que, organizando cada vez o pensar, nos leva a superar um conhecimento estritamente ingênuo da realidade", consequentemente a plenitude da ação do educador será alcançada, levando a crer que do mesmo modo acontece com o educador de arte que, em sua constante busca, luta para um ensino e aprendizagem de forma plena.

No território da comunicação e educação em que ele está inserido, construindo novos sentidos sociais afeitos à época, ele pode se inter-relacionar com as vertentes midiáticas e conseguir cada vez mais articular suas "práticas livrescas", também importantes, com as manifestações da atualidade imersa na própria



comunicação. Tão depressa, ele adquirirá "consciência de como se processam (nos seus vários âmbitos) as operações midiáticas que nos envolvem e que colaboram tão fortemente para a configuração de nossa identidade" (Baccega, 2011, 40), acionando outras diversas possibilidades de ensino-aprendizagem, além de afetar o imaginário positivamente, possibilitando novas e melhores ações decorrentes de um trabalho mental e reflexivo.

Em uma prática assertiva da educação que agrega as mídias como saberes paralelos e indispensáveis, ela estará:

> [...] apta a levar os alunos a uma produção que valorize aspectos da cultura em que vivem, que abra discussões sobre a dinâmica da sociedade, sua inserção na totalidade do mundo, conhecendo-o para edifica-lo — reformando-o e/ou revolucionando-o, numa nova linguagem audiovisual, num novo mundo. (BACCEGA, 2011, p. 41).

O Arte/Educador, nesse conhecer a si, suas práticas e os contextos e realidades de seus estudantes, torna-se um constante fabricador de identificações e identidades, montando e remontando seu próprio Eu, bem como dando subsídios aos pequenos para serem sujeitos em formação, em buscas, em aventuras pelo campo de suas capacidades e do que lhes definem como pessoas localizadas em um tempo/espaço/história.

As memórias de Matheus

Calcado nas produções de videogames e algumas animações com características tão próprias, como por exemplo, Minecraft, durante mais ou menos um ano e meio o seguinte estudante propôs seus desenhos com expressões singulares, quando em paralelo com seus colegas de sala, e ao mesmo tempo, evidentemente, tão arraigadas aos seus consumos audiovisuais diários. É interessante ressaltar que as propostas de natureza igual desse estudante não foram totalmente livres e tampouco criadas somente nas aulas de Arte, mas sua



conformação poética se estendeu para as demais disciplinas quando diante de proposta gráficas.

Nota-se que, ainda que haja uma poética visual muito específica do educando, há fases dentro de suas proposições em que algumas produções visuais o influenciaram mais em detrimento de outras, que por vezes foram remodeladas ou superadas.

Por exemplo, os desenhos abaixo, para início de conversa, foram criados com base nas aulas de música, representando de forma visual os sons, intensidades e velocidades, acrescentando outros aspectos imagéticos advindos da poética do educando. Os desenhos a seguir foram criados por Matheus quando tinha oito anos, tendo como tema a música. Os dois primeiros foram feitos para a apresentação de arte na escola e o desenho a seguir, feito como síntese poética após uma aula de ritmos e timbres dada pelo pesquisador da presente pesquisa.



Figura 1 Desenho de proposição 1



Figura 2 Desenho de proposição 2



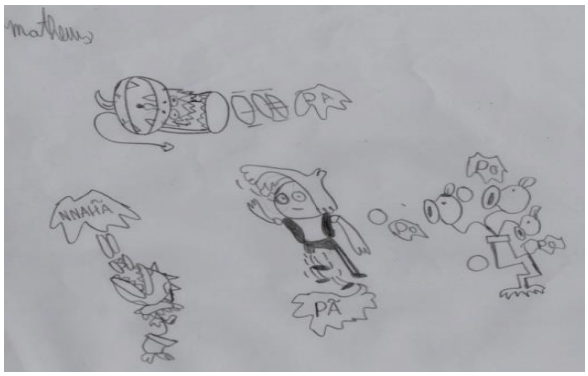

Figura 3 Desenho de proposição3

Fonte: Acervo fotográfico pessoal, 2018

Os posteriores desenhos evidenciam fases gráficas distintas dentro de suas proposições, ora com elementos mais orgânicos e ora com elementos mais geometrizados, formas estas muito pautadas nos desenhos do minecraft. Identificam-se fases muito específicas do estudante, em que mesmo que as propostas de desenhos na sala de aula tenham sido díspares, sua característica gráfica evidenciava indubitavelmente uma apreensão para com a maneira de representar e discursar em seus desenhos. Naquele momento, naquela época, toda a poética de determinadas animações eram as que lhe interessavam (Autor do artigo, 2020).



Figura 4 Desenho de proposição com o tema Matemática feito na aula regular com a pedagoga



Figura 5 Desenho de proposição com o tema Ciências, história e geografia feitos na aula regular com a pedagoga



Figura 6 Desenho de minecraft



Figura 7 Desenho de proposição com base em Minecraft

Fonte: Acervo fotográfico pessoal, 2019, 1º semestre e desenho do minecraft disponível em< https://www.elo7.com.br/lista/painel-minicraft#bm=pbs2s>



Figura 8 Desenho de Minecraft



Figura 9 Desenho de proposição criado a partir de Minecraft e das obras dos grafiteiros gêmeos.

Fonte: Acervo fotográfico pessoal do pesquisador, 2019







Figura 102 Desenho de proposição feito em aula com a pedagoga sobre a família

Figura 11 Desenho de Minecraft

Fonte: Acervo fotográfico pessoal do pesquisador, 2019 e desenho do minecraft disponível em< https://www.elo7.com.br/lista/painel-minicraft#bm=pbs2s>



Figura 12 Desenho 1 com formas mais orgânicas



Figura 13 Desenho 2 livre com formas mais orgânicas





Figura 14 Desenho 3 livre com formas mais orgânicas



Figura 35 Desenho 4 livre com formas mais orgânicas

Fonte: Acervo fotográfico pessoal do pesquisador, 2019



Figura 56 Desenho 5 de proposição com formas mais orgânicas



Figura 47 Desenho 6 de proposição com formas mais orgânicas

Fonte: Acervo fotográfico pessoal, 2019, 1º semestre

Na fase de finalização do ciclo de alfabetização, 3º ano do ensino Fundamental I, e próximo para um novo ciclo, o interdisciplinar, que se iniciou no ano de 2020, os interesses do estudante pelas produções audiovisuais foram mudando, direcionando-o para a animação Naruto e seus quase que infindos episódios - como relatado por ele ao pesquisador - além do mais, crendo-se que há

Isac Pereira - OS “KAGE BUNSHIN NO JUTSU” DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.59, nº59, p. 1-26, e1305, 2024. Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



também uma influência da animação japonesa Nanatsu no Taizai, devido as semelhanças gráficas. Mesmo já estando na fase de proposições gráficas, o estudante não se contentou com o arcabouço de memórias consolidadas pelas produções que tivera contato, passando a inserir suas novas experiências visuais e sonoras nas produções de desenhos.

E nesse meio caminho trilhado por ele, delicado e importante, direcionando-se as reflexões sobre o papel do Arte/Educador em sala de aula, entende-se que mais do que nunca devem ser acionadas práticas didáticas para que nesse desenvolvimento, de novas buscas e anseios, sejam alcançados objetivos de maneira plausível. Por vezes, o grande problema da inserção ou das conversas que se fazem dentro do sistema educacional entre aprendizagem e produtos audiovisuais é, segundo Leandro (2001, p.31) “a apropriação não problematizada das imagens em movimento”, contribuindo para “(...) legitimar certas perversões, fazendo do filme a loura burra da pedagogia, que ilustra, mas não pensa”. Naruto, por exemplo, pode ilustrar uma criança travessa e divertida, contudo, seria somente isso mesmo? Ou poderia ele ser inserido na sala de aula como mais uma obra de arte a ser pensada, refletida e propiciadora de novas criações?

Nesse conglomerado de imagens, cada uma com suas particularidades, com suas vicissitudes pictóricas dentro das animações, Pacheco complementa que (1995, p.47), o espectador infantil joga, brinca com seu imaginário, elabora suas penosas perdas, ao mesmo tempo que é “inaceitável acreditar que durante tais jogos a criança seja passiva e acrítica. É inacreditável pensar que ela confunda ficcção com realidade”. A criança joga com as aventuras a elas apresentadas por intermédio dos desenhos animados, e com isso, em um mundo fantástico e divertido, nada melhor do que tudo isso para constituir seu processo de criação. Ela introjeta muitas das coisas que visualiza e se desvencilha daquilo que não lhe apraz, visto que:



> [...] o desenho animado possibilita que o imaginário infantil viva experiências que não poderiam ser vivenciadas no seu dia a dia real, estimulando sua capacidade imaginativa e de autoconhecimento. (PRADO; MUNGIOLI, 2016, p.95).

A criança joga com o seu real e o irreal encontrado nas animações, e ao jogar brinca com as imagens, as manipula e as introjeta criativamente em seus desenhos.

Matheus não fez diferente. A partir do momento em que ele começou a ter contato com novas extensões de experiências em animações japonesas, como Naruto, a conformação de seus desenhos, em um jogar com suas memórias, deu vazão e sofreu nitidamente influências do grafismo encontrado nela, para mais das possibilidades de novas proposições, diferente das que até então ele havia feito, como muitos de demais exemplos pesquisados por Pereira e Magno (2021; 2022) e Pereira (2019). Os clones de Naruto se multiplicavam em suas produções.

Os grafismos não estão mais fadados somente às formas orgânicas ou geometrizadas, contudo estão com uma dinâmica e variação maior entre as possibilidades de linhas, além de serem personagens adolescentes quando em paralelo com seus antigos desenhos, muito pautados em uma composição mais infantilizada.

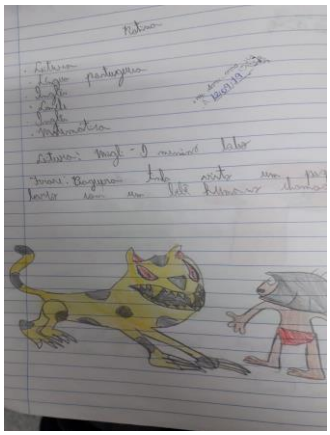

Figura 68 Desenho de proposição com base em uma história contada pela pedagoga



Figura 79 Desenho de proposição com características diferenciadas a partir do contato do estudante com a animação Naruto

Fonte: Acervo fotográfico pessoal, 2019, 2º semestre



Para Morin, “é enquanto representação da representação viva que o cinema”, cujas as produções mais tarde seriam exibidas na televisão dentro dos grandes vínculos familiares, que “nos convida a refletir sobre o imaginário da realidade e a realidade do imaginário (2014, p.14)”. Face a isso, percebe-se que tais produtos estabelecem uma relação de permeabilidade com os mecanismos internos de apreensão de imagens[3] visuais e auditivas reconfiguráveis dos consumidores, trazendo às diferentes vias sensoriais uma maneira de internalização consciente ou não, disposta em todo o arcabouço artístico/audiovisual, com uma ampliação do diálogo com outras imagens distantes do constructo social da realidade (ficção). Tais produções ao invadirem as televisões e adentrarem de forma nova mudando rotinas, pensamentos e até mesmo ações de seus espectadores, são vistas, deveras, “como um fenômeno de massa, de grande impacto na vida social moderna”, que levadas a uma reflexão mais detida, compreende-se a “amplitude das experiências e a magnitude de suas repercussões” (Machado, 2000, p.10-11).



Figura 20 Processo de desenho de proposição 1 criado após influências com a poética visual de Naruto



Figura 21 Processo de desenho de proposição 2 criado após influências com a poética visual de Naruto

Fonte: Acervo fotográfico pessoal, 2019, 2º semestre

[3] O termo Imagens visuais e sonoras é utilizado pelo neurocientista António Damásio em seus escritos e na entrevista acessada e disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n_g5vhzKaZQ.

Como proposta de finalização de ano sobre as aulas de Arte e a aprendizagem propiciada por elas, o desenho a seguir foi criado com base em diferentes campos mnemônicos, evidenciando tal reflexão pelas imagens dispostas no papel, fora uma expressiva fragmentação na composição total de sua obra. Há uma imagem clara do professor de Naruto na parte esquerda superior (que obviamente evoca o sistema de ensino), ao passo que ela se complementa com imagens de suas antigas memórias advindas dos games e das demais animações com as quais tivera contato.

Aparece também o símbolo do Yan yang quase no centro da folha, como se quisesse relatar sobre as possibilidades positivas e negativas advindas das aulas durante o ano, além de sua própria postura. Há elementos representativos das aldeias e dos países apresentados na animação de Naruto; aldeia da Nuvem, aldeia da névoa, aldeia da folha, país do trovão e o país do fogo.

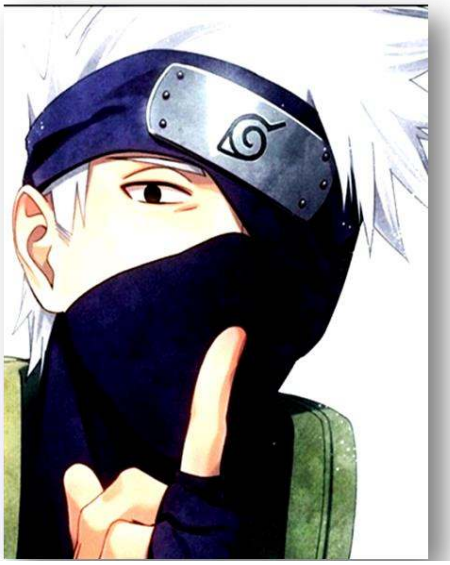

Figura 22 Professor Kakashi

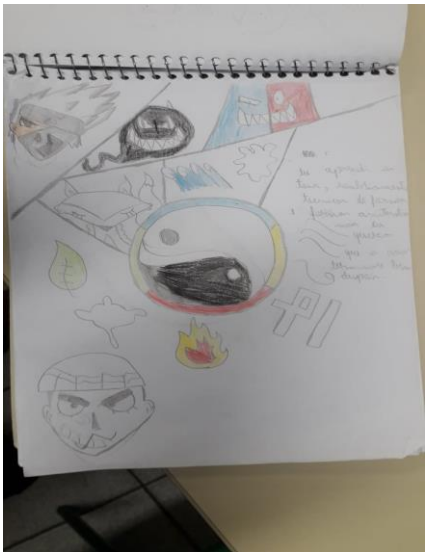

Figura 23 Desenho de proposição, com elementos visuais encontrados na animação Naruto

Fonte: Acervo fotográfico pessoal e imagem da animação Naruto disponível em <https://www.spiritfanfiction.com/historia/meu-professor-kakashi-hatake-17416431> e https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=881724451&searchtext=.



É importante relatar que, algo que muito marca as animações japonesas e que chama a atenção das crianças e dos jovens no reconhecimento de tais obras, como produtos advindos da cultura nipônica, são os olhos dos personagens. E, ao longe dos olhos normais, a animação Naruto os inseri como elementos constitutivos do ser humano dotados de poderes místicos, para alguns ninjas que receberam a sorte de tê-los. A título de conhecimento sobre a série, fatores como a força e a árvore genealógica, principalmente, influenciam na posse de tais olhos.



Figura 24 Imagem dos olhares encontrados em Naruto

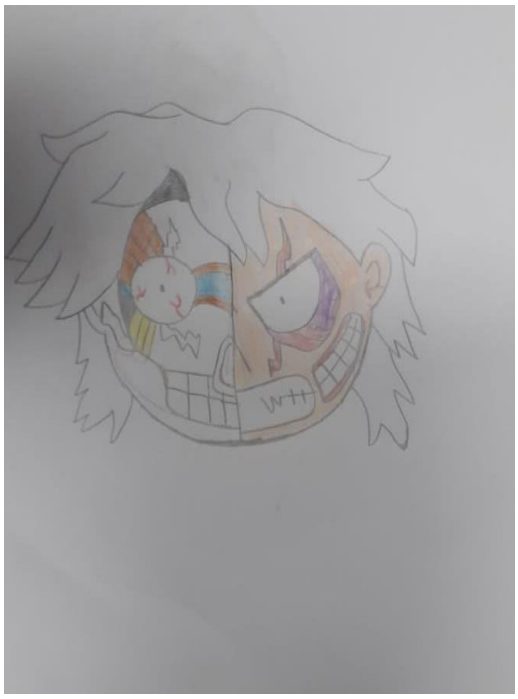

Figura 25 Desenho de proposição com foco nos olhos e no rosto

Fonte: Acervo fotográfico pessoal e imagem disponível em < https://aminoapps.com>

Isac Pereira - OS “KAGE BUNSHIN NO JUTSU” DE NARUTO E OUTRAS POÉTICAS AUDIOVISUAIS NA ESCOLA: EXPERIÊNCIAS, MEMÓRIAS E CRIATIVIDADE NA RELAÇÃO COM OS DESENHOS ANIMADOS. Revista da FUNDARTE. Montenegro, v.59, nº59, p. 1-26, e1305, 2024. Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br



Matheus semelhantemente não ficou de fora ao observar a potência visual que constituem os olhos dentro de uma produção gráfica, os inserindo às suas obras, ademais de compô-los de forma novel, com elementos apropriados do universo imagético e reconfigurados da forma que mais lhe agradara.

Frente a isso, é crido que a arte, atualmente, em acordo com Iavelberg, está calcada na "(...) leitura de diferentes tipos de textos que tratam da produção artística em diversos suportes (internet, exposições, jornais, revistas, etc.), sejam eles biográficos, críticos, históricos, informativos ou jornalísticos" (2017, p.169), que por algum momento pouco importa para o estudante de onde ela venha, contudo que ela seja de fato absorvida, apreciada, degustada e, acima de tudo, lida criticamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

À guisa de consideração final, salienta que Naruto, como protagonista, não é o garoto perfeito, o príncipe da Disney, o herói semideus que tudo pode, no entanto é um menino que se assemelha por vezes a realidade, com suas fraquezas, incapacidades, perdas, dificuldades e muito desejo de vencer na vida para se tornar o grande chefe de sua vila. Suas ações brincalhonas que encantam e tiram risos de quem assiste são também construídas em paralelo com uma sensibilidade que toca e comove ao se preocupar constantemente com seus amigos. Para ele, alguém de seu núcleo de amizade pode ser mais capaz, porém isso não o faz invejoso, mas feliz pelas vitórias e mais ansioso na busca de seus objetivos.

Como toda criança no período escolar, Naruto constrói amigos que, com o passar da série faz com que ele se sinta na obrigação de se manter junto a eles no caminho do bem, da moral, das boas escolhas. Pelo fato de seus desejos serem imbuídos de candura e preocupação para com os seus, as crianças que o assistem se sentem motivadas e sensibilizadas pela amizade verdadeira, que mesmo que haja lutas e combates, pequenas brigas entre eles, o estar, fazer, rir e vencer juntos é o mais importante em toda sua essência.



Por vezes, encontram-se na escola crianças no recreio, na sala de aula ou em lugares mais abertos brincando de lutinhas entre elas, sempre imitando os gestos, a maneira de correr, falar e pular da animação Naruto, mas ao final, tudo é de “mentirinha”, tudo é diversão, coisa esta que os fazem se representar juntos em desenhos, brincando e lutando, trazendo os *Kage Bunshin no Jutsu* (clones) do personagem para a sala de aula, em suas mais distintas formas.

É também digno de nota ressaltar que ficou claro que a trilha sonora contribui de modo expressivo no envolvimento com a narrativa. Corpo parado, sim, sentado em uma cadeira ou sofá, talvez... Os sons transferem-no em sua parcialidade para um ambiente inexistente, mas passível de experimentar. Visualizar e sentir os sons, utilizar duas vias sensoriais ao mesmo tempo, leva o cérebro a resgatar emoções vivenciadas e a construir novas diante do que está sendo visto na animação, com isso, mais do que meros sons e imagens, ambos se conjugam em sua totalidade como arrebatadores de sentidos, possibilitadores de experiências. É o som do bem com a música que assusta e impulsiona os olhos que emergem no vagar da história; o escutar de alguns sons lhes remetem às algumas imagens, e o apreciar de alguns de seus desenhos do fantástico e do assustador mundo dos vilões lhes levam para sons, quiçá, desconfortem.

Momentos de confrontos tensos entre o protagonista e algum vilão ou até mesmo entre seus amigos, são levados com uma sonoridade que sem ela o efeito arrebatador poderia não ser o mesmo. A música de Bach que assusta ao som de um órgão medieval, de um canto semelhante ao gregoriano, mais profundo, em uma harmonização mais tecida nos graves, ou mesmo uma composição lenta, calma e acolhedora, são exemplos de tempos que se confundem com a própria produção imagética... Sons e imagens os levam, me levam, te levam... em uma obra com sua singularidade que se tornou atemporal, e talvez, eternizadas nas inúmeras produções que dela se erguem como as grandes esculturas se tornaram até a atualidade; não somente mais em pedras, paredes, esculpidas e pintadas, mas



também em vídeos, telas, aplicativos, roupas, desenhos na escola, alma de apreciador.

Referências:

BACCEGA, Maria Aparecida. *Comunicação/educação e a construção de nova variável histórica. In C*ITELLI, Adílson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho. Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento. São Paulo: Paulinas, 2011.

FREIRE, Paulo. *Extensão ou comunicação?* 19.ed. Tradução Rosiska Darcy de Oliveira. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

_____ (2011). *Pedagogia do oprimido*. 50. ed. São Paulo: Paz e Terra.

IAVELBERG, Rosa. *Desenho na educação infantil.* São Paulo: Editora melhoramentos, 2013.

KAPLÚN, Mario. *Processo e canais de comunicação. In* CITELLI, Adílson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho. Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento. São Paulo: Paulinas, 2011.

LEANDRO, Anita. *Da imagem pedagógica à pedagogia da imagem*. Comunicação e Educação, São Paulo, v. 21, 2001, PP.29-36.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MONTE, Sandra. *A presença do Animê na TV brasileira*.São Paulo: Editora Laços, 2010.

MORIN, Edgard. _____. *O cinema ou o homem imaginário: ensaios de antropologia sociológica.* Tradução de Luciano Loprete. São Paulo: Editora É Realizações, 2014.

PACHECO, Elza Dias Pacheco. A linguagem televisiva e o imaginário infantil. São Paulo: *Revista Comunicação e educação*, do departamento de Comunicações e Artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, p. 43/48, jan/abr. 1995.



PRADO, Ana Lucia Penteado Brandão; MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. Educomunicação e mediação escolar: um projeto educomunicativo para a relação criança, desenho animado e consumo. São Paulo; *Revista Comunicação e educação,* do departamento de Comunicações e Artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, nº2, jul/dez, p. 87 a 96, 2016.

(Autor do artigo); MAGNO, Maria Ignes Carlos. Naruto, um artista ou um intruso na aula de arte? Interferências de memórias audiovisuais no discurso criativo da criança ao desenhar. *Comunicação & Educação*, *[S. l.]*, v. 27, n. 2, p. 105-124, 2022. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v27i2p105-124.

(Autor do artigo); MAGNO, Maria Ignes Carlos. A animação Naruto e a poética visual da criança nas aulas de Arte; novas representações ao desenhar. *Revista Primeira Evolução,* Ano II - Nº 14 - Março de 2021, p.72.

(Autor do artigo). *A incursão do audiovisual na Arte/Educação contemporânea;* (Um intruso na sala de aula?) Naruto e a discursividade poética da criança ao desenhar. São Paulo; Universidade Anhembi Morumbi. Dissertação de mestrado, 2020.

(Autor do artigo). Cérebros criativos no mundo das produções audiovisuais de massa? Entretenimento, fãs de animações e possibilidades criativas em artes visuais. 40 *Revista GEARTE*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 40-66, jan./abr. 2019. http://dx.doi.org/10.22456/2357-9854.89909

SARLO, Beatriz (2006). Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na argentina. Tradução, Sérgio Alcides. 4º ed. Rio de Janeiro: editora UFRJ.

SOARES, Ismar de Oliveira (2014). *Caminhos da educomunicação*: utopias, confrontações, reconhecimentos. In APARICI, Roberto. Educomunicação; para além do 2.0. São Paulo; Paulinas.

WECHSLER, Solange Muglia (2002). *Criatividade:* descobrindo e encorajando. 3.ed. Campinas: livro.

Isac Pereira
Doutorando em Comunicação Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi, com Bolsa Institucional por Mérito Acadêmico e com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-Brasil (CAPES). Possui Mestrado (2020) em Comunicação Audiovisual com pesquisa sobre a animação Naruto na



sala de aula e especialização em Neurociências aplicada a Educação (2018) pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialização em Arte/Educação: teoria e prática (2015) pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e graduação em Artes Visuais pela Faculdade Paulista de Artes (2013). Arte/Educador na Prefeitura do município de São Paulo, trabalhando com crianças e jovens do Fundamental I e II desde 2014. Conhecimentos básicos em órgão eletrônico, teclado e Violino. Atua no componente Arte com ênfase em pesquisa nos temas História da Arte/Educação Modernista e Pós-modernista e sua interlocução com a comunicação audiovisual, Arte na Educação Escolar, Animações, desenhos e pintura infanto-juvenis feitas nas aulas de Arte. Atualmente, também participa do grupo de estudos de professores ativos na educação paulista, com reflexões e publicações de livros sobre Arte/educação e Educação em geral no sistema escolar contemporâneo. Direciona e organiza os livros pela Editora Livro Alternativo. Criador e autor principal dos textos da Coluna Catalog Art: Naveg Ações de Estudantes da revista Primeira Evolução, onde publica desenhos e pinturas de estudantes do fundamental I com reflexões teóricas diversas.
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-4046-1576
E-mail: isacsantos02@hotmail.com

Disponibilidade dos dados da pesquisa: o conjunto de dados de apoio aos resultados deste estudo está publicado no próprio Artigo.
Recebido em 15 de setembro de 2023
Aceito em 13 de janeiro de 2024
Editor responsável: Júlia Maria Hummes
ISSN 2319-0868
Qualis A1 em Arte, Educação, Filosofia, História, Interdisciplinar, Linguística e Literatura

Creative Commons Não Comercial 4.0 Internacional de Revista da FUNDARTE está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.
Baseado no trabalho disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte.
Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em https://seer.fundarte.rs.gov.br/