

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

**ANIMÊS E MANGÁS: A IDENTIDADE DOS ADOLESCENTES**

Pablo Rodrigo Santoni

Brasília-DF

Maio, 2017

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

## **ANIMÊS E MANGÁS: A IDENTIDADE DOS ADOLESCENTES**

Pablo Rodrigo Santoni

Defesa apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes Visuais da Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Educação em Artes Visuais.

Área de concentração: Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Belidson Dias Bezerra Junior

Coorientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Del Rosário Tatiana Fernández Mendéz

Brasília-DF

Maio, 2017

Esta dissertação recebeu apoio financeiro CAPES DSS

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Dissertação aprovada pela a seguinte banca examinadora:

---

Presidente: Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Del Rosário Tatiana Fernández Mendéz

---

Membro Externo: Prof.<sup>a</sup> Dra. Carla Luzia de Abreu

---

Membro interno: Prof.<sup>a</sup> Dra. Wilsa Maria Ramos

---

Suplente: Prof.<sup>a</sup> Dra. Luisa Günther Rosa

Brasília-DF

Maio, 2017

## **Agradecimentos**

Gostaria de agradecer a algumas pessoas que foram muito importantes na árdua caminhada de escrever uma dissertação e lecionar ao mesmo tempo.

Em primeiro lugar, a pessoa mais importante em minha vida, uma amiga, companheira e amante que caminha lado a lado comigo há doze anos, Ana Manuela Farias Régis, que me apoiou nos momentos mais difíceis e me levantou em todos os momentos que caí. Obrigado meu amor.

Um eterno agradecimento a meus pais, pois foi o esforço deles, um policial aposentado e uma cabeleireira, que, com muito amor e carinho, lá de São Carlos/SP fizeram enormes sacrifícios para que durante toda minha graduação em Pelotas/RS, pudesse estudar sem precisar trabalhar, à vocês, meu amor eterno e gratidão.

Gostaria de agradecer a Mirela Meira, por ter sido uma professora e pessoa maravilhosa que me apresentou a autores incríveis e me mostrou que todo esse meu lado humano e afetivo não era bobagem, ela me inspira com toda sua humanidade e sabedoria.

Também sou grato ao Lucas Pacheco Brum, que inicialmente era um colega no mestrado, mas que rapidamente tornou-se um amigo, e mesmo tendo que lidar com sua pesquisa, se ofereceu a me ajudar nos momentos conturbados, dedico o capítulo de metodologia à ele.

Gostaria de agradecer meu orientador Belidson Dias, por ter acreditado no meu trabalho quando me escolheu como orientando, além de todo o apoio que o mesmo me deu, acreditando em mim quando eu não o fazia.

Sou igualmente grato a minha coorientadora Tatiana Fernández, que, me orientou na reta final por motivos de força maior e foi como um anjo que apareceu no momento em que mais tive medo, e com sua luz e calma iluminou todo o caminho a minha frente e juntos pudemos concluir essa jornada. Sou muito grato a você.

E por último mas não menos importante, um agradecimento especial as professoras Carla Luzia de Abreu e Wilsa Maria Ramos, membros da banca que eu não as conhecia anteriormente, mas que trouxeram um turbilhão de

questionamentos no trabalho e me encheu de possibilidades, mostrando pontos que sozinho eu não conseguia perceber.

Muito Obrigado!

## Resumo

O processo identitário dos adolescentes consumidores de mídias nipônicas, conhecidas como animês e mangás, e o modo com o qual essas mídias atuam na vida de alunos de uma escola do Ensino Fundamental, anos finais da rede pública do Distrito Federal, são os temas que deram origem à pesquisa aqui apresentada. Neste trabalho, exploro como se dá tal influência, caso ela ocorra; e por que é importante para esses jovens o contato constante com essas mídias. O marco teórico está delimitado a autores da cultura visual, da educação da cultura visual, da educação estética, da identidade, histórias em quadrinhos, neotribos entre outros. A pesquisa de campo ocorre dentro de uma escola pública situada na Região Administrativa da Ceilândia de ensino integral. Quanto à metodologia, foram feitas entrevistas com grupos de alunos em um primeiro momento, depois foi socializado trabalhos feitos pelos alunos durante a entrevista. As perguntas da entrevista foram abertas norteadoras com base no formato de diálogo e pautadas em três tópicos: (1) questões de estudos; (2) proposições e unidades de análise, de modo a verificar se há influências por parte dos animês e mangás na vida desses/dessas jovens; e (3) como se dá tal influência e por que essas mídias são importantes para seus consumidores. Concluindo que esses elementos áudio visuais são constituintes da formação de identidades desses jovens e que tal influência se dá tanto por conta de familiares quanto de amigos no ambiente escolar, e isso aparece em seus diálogos, afirmações, produções escolares e lazer.

**Palavras-chave:** Animês; Mangás; Cultura; Identidade; Cultura Visual.

## **Abstract**

The identity process of adolescents who consume Japanese media, known as anime and manga, and the way these media influence the lives of students in the final years of elementary school belonging to a public school in the Federal District are the themes that determined the present research. In this work, it will be explored how this influence occurs, if it occurs, and what is the importance for these young people the constant contact with these media. The theoretical framework is limited to authors of visual culture, visual culture education, aesthetic education, among others. Field research occurs in a public school located in the administrative region of Ceilândia. In relation to the methodology used, interviews with groups of students were done, initially, and later individually. In regards to the methodology, interviews were made with student groups at a first stage, with later stages socializing papers made by themselves during the interviews. The questions for the interview script were open ended following a guideline with base on the speech and following 3 directives : (1) study questions; (2) propositions and units of analysis, in order to verify if there is influence of animes and manga in the life of these young people; (3) how this influence occurs and why such media are important to their consumers.

**Keywords:** Anime. Manga. Culture. Identity. Visual culture.



## Sumário

Resumo.....	07
Abstract.....	08
Lista de Figuras.....	10
<b>Introdução.....</b>	<b>11</b>
<b>1 O Universo das Histórias em Quadrinhos(HQs).....</b>	<b>16</b>
1.1 Por dentro do Mangá.....	24
1.2 O Mangá no Brasil.....	39
<b>2 Identidade, Neo-tribos, e Cultura Visual.....</b>	<b>44</b>
2.1 A Identidade e suas Neo-tribos.....	48
2.2 A Cultura Visual.....	63
<b>3 Metodologia.....</b>	<b>73</b>
<b>Conclusão.....</b>	<b>122</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>131</b>
<b>Apêndice.....</b>	<b>133</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Fig01</b>	A palavra Mangá em Kanji.....	<b>24</b>
<b>Fig02</b>	Astro Boy acordando.....	<b>27</b>
<b>Fig03</b>	Capa do Mangá Peach Girl.....	<b>30</b>
<b>Fig04</b>	Capas do Mangá das Guerreira Mágica de Rayearth.....	<b>31</b>
<b>Fig05</b>	L: personagem emblemático do Mangá Death Note.....	<b>31</b>
<b>Fig06</b>	Kuwabara, Kurama, Hiei e Yusuke: personagens principais do mangá -Yu Yu Hakusho.....	<b>33</b>
<b>Fig07</b>	Ushuu Senkan Yamato.....	<b>38</b>
<b>Fig08</b>	3º Encontro Nacional de Cospobre.....	<b>40</b>
<b>Fig09</b>	Mary Plu: Cosplayer Profissional.....	<b>42</b>
<b>Fig10</b>	Primeiro encontro para a entrevista.....	<b>83</b>
<b>Fig11</b>	Dragon Ball.....	<b>84</b>
<b>Fig 12</b>	One Peace.....	<b>85</b>
<b>Fig 13</b>	Naruto Shippuden.....	<b>86</b>
<b>Fig 14</b>	Nanatsu no Taizai.....	<b>87</b>
<b>Fig 15</b>	Pokemon.....	<b>88</b>
<b>Fig 16</b>	Shikamaru.....	<b>95</b>
<b>Fig 17</b>	Killua.....	<b>96</b>
<b>Fig 18</b>	Ban.....	<b>97</b>
<b>Fig 19</b>	Lofard.....	<b>104</b>
<b>Fig 20</b>	Bakuman.....	<b>104</b>
<b>Fig 21</b>	Desenhos do Shadlow.....	<b>105</b>
<b>Fig 22</b>	Desenhos do Ruplay.....	<b>106</b>
<b>Fig 23</b>	Carta do YU.GI.OH!.....	<b>107</b>
<b>Fig 24</b>	YU.GI.OH!.....	<b>107</b>
<b>Fig 25</b>	Desenho do Jack.....	<b>108</b>
<b>Fig 26</b>	Minecraft.....	<b>108</b>
<b>Fig 27</b>	Desenhos do Stalkingwolf.....	<b>109</b>

## INTRODUÇÃO

O foco desta investigação está no processo de formação de identidade de adolescentes, por meio do contato constante com animês e mangás nas séries finais do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública do Distrito Federal. O processo de formação, ou processo identitário, entende-se como um conceito de que as mídias de massas que consumimos, desde a infância, são agentes, diretos ou indiretos, de nossa constituição de opiniões, crenças, ideologias, modos de se vestir, agir e interagir com outras pessoas e com o mundo, que constituem nossas identidades, no plural, pois, como Stuart Hall (2015) escreve, possuímos diversas identidades que adotamos de acordo com as necessidades que temos.

Os animes ou animês são desenhos animados nipônicos com características e estilos próprios. São bastante focados em movimentações: há muitas cenas de combate, os personagens movem-se muito rápido, trocam dez socos ou mais em um ou dois segundos. Há, também, muito brilho devido aos poderes e raios lançados pelos personagens.

Os mangás, por sua vez, são histórias em quadrinhos nipônicas. Eles também são repletos de características próprias, sendo eles, em sua grande maioria, pintados com nanquim em preto e branco e impressos em papel jornal. Mesmo não sendo uma animação, seus quadros sequenciais são repletos de movimentações e onomatopeias, se comparados ao estilo americano.

O interesse pela temática se deu por eu ser envolvido com animês desde meus quatro anos de idade, 1991, e mangás desde os quinze anos. Esse envolvimento influenciou em muitas situações e passagens na minha vida, que vão desde as amizades, até as posturas adotadas por mim ao longo de toda a adolescência e parte da vida adulta.

Durante toda a Universidade, trabalhei com quadrinhos, em geral, sendo que essa influência pode ser vista em quase todos meus trabalhos na graduação, inclusive no Trabalho de Conclusão de Curso. A paixão principalmente pelo mangá, e pelas salas de aula, onde exerço minha profissão, vejo nos adolescentes levando esses materiais para a escola e discutindo sobre o assunto, são elementos que me motivam e inspiram a continuar estudando a temática e procurando relacionar a teoria e prática sobre o mesmo na escola. O amor pelos quadrinhos nipônicos continua sendo trabalhada nesta dissertação.

Tendo em vista essas considerações iniciais, esta pesquisa tem por objetivo entender como se dá a relação identitária e visual de alunos do Ensino Fundamental de uma escola integral, da rede pública do Distrito Federal, com os animês e mangás, levando em conta o contato com outras mídias visuais formadoras de identidades, como os programas televisivos, filmes, vídeo games. A escolha da escola em uma região periférica se deu por conta das dificuldades que normalmente as pessoas dessas localizações se deparam e se mesmo com isso os(as) jovens conseguem ou se interessam pela temática nipônica. Porém a escola em que ocorreram as entrevistas foi escolhida devido por conta disponibilidade, sendo que boa parte das escolas públicas do Distrito Federal estavam em período de greve.

Nesta pesquisa, são levantados os seguintes questionamentos:

- Em que medida os animês e mangás impactam a formação da identidade(seu modo de agir, pensar, se vestir, suas convicções) de alunos do Ensino Fundamental?
- Qual a importância de trabalhar os elementos visuais dos quadrinhos nas salas de aulas?
- Qual o espaço que essas mídias ocupam na vida desses jovens?
- Esses alunos são consumidores de animês e mangás?
- Esses jovens entrevistados conseguem perceber a influência que sofrem pelo contato com essas mídias?
- Em que medida as visualidades da linguagem e da temática são elementos relevantes nas escolhas dos alunos do que irão ler ou assistir?
- Os animês e mangás são trabalhados nas aulas de artes visuais? Eles estão presentes no currículo oficial ou no currículo vivo?
- Os animês e mangás refletem nas produções visuais dos estudantes? A influência se dá por meio da escola ou do cotidiano?

Para esta investigação, destacam-se alguns autores que auxiliaram no desenvolvimento, na compreensão e na apreciação de conceitos que foram significativos para a resolução dos problemas investigados. São estes: Michell Maffesoli (1998), com as neo-tribos; Kathryn Woodward(2000) e Stuart Hall (2015), com os conceitos sobre identidade; Marly Meira (2007) e João Francisco Duarte Jr (2010), para estudos da educação estética; Gonçalo Junior (2004); Sonia Bibe Luyten (2005, 2012) e Paul Gravett (2006), os quais auxiliaram na contextualização

do desenvolvimento dos animês e mangás, tanto no Japão quanto no Brasil. Waldomiro Vergueiro (2008), que, por sua vez, trata dos quadrinhos nas salas de aula, enquanto Scott McCloud (2005) explica as linguagens das histórias em quadrinhos e a forma como são pensadas, seu desenvolvimento ao longo das décadas, e os aspectos formais e conceituais da confecção das mesmas. Por fim, Étienne Barral (2002), uma referência para quem pretende compreender um pouco mais sobre universo *otaku*<sup>1</sup>, que explica o forte apego das pessoas em relação à sociedade japonesa e à ficção e como isso influencia nas relações interpessoais, nas percepções de mundo dessas pessoas e como essa aproximação reflete em seu dia a dia.

Para tanto, algumas considerações iniciais devem ser levadas em conta, diante dessa investigação, como a sua delimitação e o escopo. Primeiramente, a utilização do conceito de identidade, que será utilizado ao longo de toda a dissertação, terá o intuito de relacionar os elementos que compõem a formação da(s) identidade(s) do(s) indivíduo(s), bem como o seu modo de pensar, de agir e de interagir com o mundo e as pessoas a sua volta, ou seja, de que modo os animês e mangás influenciam esses jovens. Portanto, consideram-se os animês e mangás como parte do processo identitário e como atuantes na formação desses alunos.

Outra consideração importante é a falta de dados sobre a influência das Histórias em Quadrinhos (HQs) europeias no texto. Delimitei, dessa forma, tendo em vista que as duas maiores influências das HQs no Brasil foram — e ainda são — americanas e japonesas. Em especial, para esta investigação, a influência nipônica possui um grande peso, tendo em vista o espaço que os animês e mangás conquistaram no Brasil em curto espaço de tempo, somando-se a quantidade de eventos relacionados à cultura japonesa, como o *Anime Friends*<sup>2</sup>, que ocorre em São Paulo e que será detalhado mais adiante neste texto.

Utiliza-se a abreviação “HQs” para descrever as Histórias em Quadrinhos ocidentais em geral. Embora os mangás sejam HQs, quando estiver me referindo às HQs japonesas, será empregada a terminologia “mangá”.

---

<sup>1</sup>No Japão, o termo *otaku* é designado para pessoas aficionadas por qualquer coisa, os otakus seriam os *nerds* japoneses. Enquanto no Brasil, este termo é referido às pessoas que são aficionadas pela cultura popular japonesa de modo geral.

<sup>2</sup>*Anime Friends* é um dos maiores eventos no Brasil que tange direcionado a Animês e Mangás e cultura japonesa no geral.

O termo consumidores aparece com frequência no texto, entretanto aqui ela aparecerá como um neologismo para designar as pessoas que assistem os animês ou leem mangás frequentemente. Portanto o uso da palavra consumidores não será atrelado ao ato de comprar, de adquirir bens.

Este trabalho está disposto da seguinte forma:

O **Capítulo 1 – História em Quadrinhos (HQs)** foi dividido em três subcapítulos.

**1.1. Por dentro das histórias em quadrinhos:** apresenta um recorte do universo das HQs, bem como um breve relato de sua história no Brasil e as dificuldades com o Código de Ética, que visava conduzir como as HQs deveriam ser produzidas no Brasil. Além disso, será abordada a sua importância no meio pedagógico, uma vez que são imagens que compõem a cultura visual e influenciam a forma de ver e de se ver. Também será trabalhado como modo pelo qual as HQs discutem a cultura, sensibilizam e constituem o processo de identificação com personagens, prazer, divertimento e alargamento da compreensão da visualidade.

**1.2 Por dentro dos mangás:** descreve, brevemente, a história dos animês e mangás: como eram antes e no pós-guerra; suas principais características; e sua importância na cultura japonesa. De modo geral, apresenta-se como essas mídias são consumidas nos horários vagos, dentro da rotina puxada, tanto dos estudantes quanto dos trabalhadores japoneses, uma vez que, por vezes, assistem a animês ou fazem leitura de mangás como uma espécie de fuga da realidade. Ademais, essa subseção mostra a importância dos animes na difusão do mangá e da cultura pop japonesa pelo mundo, além da expansão do mercado de consumo relacionado a essas mídias.

**1.3 O mangá no Brasil:** apresenta a relação do povo brasileiro com os animês e mangás, bem como sua inserção em nossa sociedade. A força que tais mídias foram ganhando ao longo de décadas e que é atualmente consolidada em território nacional.

O **Capítulo 2 – Identidade, Neo-tribos e Cultura Visual** apresenta a base teórica da investigação e os conceitos de “neo-tribalismo” de Michel Maffesoli (1998), bem como os de identidade de Stuart Hall (2015) e cultura visual com Irene Tourinho e Raimundo Martins (2010), dentre outros.

**2.1 A Identidade e as Neo-tribos:** são discutidas as diferentes identidades que as pessoas adotam, bem como os agrupamentos dos alunos presentes nas escolas

e a construção do conhecimento mediante as interações entre professores(as) e alunos(as).

**2.2 Cultura Visual:** apresenta a cultura visual e sua importância para a investigação, que trabalha com imagens repletas de códigos visuais e [trans]formadoras de identidade; do modo de ver; e dos significados que atribuímos àquilo que é visto e a como somos vistos, bem como trabalhar a visualidade nas salas de aula. Abordam-se os animes e mangás como meio imagético pelo qual busca-se compreender como essas duas mídias — originárias da cultura pop japonesa — foram absorvidas e fazem parte da cultura visual.

O **Capítulo 3** traz a **metodologia** deste estudo de caso e apresenta alguns pontos que devem ser levados em conta ao se fazer um estudo de casos múltiplos holísticos comparativos, mantendo-se o rigor investigativo. Contém, também, a entrevista com as perguntas abertas com os alunos de uma escola da rede pública do Distrito Federal, situada na Região Administrativa da Ceilândia, bem como toda a entrevista e as observações quanto às suas repostas.

E, por fim, a **Conclusão**. Este capítulo traz um breve resumo de todo o trabalho e a conclusão da pesquisa, apresentando os apontamentos a partir das investigações e entrelaçando-os com experiência de vida e profissionais.

## 1. O UNIVERSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS)

As HQs estão inseridas na cultura pop brasileira há várias décadas. Elas são consumidas por públicos de diversas faixas etárias, e, conseqüentemente, deparamo-nos com elas em salas de aula, seja por parte do professor ou dos alunos que as colecionam com carinho e as levam à escola. Waldomiro Vergueiro (2008) sugere que as HQs são um meio para os docentes trabalharem a visualidade na sala de aula, seja através dos pontos, linhas, textura, cor; ponto de fuga, plano de fundo etc. Também, é necessário saber que há outras formas de se trabalhar com as HQs nas salas de aulas, pois elas são muito mais do que pontos, linhas, cores: elas são repletas de sentidos e significados que são atribuídos por quem as lê. Além disso, há diálogos, ideias que podem influenciar o seu público leitor, que, por vezes, passa a querer desenhar, ou que, simplesmente, se identifica com as personagens e se reconhece dentro da história.

Nas HQs, além dos elementos elencados anteriormente, há sonoridade por meio das onomatopeias que são utilizadas para estimular a imaginação entre um quadro e outro. São repletas de ícones, com os quais o público leitor se identifica, e, a respeito disso, faz-se necessário compreender dois conceitos básicos que são descritos por Scott McCloud (2005) acerca do HQ e do ícone. O primeiro conceito aplicado por ele é o de que as HQs são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada; já o segundo é definido como qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia. O intuito deste trabalho não é o de trabalhar com leituras de imagens — mais precisamente leituras icônicas —, mas o de enfatizar como o autor se refere a elas, enquanto ícones, pois alega que os seres humanos costumam se ver em todos os objetos.

Dessa forma, é possível entender que as salas de aulas são repletas de ícones e linguagem das HQs, que vão desde desenhos nas carteiras, nas contracapas de cadernos e nas paredes, até filmes, desenhos, novelas, seriados e músicas discutidos pelos(as)alunos(as) durante as aulas. Portanto, a sala de aula é um lugar repleto de significações, construção de identidades, desconstrução de verdades absolutas, reformulações de ideias, afetividades e intrigas, o que nos leva a pensar a complexidade de elementos que compõem o ambiente escolar.

As HQs são conhecidas em várias partes do mundo, tendo peculiaridades, de acordo com a cultura de cada região, país ou cidade onde são produzidas e



consumidas atualmente. Quem nunca ouviu algumas destas palavras: *comics*, gibi, mangá ou banda desenhada? Todas essas remetem às HQs nos respectivos países onde são consumidas. Vergueiro (2008) afirma que os(as) estudantes são influenciados(as) pelo contato com as HQs, pois acabam reconhecendo a si mesmos nos heróis ou em outros personagens que encontram nas páginas dessas revistinhas. Ademais, segundo Etienne Barral (2002), há uma grande relação entre as pessoas e o virtual, pois, nesse, é possível ser quem você quiser, é um faz de conta que permite que indivíduo fuja da rotina exaustiva das escolas e preparações para vestibulares (isso se aplica também a adultos que ficam o dia inteiro com terno atrás de uma mesa de escritório ou trabalhando em fábricas), seja por meio da leitura de mangás, seja assistindo animês, jogando *video games* ou ouvindo música. O virtual se torna, nesses casos, uma forma de fuga da realidade como autor descreve.

Segundo Sônia Luyten (2012), as excessivas cargas de estudo e de trabalho pelas quais os(as) japoneses(as) passam, desde a infância até a maturidade, somadas à crescente computadorização do trabalho, exercem uma carga de tensão na sociedade japonesa e dificultam as pessoas a saírem desse rígido controle social. Logo, as HQs, como as demais mídias de massa, podem ser vistas como um meio de fuga da realidade, ou apenas um passatempo, ou até mesmo uma catarse, dentre várias possibilidades de significações.

Os mangás se solidarizam com o leitor: as personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por ele. A relação íntima entre a personagem e o leitor o faz se esquecer das longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas e da multidão nas ruas, e dá energia para o dia seguinte (LUYTEN, 2012, p.30)

Sabendo disso, é importante lembrar que as HQs são consumidas e/ou apreciadas por pessoas com idades variadas e em locais variados, como vagões de metrô, escolas, parques de cidades etc. Pensando no ambiente escolar, os(as) alunos(as) do Ensino Fundamental II são adolescentes passando por um período de descobertas, dúvidas, e, nesse processo de transição da infância para a vida adulta, há cobranças em relação a provas escolares e vestibulares. Com isso, é possível indagar o potencial das HQs, ao serem trabalhadas em sala de aula, podendo tratar desde questões de identidade até aspectos mais técnicos relacionados a habilidades

motoras e à confecção de histórias; ou até mesmo utilizar as HQs como um meio de estudar conteúdos transversais complementares.

Samantha de Assis e Silva (2011), por exemplo, ao relacionar um determinado episódio de um anime com os conceitos de estudo da nutrição vegetal, percebeu que os(as) alunos(as) conseguiram responder com detalhes do que se tratava a história. Ela concluiu que trabalhar com vídeo em sala de aula, seja de animês, desenho animado em geral, ou filmes, é importante para o bom desempenho do professor e para o processo de ensino e aprendizagem de ciências. Além disso, o uso dessas mídias, em sala de aula, auxiliou de maneira significativa na aprendizagem de conceitos sobre nutrição vegetal.

Entretanto, esta investigação propõe-se a entender de que modo os animes e mangás atuam na vida dos(as) adolescentes que os consomem, seja no modo de pensar, de se vestir, de agir ou de ver o mundo baseado no contato com essas mídias orientais.

No Japão, existem revistas didáticas para as escolas, que são destinadas a alunos(as) com faixa etária entre seis a doze anos, com histórias que não são diretamente relacionadas para o ensino, mas todos os outros artigos dessas revistas tratam de assuntos ligados à matéria escolar, inserindo, dessa forma, as HQs como um chamariz para as crianças LUYTEN (2012). De acordo com a mesma autora, o conteúdo varia de acordo com a idade e há uma gama de assuntos “enfocados como história, língua vernácula, matemática, moda e conselhos úteis aos alunos de diversas maneiras: por meio de contos com personagens históricas, fotografias, desenhos etc.” (LUYTEN, 2012, p.39)

Na Europa, as HQs já são trabalhadas e reconhecidas como um meio de educar há muitos anos, enquanto, no Brasil, esse processo se deu décadas depois. Aqui, as HQs foram mal recebidas, ocorreram muitas propagandas negativas por parte dos pais e professores nas salas de aula. Dizia-se que os quadrinhos iriam levar as crianças para o mau caminho, afastando-as de leituras mais saudáveis e corretas e que essas acabariam atirando-se de janelas igual faziam os super-heróis VERGUEIRO (2008). O mesmo autor também afirma que, com o passar dos anos, foi percebido que essa proibição por parte de pais e professores — algumas vezes até violentas — era baseada mais em um preconceito do que necessariamente em fatos.

Segundo Vergueiro (idem), atualmente as HQs já são aceitas nas salas de aulas, embora ainda sejam pouco usadas, pois elas lidam com a forma mais completa de leitura e de imagens somadas a palavras, além de deixar espaços abertos, quadro a quadro, à interpretação e à imaginação do leitor. Sendo uma forma de arte possível de ser trabalhada em todas as disciplinas do currículo e em áreas do conhecimento — desde o Português até a Física — é um material com inúmeras possibilidades para instigar e trabalhar nas salas de aula. Todavia, as HQs não são e nem devem ser os únicos recursos a serem utilizados pelos professores, uma vez que as salas de aulas são compostas por alunos (as) de gostos variados. Logo, há um leque de possibilidades para se trabalhar, não precisando ater-se somente à zona de conforto do educador como material a ser trabalhado, além de as artes visuais proporcionarem uma gama enorme de possibilidades e métodos para se trabalhar em sala de aula.

Uma parcela da visão negativa que a sociedade tinha em relação às HQs ocorreu por meio da influência norte-americana do período pós-guerra e início da Guerra Fria, instaurada pelo psicólogo alemão Frederic Wertham (1954), uma vez que esse alegava os malefícios que as HQs poderiam causar aos jovens, como saltar de janelas de prédios com “capas” envoltas em seus pescoços, até influenciá-los a se tornarem comunistas VERGUEIRO (2008). No ano de 1954, foi implementado, nos Estados Unidos, o chamado *Comics Code*, uma espécie de código de ética que passou ser adotado pelas editoras das revistas em quadrinhos da época, elaborado pela *Comics Magazine Association of America*<sup>3</sup>.

Essa medida se deve a uma grande pressão que vinham sofrendo da mídia sensacionalista da época junto às igrejas e uma comissão do Senado, que acusavam as HQs de serem as responsáveis pelo surgimento da delinquência juvenil. Esse código fez com que várias editoras acabassem fechando as portas e/ou mudando de ramo, fazendo com que as maiores e mais poderosas editoras eliminassem de vez a concorrência. De acordo com Paul Gravett (2006) o *Comics Code* tinha como objetivo expresso que as HQs se tornassem mais ingênuas que a programação de TV da época. Ele perdurou por décadas, perdendo sua força na década de 70, o que não amenizou a força do golpe que as HQs americanas sofreram com a instauração de tal código. Mesmo que alguns personagens tenham

---

<sup>3</sup> Ou – CMAA - um órgão criado pelas maiores editoras de quadrinhos dos Estados Unidos.

sobrevivido a essas décadas de luta contra o *Comics Code*, a vendagem nunca mais atingiu os níveis da chamada Era de Ouro<sup>4</sup> da década de 1940.

Como esse modelo de censura norte-americano espalhou-se pelo ocidente, não é de se estranhar que no Brasil acontecesse algo semelhante, o chamado Código de Ética<sup>5</sup>, uma censura às HQs, instaurado no período da ditadura militar, mais especificamente em 1965. Com isso, no início dos anos 70, a vasta gama de HQs relacionadas a romance, guerras e terror brasileiros estava quase extinta, e as HQs que ainda circulavam eram por debaixo dos panos, longe dos olhos dos militares GRAVETT (2006). Devido a códigos de ética, discursos preconceituosos e sensacionalistas, as HQs acabaram não tendo seu devido respeito.

Se a literatura, o cinema, o teatro e a música popular são compreendidos como linguagens que podem expressar, e de fato expressam, diferentes pontos de vista e anseios que surgem da sociedade, os gibis são entendidos como leitura de criança e, portanto, têm que se adequar ao que se espera de uma literatura infantil (GRAVETT, 2006, p. 11).

Isso explica, em parte, o preconceito existente em algumas universidades, onde, por diversas vezes, escuta-se que quadrinhos são uma arte menor, ou que pesquisa sobre HQs está associada a trabalhos com crianças. Embora não estejam completamente enganados ao que diz respeito a temática voltada ao público infante juvenil, as HQs atingem públicos com idades variadas, justamente por ser uma mídia cheia de significados, códigos visuais e imagens. A sociedade contemporânea, por sua vez, está acostumada ou pode-se dizer que anseia por imagens, as codificam e [re]significam.

Esses [re]significados transformam o modo pelo qual as pessoas enxergam o mundo a sua volta, com as mudanças atenuantes que ocorrem diariamente naquilo que as cercam e/ou nelas mesmas. Tais mudanças ocorrem constantemente na vida das pessoas a medida que passam a conhecer novos elementos e interagem com pessoas diferentes, seja na escola, no trabalho ou na internet, essas relações descontrolam certas ideias pré-estabelecidas e assim, surgem novas percepções de mundo.

---

<sup>4</sup> Foi o período de surgimentos dos maiores heróis das HQs americanas, por exemplo, o Super Homem, em 1938. A partir daí, surgiram as dezenas de super-heróis que seguem famosos até os dias de hoje (GONÇALO JUNIOR, 2004).

<sup>5</sup> Foi um código de ética inspirado no americano *Comics Code*, que visava estabelecer padrões para as revistas de quadrinhos produzidas no Brasil (VERGUEIRO, 2008).

Através das HQs, segundo MCCLOUD (2005), os artistas trabalham para criar um mundo que seja diferente do nosso mas que o espectador se identifique com ele ao mesmo tempo. A aventura pode se passar em outro planeta, com outras raças e ainda sim terá elementos que remetem a nossa sociedade em algum momento histórico, seja com escravidão império e/ou desigualdade social.

Tais elementos existem para que o telespectador possa se identificar com ele, assim como os heróis presentes nas histórias, apesar de lançarem raios pelos olhos ou destruírem um prédio com um único soco, estão envolvidos em dilemas como os que vivemos que envolvem aluguel atrasado, problemas familiares, romances, conflitos éticos. Esses elementos fazem com que a identificação com o(a) personagem ocorra com menos resistência, vendo o personagem resolvendo seu problemas ou correndo atrás de seus sonhos. A violência, a emoção e o triunfo final, também são elementos que corroboram para tal “sucesso”, não é a toa que atualmente se vê nos cinemas filmes de super-heróis com bastante frequência.

Atualmente, os super-heróis e as super-heroínas ganharam força ainda maior a partir de 1998, com o filme *Blade, o Caçador de Vampiros*, que, embora não tenha sido o primeiro filme sobre um personagem de HQs, foi o filme que abriu as portas para uma avalanche de super-heróis e anti-heróis aparecerem nos cinemas. Esse reflexo é visto, ainda hoje, dezoito anos depois, em que a cada ano lançam-se dois a quatro filmes relacionados a HQs que lotam os cinemas.

Portanto, as HQs ocupam um espaço relevante na cultura de massas ocidental, que é refletido por meio das grandes produções hollywoodianas, bem como em jogos, séries televisivas, bonecos para colecionar, enfeites e quase tudo o que for possível comercializar.

Segundo Irene Tourinho e Raimundo Martins (2011), vivemos em um mundo repleto de painéis e monitores, em que as imagens e objetos atraem ou repelem olhares e disputam nossa atenção com símbolos visuais. As HQs não ficaram de fora da cultura visual, uma vez que elas fazem parte do nosso cotidiano e ajudam, por meio dos animes e mangás, a transpor um pouco da cultura japonesa para o Brasil. Diversos jovens leitores de mangás e/ou que assistem animes adotam visuais e até algumas manias japonesas retratadas nessas mídias.

Todos somos o amálgama indestrinçável do que cremos com o nosso corpo; das imagens que absorvemos com as que veiculamos; dos nossos afetos com os nossos perceptos. Enfim, nossas formas são o conteúdo da

nossa existência, assim como os discursos e realizações simbólicas que proferimos e promovemos cotidianamente dão a forma a nossas imagens(FILHO; CORREIA, 2013, p.50).

O contato com as imagens, somadas às nossas bagagens culturais, criam significados que passam a fazer sentido para nós. A propaganda usa esse artifício como forma de sedução, de venda de seu produto. Segundo TOURINHO E MARTINS (2013), vivemos em meio a uma crise da informação e da saturação visual, que concebe transformações e afeta nossa percepção e interação com o mundo em que vivemos. Essas transformações, com suas múltiplas formas de representações e de compreensão dos fenômenos visuais e visualidades, refletem na nossa relação de produção imagética. As HQs estão profundamente enraizadas no âmbito da cultura e da imagem, portanto, é primordial estudar e trabalhar com elas como fator de ensino, para considerações não só de caráter pedagógico, mas também da relação daquilo que é visto, de como é visto e como aquilo que vemos reflete em nós.

Marly Meira (2007) afirma que a cultura nutre a arte e exige um aprofundamento reflexivo nas condições materiais, técnicas, de sensibilidade e de pensamento que afetam a sua realização, seja na atividade de produzir uma obra, seja na multiplicidade das experiências estéticas que ela suscita. MEIRA (2007) afirma que o visível é, em arte, uma construção criadora, uma composição de um cosmos que possui uma aparência, onde materialidades e imagens dialogam em arte a partir do corpo e da corporeidade do ambiente como contexto estético. Quando se fala de HQs em sala de aula, há de se pensar nas possibilidades de se trabalhar a visualidade. Sendo assim, é preciso ter consciência, como educador, do papel da educação visual ou da arte como expressão de sentimento que influencia a compreensão da arte e, conseqüentemente, seu fazer, suas formas de significação:

A educação visual que a arte necessita para aliar sensibilidade à criação consiste em ver os eventos de manifestação do ser humano como uma relação entre o virtual e o atual, no raio de compreensibilidade que o corpo e a corporeidade do ambiente possibilitam realizar suas conexões afetivas(MEIRA, 2007,p.111).

As HQs nas salas de aulas são uma forma prática de se discutir a cultura visual. Segundo Fernando Hernández (2011), não há uma única opção que

determina o que é a cultura visual, pois ela é a consideração das práticas artísticas como práticas discursivas e culturais que afetam a maneira de ver e de se ver. Portanto, as HQs são códigos visuais pertencentes à cultura visual, carregados de identidades culturais e imagéticas que afetam a forma como o(a) espectador (a) se vê.

Ademais, segundo VERGUEIRO (2008), as HQs são também um processo pedagógico, ao permitir a identificação com os personagens, a constituição de processos de identificação, conhecimento, prazer, divertimento e alargamento da compreensão e da visualidade, e, portanto, da Cultura. O autor afirma:

Há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. Assim, a inclusão das histórias em quadrinhos na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades de aula [...] A forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos –, é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático (VERGUEIRO, 2008, p.21).

Encarando o ser humano como um ser social, ou seja, um ser que vive ou busca viver em coletividade, tendo sua singularidade, é comum que as pessoas procurem relacionar-se com outros indivíduos a que se assemelhem, direta ou indiretamente, sejam ligados pelo gosto musical, culinário, por programas de TV que ambos se identifiquem, por mangás ou outros livros que leiam, pelo gosto por carros. Enfim, por uma infinidade de possibilidades que façam as pessoas reconhecerem umas às outras como alguém com quem gostam de conversar ou ter por perto.

MCCLLOUD (2005) descreve o ser humano como uma espécie centrada em si, e que nos vemos em tudo. Sendo assim, atribuímos identidade e emoção ao que não existe e transformamos o mundo à nossa imagem. Desse modo, seria este um dos motivos pelos quais os animes e os mangás são consumidos em nossa sociedade? Numa busca por identidade, atribuímos [re]significados através dos mais variados ícones de nossa mídia, criando representações do eu no mundo pós-moderno do qual fazemos parte.

Portanto, as HQs existem há muitos anos e fazem parte da cultura popular de diversos países. Elas ganharam muita força no final da década de 30, nos Estados

Unidos, e influenciaram diversos países, como o Brasil, e estão presentes como produtos de consumo, tanto para divertimento quanto para processos pedagógicos nas escolas. Assim, as HQs influenciaram gerações de desenhistas, ilustradores, inclusive o cinema, perdurando, desse modo, como sendo um produto de consumo da cultura pop ao longo de décadas.

### 1.1. Por dentro do Mangá



Fig. 01 – A palavra “Mangá” em ideogramas. (Fonte: <[http://bssailormoon.no.sapo.pt/dif\\_manga\\_anime.htm](http://bssailormoon.no.sapo.pt/dif_manga_anime.htm)>) Acesso em 25 de jul. 2016.

A palavra “mangá” (figura 01) é composta por dois ideogramas, o MAN e o GA. Trata-se de um termo que data do século XVIII e, segundo GRAVETT (2006), foi usado pelo artista japonês Hokusai, em 1814, para designar seus livros de “rascunho excêntricos”. Porém, literalmente, o MAN significa “irresponsável”, e o GA carrega o significado de imagem.

Assim, surgiu o “*Rakuten*”, termo designado por artistas japoneses. Trata-se de uma forma de contar uma piada por dia a partir de tiras influenciadas pelo ocidente. Essa forma é considerada uma das precursoras da novela gráfica japonesa e da palavra “mangá” como sinônimo de HQs no ocidente. Então, temos a



etimologia “mangá”, que é o nome que se dá às HQs japonesas, e temos o “animê”, que é designado para as animações japonesas.

Os japoneses possuem um lema que os segue desde a Era *Meiji*<sup>6</sup> (1868 – 1912) com o intuito de assegurar que o seu povo se dedicasse à modernização. Esse lema era “*Oitsuke! Oikose!*”, que significa “Alcançar! Superar!” É possível dizer que os japoneses, de fato, abraçaram tal *slogan*: primeiro, aprenderam com os chineses, até que pudessem tomar seu próprio rumo, e, já no século XIX, como descreve GRAVETT (2006), a nação se reinventou como um império, estudando e copiando, cuidadosamente, as potências imperiais ocidentais.

Com o término da Segunda Guerra Mundial e a rendição do Japão, o país fora doutrinado ao modelo das regras do capitalismo americano de tal forma que, em diversos aspectos, os japoneses conseguiram superar seus conquistadores, absorvendo um conceito completamente estrangeiro, assimilando o mesmo, adaptando, desenvolvendo e exportando pelo mundo. A título de exemplo, temos os automóveis e tecnologias da computação japonesas.

O mesmo ocorreu com os mangás, ou seja, durante a ocupação americana no Japão, muitos soldados levavam consigo quadrinhos americanos para lerem e, muitas vezes, os deixavam no país asiático. Os japoneses observaram e analisaram tais quadrinhos, tomaram seus fundamentos, bem como as relações entre imagens, cenas e palavras, e uniram isso ao seu trabalho tradicional pela arte popular de entretenimento, criando, assim, um veículo narrativo com suas próprias características. Diferentemente dos quadrinhos americanos, os japoneses romperam com a limitação de temas: extrapolaram as trinta e duas páginas das HQs americanas, expandiram seus limites com narrativas muito mais longas com começo, meio e fim, feitas para os mais diversos grupos sociais e quaisquer idades, transformando, assim, os mangás em uma literatura de massas, competindo com a televisão e com o cinema (GRAVETT, 2006).

Pensando a respeito da relação dos japoneses com o mangá, é necessário compreender que boa parte da vida de um japonês em casa, na escola e no trabalho

---

<sup>6</sup>Período do final do feudalismo japonês e acelerado processo de modernização, chamado de Regime Iluminado. Fonte: <<http://www.infoescola.com/japao/era-meiji/>> Acesso em 25 de jul. 2016

[...]é governada por rígidas noções de respeito e hierarquia. A atividade solitária de ler um mangá permite a ele deixar para trás as formalidades do dia – a – dia e experimentar, ainda que de modo indireto, os reinos mais liberais da mente e dos sentidos. Em sociedades nas quais a repressão impera, muitas vezes surge uma criatividade extraordinária e provocante. Apesar de todo um ritual e o decoro externo, como os ângulos precisos de reverência e modos respeitosos de tratamento, os japoneses tendem a possuir uma abordagem pragmática e tolerante em relação à religião e à moralidade. Isso gera um enorme contraste em relação ao Ocidente “liberal” (GRAVETT, 2006, p.16).

Na educação do indivíduo, sua dimensão imaginativa, emotiva e sensível, ou seja, seu ser como um todo, deve ser colocada como a origem de todo projeto que vise a educá-lo e a fortalecê-lo como princípio da vida em sociedade. Essa relação estésica<sup>7</sup> de permitir experimentar, vivenciar algo relativamente fora do seu cotidiano e que, ainda assim, se encontra interiorizado no indivíduo que consegue, através de uma leitura de mangá, extrapolar aquelas barreiras sociais no qual se vê preso diariamente, é um exemplo da educação sensível.

Portanto, é possível que o mangá ocupe um papel importante para boa parte da população japonesa, uma vez que as grandes tiragens se dão pelo fato de serem consumidas por um vasto público que, entre uma matéria e outra na escola, entre uma viagem de metrô ou trem para o trabalho, entre uma pausa na fábrica ou no escritório, se refugia ou se reconforta por meio das aventuras de suas personagens, através das páginas dos mangás, reconhecendo a luta das personagens para vencerem as dificuldades do dia a dia, que, por vezes, assemelham-se às dificuldades enfrentadas pelo leitor.

Dr. Osamu Tezuka (1928 – 1989) (Figura 02) possui um *status* de lenda no Japão e suas influências permeiam até os dias atuais. Criador da narrativa dos mangás – como é conhecido –, sua influência no Japão pode ser vista como equivalente à de Walt Disney, Hergé, Will Eisner e Jack Kirby<sup>8</sup> somados em um só.

---

<sup>7</sup> Vem do grego *Aisthesis*, que é o ato de sentir através dos sentidos. No Brasil, passou a ser chamado de estesia, sendo a anestesia a sua negação. Portanto, a estesia é o ato de configurar sentido ao mundo através dos sentidos (cinco sentidos), e estésico é o ato de se permitir ter essas experiências através dos sentidos.

<sup>8</sup> Walter Elias Disney (1901 – 1966) foi um produtor cinematográfico, cineasta, diretor, roteirista, dublador, animador, empreendedor, filantropo e cofundador da *The Walt Disney Company*. Tornou-se conhecido, nas décadas de 1920 e 1930, por seus personagens de desenho animado, como Mickey e Pato Donald. (Fonte: <<http://www.viajandoparaorlando.com/parques/disney/waltereliasdisney.php>>). Acesso em 25 de jul. 2016

William Erwin Eisner (1917 – 2005) mais conhecido como Will Eisner, foi um famoso e renomado quadrinista americano, que durante seus mais de 70 anos de carreira, atuou em diversas áreas como

Há, ainda, aqueles que o comparam a D. W. Griffith<sup>9</sup> na história do cinema. E, também, há diversos analistas que sugerem que Tezuka deveria receber o Prêmio Nobel da Literatura, inclusive há um museu em sua homenagem, localizado em Takarazuka, onde cresceu.



Fig. 02 – Astro Boy acordando – Principal obra de Osamu Tezuka, 1952. (Fonte: Astro Boy volume 01) Acesso em 25 de jul. 2016.

O famoso “Deus do mangá”<sup>10</sup> dedicou boa parte de sua vida aos mangás: um médico que dormia apenas quatro horas por noite, trabalhou durante 40 anos (de 1946 a 1989), para elevar o mangá de entretenimento com foco principal nas

desenhista, roteirista, arte-finalista, editor, cartunista, empresário e publicitário. (Fonte: <<http://www.willeisner.com/>>) Acesso em 25 de jul. 2016

Jacob Kurtzberg, (1917 – 1994) foi um renomado desenhista, arte-finalista, roteirista e editor de Histórias em quadrinhos americano de descendência austríaca, figurando entre os mais prolíferos e famosos quadrinistas de todos os tempos. (Fonte: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/jack-kirby/1>>) Acesso em 25 jul. 2016

<sup>9</sup>David Llewlyn Wark Griffith (1875 – 1948) foi um realizador de cinema norte-americano, um dos maiores do início da cinematografia, introdutor de inovações profundas na forma de fazer cinema, considerado o criador da linguagem cinematográfica. (Fonte: <<http://www.biography.com/people/dw-griffith-9321016>>) Acesso em 25 de jul. 2016

<sup>10</sup>Tezuka ficou conhecido como “Deus do Mangá” pela forma que revolucionou a narrativa do mesmo e a quantidade de projetos nos quais se envolveu (GRAVETT, 2006).

crianças. É dono de um recorde relacionado à escrita e ao desenho de mais de 150 mil páginas de mangá, distribuídos entre 600 títulos e 60 trabalhos de animação.

Segundo o próprio Tezuka, sua maior influência foram as propagandas de guerra japonesa e da morte e destruição causadas pela Segunda Guerra Mundial. Ainda na juventude, presenciou ataques aéreos em Osaka, o que o levou a dedicar o restante de sua vida à pregação da paz e ao respeito por todas as formas de vida, por meio de animações e mangás.

Tezuka foi o principal agente transformador da imagem do mangá, pois não se limitava a determinados gêneros ou temas: havia riqueza em seus planos cheios de movimento e, principalmente, havia dedicação a histórias envolventes com as quais o público se identificava, sem o medo de confrontar-se com questões humanas relacionadas a identidade, injustiça, perda e morte.

Muito da influência de Osamu Tezuka veio de sua criação. Seu pai era leitor de quadrinhos e sua mãe lia para o pequeno Osamu, quando esse ainda era muito novo. Embora tivesse crescido sob a influência dos quadrinhos e do teatro, sua principal inspiração, quanto à narrativa, veio do cinema — outra paixão que compartilhava com seu pai. Esse comprava, colecionava e até começou a produzir filmes, contagiando o filho. Na vida adulta, Tezuka via ao menos um filme por dia, e suas maiores influências cinematográficas vieram dos trabalhos de Charles Chaplin e das animações da Disney.

Como estudante de medicina no início do pós-guerra, ele registrou seu espanto e vontade de produzir algo semelhante em outros de seus quadrinhos autobiográficos após assistir a um filme americano recente: “Por que os filmes americanos são tão diferentes dos japoneses? Como eu posso desenhar quadrinhos que façam as pessoas rir, chorar e se emocionar como aquele filme?” Foram esses saltos de imaginação que permitiram a Tezuka transformar os quadrinhos japoneses (GRAVETT, 2006, p. 30).

Esse processo reflexivo acerca do mundo que o rodeava e as questões que o deixavam inquieto foram justamente os pontos que o levaram a transformar e reinventar os quadrinhos japoneses. Ele tratava de inquietações que, muitas vezes, as pessoas possuem em suas vidas, mas que, algumas vezes, as guardam dentro de uma caixinha interior, para que se possa desenterrá-las algum dia. Porém, essas inquietações, por vezes, caem no esquecimento, junto a tantas outras, por acharmos que, talvez, não seja o momento de resolvê-las. Adentrar no mercado competitivo de produção de mangás é algo tão difícil quanto para um brasileiro se tornar uma

estrela do futebol, para tanto, são necessários dedicação de corpo e alma, muito estudo e perseverança. A dedicação é tanta que como escreve BARRAL (2000), os(as) aspirantes a *mangaká*, costumam sacrificar horas de sono para se dedicarem a esse trabalho, deixando em vários casos, de cursarem uma universidade para terem mais horas livres que serão gastas em sua produção e estudando o trabalho de outros(as) produtores(as). Há diversos eventos pelo Japão, relacionados a mangás em que essas pessoas frequentam e levam seus trabalhos para serem analisados por agentes de editoras que estão procurando por novos talentos.

Além disso, quando conseguem finalmente se tornar mangakás e ter seu trabalho publicado em alguma editora, existem paginas da *web* e impressas, designadas a votação dos dez melhores mangás da semana, e segundo BARRAL (2000), os mangás que conseguem ficar por volta de um ou dois meses entre os dez melhores, têm grandes chances de que sua história se torne animê, que é quando o dinheiro e a fama começam a aparecer de verdade, e o ápice se dá quando lançam filmes, bonecos e jogos sobre o animê, pois o autor possui direitos autorais e dependendo do contrato o(a) *mangaká*, pode passar a ter uma vida bastante confortável em pouco tempo, e, se ficar muito famoso(a), é possível reduzir a carga de trabalho. Entretanto há animês e mangás que já possuem mais de uma década de duração, e, normalmente os de maiores sucessos pertence ao gênero *Shonen*.

No Japão, os mangás são divididos por gênero e idade; entretanto, neste trabalho, que objetiva analisar a influência dos mangás e dos animes na formação do processo identitário de adolescentes, serão discutidos apenas dois tipos de mangás: o *Shojo* e o *Shonen*

O *Shojo* (*figura 03*), segundo LUYTEN (2012), é uma revista voltada para garotas com idades entre doze e dezessete (ou mais) anos, repleta de romance e de tudo que é necessário para atrair a atenção das garotas. Traz bastante propaganda de roupas e acessórios, produtos de beleza e de tudo o que interessa às garotas que vivem em uma sociedade consumista como a japonesa. Entretanto, várias garotas acabam desenvolvendo uma ligação com os mangás que vai além de simplesmente consumi-lo. Dessa forma, diversas garotas investem suas carreiras para se tornarem *mangakás*<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup>Termo utilizado para designar o desenhista japonês. Quando se fala de um *mangaká*, está se falando de um desenhista.

# PEACH GIRL

SUPER POP LOVE HURRICANE



Fig. 03 – Capa do mangá *Peach Girl*, Miwa Ueda (1997). (Fonte: <http://www.animenewsnetwork.com/>)  
Acesso em 25 de jul.2016

De acordo com a mesma autora, apesar de o Japão ser considerado um país machista, onde a mulher recebe salários inferiores aos homens e possui poucas oportunidades profissionais, no âmbito dos mangás acontece o oposto. No ocidente, boa parte das HQs feitas para mulheres é desenhada por homens; no Japão, são as mulheres que detêm essa responsabilidade, apesar de que, antigamente, os mangás voltados ao público feminino fossem pensados e desenhados por homens. Atualmente, sendo feito por mulheres, o mangá feminino possui diversas características peculiares: “O desenho flui pela ação ininterrupta de imagens sobrepostas e muitos *closes* que segmentam o momento exato do sentimento e da emoção” (LUYTEN, 2012, p. 42), que, até o presente momento, se assemelham bastante ao estilo voltado para garotos, mas que se diferenciam em diversos casos, por serem repletos de “desenhos de estrelinhas, corações, flores, folhas e pétalas caídas, esparsos pelo cenário, sugerem uma linguagem musical imaginária. Cria-se uma atmosfera de romance.” (LUYTEN, *idem*).

Logo, os *Shojo* mangás são repletos de romances impossíveis, bem como retratam a dor da separação ou o amor não correspondido, a rivalidade entre as

garotas. Ou seja, o *Shojo* é repleto de vivências pelas quais algumas adolescentes passam ou retrata situações com as quais elas se identificam ou se imaginam vivendo (Figura 04).



Fig. 04 – Capas dos mangás das Guerreira Mágicas de Rayearth (Fonte:CLAMP, 1994, Volumes 4,5 e 6) Acesso em 25 de jul. 2016.

Já o *Shonen* (figura 05) é voltado para o público masculino que, segundo GRAVETT (2006), varia de oito a oitenta anos.

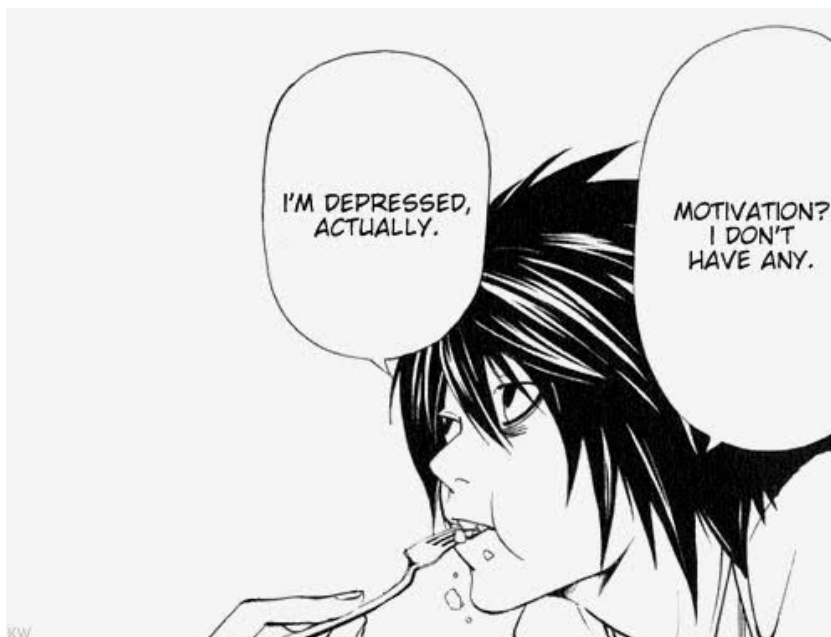


Fig. 05 – “L”, personagem emblemático do mangá *Death Note*, Tsugumi Ohba, 2003. (Fonte: <https://br.pinterest.com/pin>) Acesso em 25 de jul.2016

Suas histórias, de modo geral, retratam a superação e os valores da amizade, as barreiras que só podem ser rompidas através do esforço coletivo e do poder de amizade. Segundo LUYTEN (2012), ele traz consigo a ideia do herói, do samurai valente, que coloca sua vida em jogo para salvar o indefeso, sempre focando a competição, a autodisciplina e a perseverança. Em boa parte das publicações, o foco está em grupos de amigos (figura 06) que possuem características distintas, como o personagem principal que, geralmente, é uma pessoa com um coração puro, sem maldade, desajeitado ou fraco, que daria a vida para salvar estranhos, além de ser dotado de ingenuidade. Há vários casos em que um personagem, considerado o cérebro da equipe, resolve seus problemas, por meio do bom uso de seu intelecto e de capacidade analítica, e utiliza jogos mentais psicológicos contra seus adversários. Há, também, o bobalhão, que não é o mais forte, mas possui um carisma que contagia todos a sua volta, um senso de justiça aguçado e enfrenta adversários mais poderosos, mesmo sabendo que irá perder. Normalmente, ele é a “cola” que mantém o grupo unido. Por fim, há o cara quieto, que costuma ser muito forte, mas possui dificuldades em se relacionar com o grupo e em expor seus sentimentos. Todos esses possuem a característica de lutarem uns pelos outros, e não importa o que aconteça.

Uma das características dessas temáticas é que normalmente o grupo de amigos não existe desde o início, sendo que o(a) personagem principal costuma ter um amigo de infância que tem uma personalidade diferente da sua. Ao longo da jornada o(a) protagonista tende a se destacar em força e seu companheiro passa a se esforçar ao máximo para acompanhá-lo na jornada, enfrentando adversários poderosos no percurso, sendo comum que alguns desses oponentes, ao serem derrotados passam a se tornar aliados do(a) protagonista ao simpatizarem por seus ideais, pela garra que teve em combate, pela benevolência que o inimigo teve para com ele.

A partir daí, o grupo se une, cada qual com habilidades de combate ou intelectuais específicas, para ajudarem o(a) protagonista a salvar alguém ou impedir que inimigos destruam a humanidade, e no percurso cada um deles vai atingindo seus próprios objetivos. Nos animês e mangás que o(a) protagonista é adolescente, sua aventura costuma durar até sua fase adulta, quando o grupo elimina os perigos



que assolavam o mundo dos humanos e passam a viver como cidadãos normais, trabalhando em empregos normais e não mais lutando contra monstros.



Fig. 06 - Kuwabara, Kurama Hiei e Yusuke: personagens principais do mangá *Yu Yu Hakusho*.  
(Fonte: *Yu Yu Hakusho*, volume 19) Acesso em 25 de jul. 2016.

Quando o assunto é o *Shonen*, surge o questionamento sobre a violência, pois, em diversas histórias, as personagens são adolescentes que lutam entre si ou contra monstros e, eventualmente, acabam tirando vidas ou perdendo a própria vida. Isso pode fazer com que alguns pais queiram que seus filhos mantenham distância desse tipo de leitura, temendo que ela possa vir a influenciá-los a cometer alguma barbárie, porém, como sugere LUYTEN (2012):

É difícil chegar a uma conclusão sobre a violência nos mangás se partirmos de conceitos morais ocidentais. Em primeiro lugar, o Japão é um país com um dos índices mais baixos de criminalidade do mundo; é perfeitamente possível sair às ruas a qualquer hora do dia ou da noite com segurança. É proibido o porte de armas sem justificativa, e a constituição renuncia à guerra. Portanto, nada a justifica. A violência existe, sem dúvida, mas sob outras formas (que descreverei posteriormente), e talvez uma hipótese para justificar a maneira como é representada nos quadrinhos seria uma compensação daquilo que não existe na realidade (LUYTEN, 2012, p. 46).

Não só essa relação com a violência como uma hipótese que justifica sua ausência na realidade, mas as relações de afetos e de lutas uns pelos outros, bem como as características individuais de cada personagem, demonstradas e

valorizadas ao longo da leitura, o que, na própria sociedade japonesa, não ocorre da mesma forma e tampouco são respeitadas.

Há um ditado japonês que diz: “o prego que se diferencia deve ser martelado” (BARRAL, 2002). Essa expressão se dá, segundo BARRAL (2002) e LUYTEN (2012), porque, nos grupos escolares, aquele que se destaca, seja no esporte, nos jogos, nos estudos, está faltando com respeito aos seus amigos. Por isso, aos olhos dos “amigos”, se fazem necessárias punições severas: o *Ijime*<sup>12</sup> de diferentes formas, que vão desde espancar o colega, até obrigá-lo a pagar dinheiro ao grupo. Em alguns casos, há humilhações sexuais em que o indivíduo é obrigado a se masturbar na frente de seus opressores.

De acordo com LUYTEN (2012), o individualismo no Japão é visto como uma forma de egoísmo, de falta de respeito pelos colegas. Portanto, o pagamento pelo bem-estar social é a perda da individualidade. Segundo BARRAL (2002), o *Ijime*, com toda sua humilhação e agressão física e/ou psicológica, é um dos fatores que faz com que o Japão tenha um alto índice de suicídio por parte dos adolescentes. Em seu livro, há várias cartas deixadas por garotos, pouco antes de tirarem suas vidas, alegando que não conseguiam mais viver diante de tanta humilhação, que não tinham coragem de contar a seus pais o que passavam.

Em uma dessas cartas, um garoto de doze anos conta os maus tratos que sofreu por parte de seus colegas ao longo de um ano, tendo de dar o dinheiro do lanche e a mesada todos os dias, e mesmo pagando, quando achavam que a quantia era pequena, batiam nele. Outras vezes, faziam com que o jovem mergulhasse em um rio, e seguravam sua cabeça debaixo d’água até que o mesmo se visse desesperado, o rio era fundo e gelado, os acontecimentos eram corriqueiros. Além disso, a quantia de dinheiro que exigiam ia aumentando e o garoto passou a não ter como pagar a quantia exigida e usava até mesmo o dinheiro que seus pais lhe davam para cortar o cabelo, para pagar seus opressores.

Ao final da carta, se despede dos familiares, pede desculpas a eles e agradece por terem sido bons ele, lembrando de algumas viagens que fizeram juntos, diz que não queria morrer mas que não poderia continuar vivendo daquele jeito, que a todo momento ele quis reagir e lutar contra os outros garotos e que não conseguiu fazê-lo.

---

<sup>12</sup> *Ijime* é o bullying, é a forma pela qual os jovens encontram de impor suas regras aos colegas que não estão se encaixando nelas.

Assim terminaram os dias de sofrimento do adolescente que tendo de passar por essas agressões sem ter a quem recorrer, e, por vezes, após longos períodos de humilhação, começando a acreditar que de fato merecia ser punido (como ocorreram em outros casos), ou por ter “ofendido” os amigos ou por não ter tido coragem de impedi-los de cometerem tais atos de brutalidade, marcado pela vergonha e humilhação, escolheu tirar a própria vida.

A juventude japonesa é bastante pressionada por parte da família e da sociedade em relação a desempenho escolar, que acarreta prestígio aos pais, assim como a faculdade em que irão estudar no futuro e o curso que irão escolher. Segundo BARRAL (2000), nem todos(as) estudantes japoneses(as) querem ir à faculdade, preferindo seguir outras carreiras, que não necessitem de curso superior, e isso gera muita tensão no âmbito familiar. Então esse/essa, aluno(a) vai a escola por obrigação, se isola dos(as) colegas e passa a ser perseguido(a) por outros(as) estudantes, sem poder argumentar em casa e sendo mal tratado na escola, o(a) jovem se vê perdido(a), sem ter a quem recorrer para ajuda-lo(a). O autor ainda reforça que as escolas costumam tentar abafar os casos de suicídio e consideram o *Ijime*, como um processo normal da vida pelo qual alguns adolescentes devem passar e que nem todos recorrem a medidas extremas como os(as) garotos(as) que tiram a própria vida.

Desse modo, não há somente a ideia de violência em mangás – lutas contra os monstros para proteger os amigos –, eles retratam algo que não é comum na sociedade japonesa: a ideia da união dos amigos e a admiração pelas qualidades individuais de cada um parecem ser algo que é relatado nos mangás, mas pouco valorizado no cotidiano, que, aparentemente, não dá muito espaço para as questões individuais. Logo, os mangás, em vários casos, são uma versão idealizadora da sociedade japonesa aos olhos de alguns *mangakás*, em que os amigos lutam uns pelos outros até a morte e vibram quando o outro se destaca. Penso que essa seja a forma como vários *quadrinistas japoneses*, encontraram de transpor uma sociedade como eles gostariam que fosse, com união entre amigos, sem ficarem presos as responsabilidades de estudar e entrar numa Universidade, sendo a pessoa que não se encaixa nos padrões da sociedade por um bem maior e ainda sim recebe apoio e força das amizades. Pelo menos é o mais comum de se ver nas histórias, principalmente no gênero *Shonen*.

Para manter a harmonia social, segundo LUYTEN (2012), o japonês adota determinados comportamentos, como, por exemplo, evita discussões, não costuma expressar sua opinião de forma verbal e possui, inclusive, dificuldades em se relacionar de forma amorosa. Em seu livro, BARRAL (2000), entrevista alguns rapazes que afirmam ser tão complicado se relacionar com mulheres de verdade, que preferem optar por bonecas ou personagens eletrônicos, pois com elas é fácil se comunicar, irão ouvir tudo o que você tem a dizer sem lhe julgar. Um desses entrevistados diz que quando chega em casa sua boneca o está esperando, ele prepara um chá para que ela o sirva, depois se sentam na sala onde o mesmo conta como fora o dia. Ele alega já ter tentado se relacionar com uma mulher de verdade, mas que era muito complicado se abrir e falar de si com ela.

O autor releva que casos como esse são relativamente comuns principalmente entre *Otakus*, e que a sociedade jovem japonesa vem perdendo a habilidade de se comunicarem pessoalmente, afetando as relações de proximidade entre casais e até mesmo amigos. Essa perda de contato com o próximo, é justificada por BARRAL (2000), como reflexo do mundo virtual, em que a pessoa pode ser quem ela desejar sem precisar se expor, utilizando codinomes, escondidos através de telas de computadores e celulares preservando o anonimato, embora, atualmente a internet seja um veículo de se auto promover também, tendo em vista os youtubers. Outro motivo seria a obsessão (*Otaku*) que leva as pessoas ao isolamento. O autor descreve em seu livro alguns tipos de atividades obsessivas de algumas pessoas como por exemplo se tornar um fã de uma determinada cantora a tal ponto que o indivíduo passa a gastar quase toda sua renda com máquinas fotográficas e viagens pelo país para poderem registrar cada apresentação de sua musa. Isso implica faltas no trabalho, apartamento coberto por fotografias, mas não para por aí, pois, há disputas com outros fãs para ver quem tirou as melhores fotos, quem estava em determinado evento, quem conseguiu fotografar um pedaço da calcinha da artista durante os shows. Qualquer detalhe a mais se torna um troféu, digno de enaltecer seu dono.

Há diversas habilidades obsessivas, algumas envolvendo carros, roupas, brinquedos, jogos eletrônicos, mangás e qualquer coisa que se possa imaginar. Diversos são os tipos de colecionadores(as), nem todos são obsessivos ou se privam da vida social, possuindo hobbies como qualquer outra pessoa.

O mangá possui uma grande força no Japão, o público que o consome diariamente o faz porque se identifica com o mesmo. Os leitores conseguem enxergar a si mesmos nas personagens que encaram desafios semelhantes aos seus; ou talvez, encontrem em alguma personagem a vida que gostariam de ter, de rebelar-se contra o sistema e de viver ao seu modo.

A identificação entre o leitor e o herói provém também de certas tendências do seu comportamento. Uma característica recorrente é a do herói estoico, austero, de caráter rígido – uma herança direta do comportamento dos samurais. São conhecidas as histórias sobre o auto sacrifício da classe guerreira no Japão: suportavam a dor e se sacrificavam (LUYTEN, 2012, p. 57).

A perseverança é outra característica marcante dos heróis nos mangás, uma vez que retrata a luta de pessoas comuns que tentam alcançar determinado objetivo por meio de muita dedicação e treinos exaustivos. Sendo leais ao mestre e obedientes, eles dedicam suas vidas a tornarem-se melhores. Diante das dificuldades pelas quais os jovens japoneses passam (por exemplo: uma carga horária de aula bastante elevada, seguida por cursinhos; rígidas cobranças sobre comportamento impostas pela sociedade e as consequências que o destacar-se pode acarretar), o mangá e o anime passam a servir como um meio de relaxar, de deixar toda a cobrança para trás, enquanto o leitor mergulha entre as páginas de sua revista ou na tela de sua televisão. Em determinados casos, eles são uma fuga da realidade, em que o *otaku* passa a viver em função de alguma personagem ou história; mas, em outros casos, pode ser visto como um passatempo, uma diversão, como assistir a jogos de futebol, programas culinários etc.

Portanto, os animes e mangás são constituintes da cultura nipônica. São tão comuns no país asiático quanto as novelas o são no Brasil. Por meio dessas duas mídias, que fazem parte do campo da cultura visual, que extrapolam a visualidade e interferem na forma de ver e daquilo que é visto por seus apreciadores, os japoneses contam histórias de seu país, falam sobre romances na adolescência e na vida adulta, incentivam seus jovens a correrem atrás de seus sonhos e a apoiarem e a contarem com os amigos, mesmo que, na prática, isso possa não ser tão comum na sociedade onde vivem. Desse modo, os *mangakás* inspiram tanto jovens quanto adultos, sejam eles homens ou mulheres.

De acordo com Alexandre Nagado (2005), a indústria do animê surgiu nos anos 50, mas ganhou força na década de 1970, com o *Uchuu Senkan Yamato* (1974) (figura 07), conhecido no Brasil como *Patrulha Estelar*. Esse animê, com tema espacial, foi considerado uma novidade na época e, por consequência, serviu de influência para diversos animês que vieram posteriormente. “No cenário geral, o animê ganhou um grande destaque na mídia, que descobriu que os desenhos animados, assim como o mangá, tinham poder para atrair o público adulto” (NAGADO, 2005, p. 52).



Fig. 07 - Uchuu Senkan Yamato - Yoshinobu Nishizaki (1974). (Fonte: <<http://www.deviantart.com/tag/uchuusenkanyamato?offset=52>> Acesso em 25 de jul. 2016) Acesso em 25 de jul. 2016.

Após esses eventos, o cenário dos animês se expandiu com diversas produções para a televisão, cinema, videocassete (OVAs – *Original Video Animation*)<sup>13</sup>. Atualmente, existem centenas de animês sendo transmitidos diariamente nas TVs japonesas, além dos longas para os cinemas e os OVAs que continuam sendo produzidos.

Inspirando séries de TV, os mangás espalharam sua influência pelo mundo, pois os seriados, principalmente os desenhos animados, são os grandes embaixadores culturais do país há décadas, muito mais do que os

<sup>13</sup>OVAs, ou *Original Video Animations*, são complementos da série original, possuem uma média de 25 a 30 minutos de duração e há uma qualidade de produção audiovisual superior à dos capítulos diários.

quadrinhos que os inspiraram. Nesse aspecto, os animês foram os grandes divulgadores do traço de mangá, antes de eles serem publicados fora do Japão. Antes de a narrativa em quadrinhos dos mangás vir a público, os traços característicos já eram conhecidos em vários países, graças às boas audiências das séries animadas (NAGADO, 2005, p. 52).

Nas televisões norte-americanas, os animês conquistaram seu espaço, independentemente das censuras e adaptações ao gosto americano. Na Europa, os animês atingiram popularidade, principalmente na Itália, Alemanha, França e Espanha. De todo modo, os animes foram os grandes responsáveis por difundir o mangá pelo continente europeu e americano

## 1.2. Mangá no Brasil

O Brasil foi o primeiro país a produzir mangás fora do Japão. Segundo NAGADO (2005), os primeiros mangás produzidos no Brasil foram feitos em 1962, por desenhistas descendentes de japoneses. Além disso, foram exibidos diversos animês e *live action*<sup>14</sup>, que ajudaram bastante na popularização desses elementos da cultura pop japonesa e que fazem parte da cultura brasileira até os dias atuais.

Ainda, no Brasil, essas mídias estão bastante difundidas. Há eventos grandes, como o *Anime Friends*, que ocorre anualmente desde 2003, na cidade de São Paulo, e que conta com um público de aproximadamente 120 mil pessoas de toda a América Latina, durante o mês de julho. Nesse evento, há a presença de dubladores nacionais e internacionais, bancas com coleções de mangás, *action figures*<sup>15</sup>, acessórios para *cosplay*<sup>16</sup>, jogos e uma variedade de objetos a serem colecionados referentes a animes e/ou mangás, além de concursos dos mais variados tipos, que vão desde desenhos, jogos eletrônicos e musicais, até o principal que vem a ser o concurso de *cosplay*.

Em praticamente todos os grandes eventos relacionados à cultura pop japonesa, há competições de *cosplay* separados por níveis, que vão de amador a profissional. Vários participantes disputam vagas para etapas internacionais (para tentar competir no Japão). Entretanto, neste meio, há outra categoria que é utilizada em determinados eventos, são os chamados cospobres (figura 08). Eles são, em

---

<sup>14</sup> *Live action* são séries representadas por pessoas reais no lugar de animações.

<sup>15</sup> São popularmente chamados de “bonecos”. São colecionáveis de personagens existentes no universo dos animês, mangás, filmes e séries televisivas.

<sup>16</sup> *Cosplayers* vem do inglês *costume* e *play*, são as pessoas que costumam fantasiar-se de personagens de animês, mangás, personagens de filmes, séries, jogos etc.

sua grande maioria, fantasias criadas com baixo orçamento, por pessoas que não possuem condições de gastar com material caro e pagar alguém para costurar. Também, é adotado por aqueles que gostam de se divertir e dar risadas, pois é uma categoria que chama muita atenção nos eventos. A criatividade é a cereja do bolo e alguns resultados são impactantes. O cospobre é do tipo que costuma atrair olhares nos eventos, pois, apesar de confeccionado com materiais simples, há uma certa complexidade em sua criação e grande semelhança com o modelo a ser reproduzido



Fig. 08 – 3º Concurso Nacional de Cospobre. (Fonte: <http://animecote.blogspot.com.br/2013/10/vencedores-do-3-concurso-nacional-de.html>) Acesso em 25 de jul. 2016.

Boa parte do público adolescente ou adulto que frequenta esses eventos costuma ir em caravanas, com amigos ou colegas. Alguns aproveitam tal unidade para irem fantasiados como um grupo de personagens de um mesmo animê e, outros, ainda, ensaiam textos e preparam coreografias para mostrarem nos palcos. Nos eventos, eles tiram fotos, compram bonecos, roupas, canecas, espadas, e se divertem com as apresentações que acontecem nos palcos do evento, bem como trocam experiências, constroem novos laços, se apaixonam. Além disso, muitos podem se sentir em casa diante de seus pares, sem serem julgados por utilizar um cabelo roxo, por ter aparência andrógina ou não ser ridicularizado por gostar de “desenhos para crianças”, pois, ali, várias pessoas partilham identificações semelhantes. O(a) fã, não precisa esconder aquela identidade em relação aos animês e mangás e pode vestir sua máscara de *otaku* e curtir com seus pares. É um lugar onde as neotribos de *otakus* se encontram, se esbarram e entrecruzam, é o momento deles do ano.



Na América Latina, a popularidade dos animês e mangás é menor, enquanto, na Ásia, ambos são considerados paradigmas estéticos de beleza, principalmente na Coreia e China. Os animes e os mangás, que inicialmente eram produtos locais no Japão, se tornaram produtos de consumo internacional, uma vez que as histórias lidavam com temas universais, como amizade, lealdade, perseverança, coragem e amor. Desse modo, acabavam se encaixando em diversos países de qualquer etnia.

Como consequência dessa internacionalização, as indústrias apostaram em transformar as histórias, narradas em animês e mangás, em brinquedos, jogos eletrônicos e bonecos, que são vendidos desmontados e sem pintura, em que a diversão consiste em montar a personagem e caracterizá-la como desejar. Atualmente, os animês e mangás são extremamente lucrativos, seja no ramo de jogos e brinquedos, seja no campo das músicas - por meio das trilhas sonoras dos animês - ou até mesmo em vídeo games de última geração. Há, inclusive, parques temáticos relacionados a todos esses tópicos no Japão.

Há outro elemento de grande poder fonográfico japonês: são as músicas ou trilhas sonoras dos animes ou *anime song*, que são responsáveis por grandes shows e fazem muito sucesso, principalmente entre o público japonês. Entretanto, seu sucesso se deu, especialmente, graças ao cantor japonês Ichirou Mizuki, pois esse e outros cantores lutaram para que o termo *anime song* fosse aceito como segmento de mercado.

Além dele, uma grande variedade de bons cantores, como Isao Sasaki, Takayuki Miyaguchi, Mtsuko Horie, entre outros, fixaram seus nomes no mercado fonográfico japonês cantando temas de animes e *tokusatsu*<sup>17</sup>. Conforme surgiram novos títulos, o termo foi ganhando força de mercado e ficando mais abrangente, a ponto de se mesclar com o *J-pop* (a música pop japonesa), adquirindo ares mais modernos e atraindo o público adolescente, além do infantil. Nessa onda, nomes consagrados como X Japan, Glay, L'arc~em~ciel, V6, Tetsuya Komuro, Namie Amuro e outros gravaram *anime songs* em seus repertórios (NAGADO, 2005, p. 54).

Portanto, diversos fãs, mesmo brasileiros e sem domínio do idioma japonês, cantam diversas músicas temas de seus animes favoritos, até porque, tanto na abertura quanto no encerramento dos animês, aparece a legenda das músicas em

---

<sup>17</sup> Significa literalmente “filmes de efeitos especiais”, por conta das explosões, monstros que crescem, cidades destruídas. Atualmente, é sinônimo de *live action*, pois utiliza pessoas reais, temos, como exemplos Changeman, Jaspion e Power Rangers.

*romaji*<sup>18</sup>, como se fosse um karaokê. Esse tipo de fã seria o rotulado (não de maneira pejorativa) como *otaku*.

Segundo Gustavo Furuyama (2008), no Brasil, o termo *otaku* é utilizado para designar pessoas que são fanáticas por mangás, ou melhor, pelo universo japonês de animes e mangás, enquanto, no Japão, esse termo designa a pessoa que é fanática por qualquer coisa, desde carros a roupas ou mangás, mas que, por conta disso, acaba se isolando da sociedade. No Brasil, o termo *otaku* se espalhou para designar os colecionadores de animes e/ou mangás, embora existam pessoas que sejam como os *otakus* clássicos japoneses, que vivem por seu *hobby*. Em solo brasileiro, esse termo não é visto como pejorativo, exceto para aqueles que conhecem seu significado no Japão. Esses *otakus* lotam eventos, compram bonecos de seus animes preferidos, participam de competições de *cosplay* (figura 09) ou apenas se fantasiam por diversão e para tirar fotos com as pessoas.



Fig.09 – Mary Plu, Cosplayer Profissional - Photoshoot Macross Frontier (2012) (Fonte: <<http://plumoon.blogspot.com.br>>) Acesso em 25 de jul. 2016.

Portanto, o *otaku* brasileiro, de maneira geral, é bem diferente do *otaku* japonês, tanto no modo de vida quanto na visão que a sociedade tem dessas pessoas. No Japão, segundo BARRAL (2002), há *otaku* que se recusa a conversar com mulheres ou ter um relacionamento, alegando que as mulheres são complicadas demais e que, por isso, é mais fácil que ele se relacione com suas bonecas, que estão sempre ali para ouvi-lo, sem tecer críticas.

---

<sup>18</sup>A transcrição fonética da língua japonesa para o alfabeto latino.

Os *otakus* brasileiros, são jovens em sua maioria que gostam de conversar com seus pares sobre animês e ou mangás, jogarem jogos eletrônicos referentes a essa temática, ouvir músicas japonesas e comprar objetos e ou roupas com tal temática. Alguns ainda se dedicam a aprender pelo menos um pouco de japonês enquanto outros apenas reproduzem como “legal, idiota, tio, velhote, interessante” no dialeto, dando ênfase nelas no início ou final de frase.

Nos casos mais “extremos”, adotam visual semelhante ao de algum ou alguns personagens, como cabelo de um, roupas do outro, maquiagem ou acessório de outro e assim por diante, mas ainda sim é mais comum vê-los vestidos de tal maneira em eventos relacionados aos animês e mangás, ou caminhando pelo bairro da liberdade na cidade de São Paulo.

Conclui-se que os animês e mangás são produtos da cultura pop japonesa, que, apesar de existirem há muito tempo, tiveram grandes influências dos americanos durante a Segunda Guerra Mundial. Essas mídias foram veículo motivador para a população se recuperar do pós-guerra.

Os animês foram responsáveis diretos por difundir o traço característico dos desenhos japoneses pelo mundo (olhos grandes, corpos esguios, muito movimento nas cenas, poderes cheios de luzes e efeitos) e fazer com que os mangás fossem conhecidos e apreciados em diversos países, tornando esse mercado de histórias de ficção japonesa extremamente lucrativo, seja pelos brinquedos, jogos, os *anime songs* e *Ovas*, bem como a influência dessas mídias na população japonesa.

Pelos mais variados motivos que se possa imaginar, os animes e mangás são bem recebidos e consumidos, diariamente, no Brasil, por pessoas com idades variadas, não importando o gênero. Seja nas emissoras de televisão, na internet ou nas bancas de revistas, esses gêneros dividem espaço no mercado imagético com outros materiais e ganham força desde a década de 90, sendo conhecidos por boa parte dos brasileiros, mesmo que esses não conheçam as terminologias (animê e mangá), sendo eles parte da cultura popular nacional.

## 2. IDENTIDADE, NEOTRIBOS E CULTURA VISUAL

Os animês e mangás estão presentes na vida de jovens brasileiros pelos mais variados motivos. Isso transparece em suas conversas, postagens nas redes sociais e, inclusive, nos eventos ligados diretamente à cultura pop japonesa de que muitos participam. Mantendo o foco da investigação, recorri a estudiosos da educação estética e, principalmente, da cultura visual para desenvolver esta investigação.

Segundo estudiosos da Cultura Visual e Educação da Cultura Visual HERNANDEZ; TOURINHO; MARTINS (2013), vivemos em um mundo repleto de imagens, que nos cercam em casa, na rua, no trabalho, nas escolas. Essas imagens nos transformam em sujeitos, constroem significados, heróis, mitos, monstros e um mundo de possibilidades que nos seduzem, encantam ou, até mesmo, criam repulsa e medo. De apreciadores a consumidores, de forma direta ou indireta, acabamos sendo influenciados por elas. Imagens e informação são transmitidas por diversos veículos de comunicação, e, dentre eles, destacam-se a mídia impressa, a televisiva, a digital através da web, que impregnam o indivíduo com informações em tempo real e disputam a atenção com os demais afazeres. Paul Duncun (2011) relata que as imagens são utilizadas como táticas de poder entre as organizações que rivalizam entre si como uma forma de legitimação de valores que confere poder. Ainda, segundo Duncun:

As imagens sempre desempenham um papel no âmbito de lutas pelos significados, seja legitimando noções existentes e as estruturas de poder que apoiam, seja contestando tais noções ou incorporando ambivalência e contradição. Ademais, ao apelarem para os sentidos e as emoções, as imagens exercem profunda influência. Ao mesmo tempo, os espectadores detêm o poder de negociar e/ou de resistir a significados dominantes, bem como de criar seus próprios significados (DUNCUN, 2011,p. 21).

Portanto, por meio, ou a partir das imagens, construímos significados, desconstruímos mitos, transpomos nossas crenças. Os animes e mangás atuam como um veículo imagético que trabalha diretamente nessa relação de poder e luta pelos significados e legitimações, em que o indivíduo o vê, e como ele é visto por aquilo que ele vê.

Ao trabalhar com a temática das HQs e animações japonesa, escolhi um olhar pautado nos estudos da cultura visual, por trabalhar com imagens e suas identificações, sendo elas em quadrinhos ou animações, para compreender como

elas são vistas pelos adolescentes e como estas atuam em suas vidas e como constroem (caso ocorra) suas identidades. Sendo assim, as experiências de vida, crenças, cultura, gênero podem influenciar na compreensão de uma HQ, do mundo e, conseqüentemente, seu fazer e suas formas de significação.

A maneira como muitos se permitem ter esta experiência sensível de estar aberto ao que os quadrinhos têm a oferecer, seja esteticamente, seja pela narrativa, é algo que faz com que as pessoas se transformem (DUARTE, 2010). Essa transformação pode ser proposta a partir da Cultura Visual e Educação da Cultura Visual e de como elas se constituem na escola. Ela abrange desde a constituição e qualificação da sensibilidade, da percepção, até os processos de identificação e [re]significação.

Considero que a presença dessas mídias nipônicas em sala de aula, assim como diversas outras mídias, podem ser um meio para tentar instigar ou estimular, provocar os(as) alunos(as) e estudar diversos elementos do campo educacional. Além disso, estão ligadas às representações das identidades dos alunos, sendo responsáveis pela instituição de valores éticos, estéticos, políticos e cognitivos, comportamental, ou seja, sua formação enquanto indivíduo. Parte-se da premissa de que, cada vez mais, os quadrinhos são formas legítimas de ensino, que instauram novos modos de ser, de conviver, conhecer, criticar e compreender esse mesmo mundo, de forma mais livre, lúdica, prazerosa. Segundo Duarte Jr.:

[...] tomar o humor como uma ação lúdica de que nos valem para entender e comentar a nossa vida e a realidade em volta. Ao revelar nelas, seus aspectos dissonantes e contraditórios. E a ludicidade, não nos esqueçamos, constitui também uma característica fundamental da arte, essa construção no qual se joga com signos e dados sensíveis, com formas significantes e saberes provindos de nossa estesia (DUARTE, 2010, p. 77).

As HQs também parecem estabelecer formas novas, muitas das quais ainda se dão de forma assimétrica, de convivência social, além de instituição de novos papéis sociais, de conhecimento, modos de ser e estar-junto. Constituem o que o teórico Michel Maffesoli (1998) trata como um “neotribalismo”, ou seja, a constituição, em nossas sociedades, de uma nova forma de estar no mundo, onde as pessoas se organizam em tribos e não mais em agrupamentos contratuais. Segundo esse autor, em cada época, há o predomínio de uma sensibilidade coletiva, de uma forma de relacionar-se com os demais, e isso constitui uma ética de estar-

junto. Esse estar-junto é fluído, poroso, advindo da saturação dos rígidos valores da modernidade, da perda das grandes certezas, da fragmentação de verdades absolutas. Instaura-se, assim, uma nova forma de sociabilidade. MAFFESOLI(1998) afirma que a contemporaneidade vê surgir novas formas de reunião, a partir da eleição de formas de convivência, baseadas no afeto, de acordo com afinidades e interesses dentro de “microtribos” ou "comunidades emocionais", cujo elo seria o afeto e a emoção.

Desse modo, anuncia que, ao contrário de uma função utilitarista, de mercado, ultrapassada, vemos surgir outra forma de estar no mundo, onde as pessoas passam a ter um "papel" e se organizam nas mais diversas tribos de afeto, como as descritas adiante, e não mais em agrupamentos rígidos de classe, credo ou família. Portanto, sugere que as pessoas, nessa estrutura orgânica, atribuam valores a ações a partir da sua relação de afeto, de imagens, de convivência com os demais. As tribos pós-modernas crescem sobre o pilar da indiferenciação do sujeito coletivo e da extensão do "eu". Os encontros, nessa "cultura do sentimento", acontecem, sobretudo, de forma empática, em que os indivíduos buscam novas formas de solidariedade, de partilhar sentimentos de uma forma que não conseguiram em instituições formais.

Outra concepção utilizada, aqui, parte do que MAFFESOLI(1998) põe no lugar de uma identidade fixa, dura, da modernidade, é uma *lógica da identificação*, sustentada pela tese da existência de um processo, um deslize da identidade rumo à identificação, sem que aquela desapareça para ceder lugar, totalmente a esta. “O eu é apenas uma ilusão ou, antes, uma busca um pouco iniciática; não é nunca dado, definitivamente, mas conta-se progressivamente, sem que haja, para ser exato, unidade de suas diversas expressões.” (MAFFESOLI, 1998, p. 303). O sujeito, para ele, cede lugar à pessoa. Uma pessoa que, conforme a raiz etimológica da palavra, veste máscaras ou apresenta diversas facetas, as quais, apesar de distintas, são incorporadas por uma mesma individualidade.

Há diversas pesquisas, atualmente, com temáticas relacionadas aos animês e ou mangás, ao ambiente escolar que são descritas adiante<sup>19</sup>. Isso se dá pelo fato de os professores perceberem essas mídias sendo consumidas por seus alunos e, em outros casos, por terem vivenciado experiências, ao longo de sua trajetória,

---

<sup>19</sup>Fernanda Silva Noronha 2013 que lança questões sobre a figura do herói do mangá nos processos iniciáticos de crianças de adolescentes da rede pública paulistana

desde a infância que envolvesse o contato com essas mídias, e acabaram desenvolvendo pesquisas acerca disso. LUYTEN (1991) é um dos maiores referenciais teóricos brasileiros sobre animês e mangás, uma vez que já trabalhara este tema em sua tese de doutorado - que deu início em 1986 tornando-se uma das precursoras do assunto no Brasil.

Fiz um levantamento sobre dissertações e teses, em que se pode encontrar material relacionado às HQs de forma geral, sendo tratadas no âmbito político, ou seja, de como se dava essa produção durante o período da guerra fria, no trabalho prático pedagógico nas salas de aula, que serve para trabalhar leitura e oralidade dos(as) alunos(as), no trabalho com estudo do imaginário. Também foram encontrados trabalhos para discutir sobre biologia, ensino de matemática, investigação sobre o poder educacional das histórias em quadrinhos, fotonovela e cinema e animação nas artes visuais.

Dentre os materiais, em nível nacional, sobre animês e mangás, destacam-se: Pedro Winterstein (2009) que pertence à área da antropologia e estuda a cultura *Otaku*, sociabilidade, consumo cultural, estilo de vida e cosplayers. Esse autor teve como ponto de partida as convenções de animês e mangás, em que os *otakus* se reuniam para participarem de oficinas, concursos de *cosplay* e compras de bonecos, chaveiros, roupas etc. Também, Victor Eiji Issa (2015), que tem como foco principal a relação existente entre a ficção e a realidade e como isso influencia no comportamento dos *otakus*, partindo da ideia de que a ficção é um agente ativo e transformador que auxilia na construção de novas percepções acerca do mundo que nos cerca.

Além desses dois nomes principais, ainda aparece Victor Wanderley Corrêa (2013), que aborda a temática do mangá brasileiro *Holy Avenger*, a animação *Combo Ranger*, e as inovações culturais que foram sendo desenvolvidas com enfoque no segmento da indústria da comunicação. Fernanda Silva Noronha (2013) aporta-se na teoria do imaginário de Gilbert Durand e a jornada do herói de Joseph Campbell. Para DURAND (1989), a imagem é a matéria do processo de simbolização, da consciência e percepção de mundo. O imaginário seria a capacidade individual ou coletiva de configurar sentido ao mundo.

A jornada do herói é um conceito criado por Joseph Campbell (2008), que retrata a transformação de um homem comum em herói através das provações que

surgem no caminho (é comum ver este conceito em prática nos filmes, seriados televisivos, animês, mangás e outras animações e HQs).

E, por último, Danielly Batistella (2014), que escreve sobre tradução intersemiótica, história, sociedade, cultura, e a busca de referências para aprender o mangá e o animê como produtores e possibilitadores de reflexão. A autora desenvolve um trabalho com o objetivo de analisar o uso da linguagem visual e verbal que constituem as sagas dos animês e mangás. A autora conclui que o pânico moral, gerado através da violência, etnocentrismo e sexualidade, desconsidera os aspectos históricos, sociais e culturais da sociedade japonesa ali representados pelos mangás e animês.

Sobretudo, diante do processo de coleta e análise dos dados deste estudo, convida-se repensar a representação, tradução ou engendramento de concepções quanto aos elementos discorridos como geradores de conceitos e noções complexos, integrativos e instigantes em sua proposta. (BATISTELLA, 2014, p.266)

Ou seja, a identidade, ou parte do processo identitário nipônico, uma vez que a identidade de uma pessoa, ou daquilo que ela produz, está diretamente ligada a seus aspectos culturais, históricos, sociais e emocionais. O processo identitário, remete ao sujeito, ao humano e toda sua curiosidade, indagações, dúvidas, questionamentos, anseios, ideais de mundo, ética, ou seja, aos elementos que se lapidam ao longo de nossa vida. A isso se deve, portanto, minha escolha de um olhar fundamentado na educação estética e cultura visual, pois elas, embora possuam conceitos distintos, tratam do ato de sentir, de ver e de confeccionar um sentido àquilo que é sentido e visto, e que configura o mundo em que vivemos.

## **2.1. A Identidade e as Neo-Tribos.**

Essa investigação foi desenvolvida a partir do humano, do sujeito, das vivências, da curiosidade, das subjetividades que habitam cada um de nós. Através de um olhar voltado ao respeito pelo outro, ou, como diria Humberto Maturana (2002), o amor que não carrega aqui o sentido emocional de amar, mas que ocupa o lugar do respeito é reconhecer o outro como legítimo ser na convivência, ou seja, levar em conta que o próximo não é melhor ou inferior ao outro, que não há uma



disputa, uma competição, mas que, como seres vivos, somos iguais, e que a convivência só pode existir mediante tal respeito.

Sendo assim, a não negação do outro como legítimo ser na convivência implica levar em consideração sua experiência de vida, seus saberes e questionamentos, mesmo discordando da argumentação do próximo ou de sua concepção oposta diante de diversos assuntos. Não cabe negá-lo, como se um fosse detentor da verdade, até porque, há diferentes formas de se perceber o mundo.

Percebo que os autores Stuart Hall (2015) e Kathryn Woodward(2000) foram norteadores para poder abordar sobre identidade, identificação e identidades fragmentadas que se alternam de acordo com as situações e ambientes em que a pessoa se encontre ao longo dos anos.

Apresentarei três concepções de identidade, destacadas por HALL (2015), sendo elas: sujeito do Iluminismo, sujeito do sociológico e sujeito pós-moderno.

**O sujeito do Iluminismo**, segundo o autor, estava baseado numa concepção do indivíduo centrado e unificado, dotado de razão e consciência, que faziam parte do mesmo desde seu nascimento e começavam a se desenvolver ao longo de sua vida, permanecendo essencialmente o mesmo ou sofrendo poucas mudanças em sua identidade. O centro desse “eu”, portanto, era a identidade da pessoa.

**O sujeito sociológico** era reflexo do mundo moderno, ao invés de ser autônomo e autossuficiente, como no sujeito do Iluminismo, mas sim formado nas relações com as pessoas mais próximas a ele, no sentido afetivo. Essas pessoas mediavam os valores, sentidos e a cultura do mundo do qual faziam parte, sendo assim, a identidade do sujeito sociológico é formada na relação do “eu” com a sociedade, em que, o sujeito continua tendo sua essência interior, que é o seu “eu” verdadeiro, porém, formado e modificado através do diálogo com as identidades que o mundo lhe apresenta. A concepção de identidade do sujeito sociológico é semelhante a concepção que eu mencionei no início do capítulo.

**O sujeito pós-moderno** deixa de ter uma identidade unificada e passa a ser fragmentado, ou seja, possuindo várias identidades simultaneamente, que podem, inclusive, ser contraditórias ou não resolvidas.

O próprio processo de identificação, tornou-se mais provisório, variável e problemático. Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceitualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade

torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação as formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, p.11, 2015).

Portanto, o sujeito irá assumir<sup>20</sup> diferentes identidades, de acordo com o meio em que ele está naquele momento, se moldando conforme as necessidades, e nem sempre estarão coerentes entre si. Isso se dá, porque, segundo o autor, “Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas”. (HALL, p. 12). Este deslocamento se dá por sermos seres mutáveis perante os “estímulos” que recebemos dos diferentes meios em que permeamos, seja nas relações com os pais e familiares, nos programas televisivos, nos colegas e professores da escola, bem como nas informações audiovisuais que encontramos na internet e nas amizades que surgem na *web*. A relação com cada um desses meios faz com que novas percepções e concepções surjam e, por vezes, tomem o lugar de identidades anteriores.

Todavia, percebo que não há uma concepção errada e outra certa, mas cada uma tentou decifrar a identidade em suas respectivas épocas. Porém, ao analisarmos, serão encontradas características de cada um desses conceitos de identidade na contemporaneidade.

Por exemplo: tenho várias identidades, de acordo com o que aprendi com meus pais, minha identidade de jogador competitivo de jogos eletrônicos, a identidade de um apaixonado por artes marciais, e claro, a identidade de uma pessoa apaixonada por animês e mangás, que aprendeu diversos valores com eles. Nenhuma dessas identidades foram pré-selecionadas e escolhidas, sequer tive noção de seu surgimento quando ocorreu, pois, esse processo se deu de forma natural.

Os animês e mangás não são os únicos elementos da cultura pop formadores de identidade por meio da identificação, eles dividem espaços com vários elementos de entretenimento midiáticos como programas e séries televisivas, filmes, novelas, jogos eletrônicos, esportes, etc. Com tantos elementos, os indivíduos encontram diferentes identificações, que podem ser objetivas ou subjetivas podendo

---

<sup>20</sup> No caso das identidades, o termo assumir não significa que a pessoa irá escolher e decidir “irei usar essa identidade”, mas as identidades irão se deslocar de maneira inconsciente e o sujeito irá então assumi-las.

desenvolver diferentes identidades, conflitantes ou não com identidades que a pessoa possui há cinco, dez anos ou mais. Por isso, de alguma forma, em meio a tantas mudanças de identidade que ocorrem em nossas vidas, segundo HALL (2015), parece que outras identidades continuam fazendo parte do ser humano ao longo de décadas.

Segundo HALL (2015), o deslocamento das identidades culturais se deve muito à “globalização”, e os elementos que atravessam fronteiras nacionais e se mesclam com diferentes culturas, diminuindo a barreira da distância entre elementos pertencentes a “mundos” diferentes. Sobre o impacto da globalização na identidade, o autor escreve que:

O que é importante para nosso argumento quanto ao impacto da globalização sobre a identidade é que o tempo e o espaço são também as coordenadas básicas de todos os sistemas de *representação*. Todo meio de representação – escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação – deve traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais. Assim, a narrativa traduz os eventos numa sequência temporal começo-meio-fim; os sistemas visuais de representação traduzem objetos tridimensionais em duas dimensões. Diferentes épocas culturais têm diferentes formas de combinar essas coordenadas espaço-tempo. (HALL, 2015, p.40)

Com relação ao tempo e espaço, o autor afirma que há uma aceleração dos processos globais, ou seja, a aproximação que ocorre tanto pela velocidade da informação quanto pela interação via *web*, faz com que tenhamos a impressão de que o mundo é menor e as distâncias são mais curtas. A exemplo disso nos dias atuais, podemos citar atentados terroristas, as informações chegam minutos após o fato ocorrido em países há milhares de quilômetros de distância.

Um episódio de animê lançado no Japão na terça-feira é exibido no Brasil e legendado na *web* entre quarta e quinta-feira. Além disso, há outros exemplos de globalização que se dão através dos jogos *online*, em que pessoas de diferentes países e culturas jogam dentro de um mesmo universo e trabalham em conjunto para solucionarem problemas, bem como entram em campos de batalha para se enfrentarem. Penso que podem criar suas identidades, sem ao menos perceberem, “eu sou o guerreiro de proteção do grupo e meu papel é segurar os monstros para que meus companheiros o destruam”, ali, as pessoas conversam, se conhecem, e por vezes criam laços, essa interação que ocorre no campo virtual (online), se dá por meio da globalização, sendo que o jogo não é nacional, o servidor de rede fica nos Estados Unidos e pessoas de diferentes

nacionalidades interagem entre si e trabalham juntas para alcançarem seus objetivos dentro do jogo.

Esses meios de representação, ligados ao acesso que a sociedade brasileira tem de forma geral com o restante do mundo, faz com que haja um rizoma de identificações que formam a identidade fragmentada e, em constante (ou não tão constante) mudança na vida das pessoas. Após compreender esta ideia, fica claro compreender o que o músico Raul Seixas queria dizer com o refrão “Eu prefiro ser, essa metamorfose ambulante, do que ter aquela velha opinião formada sobre tudo”<sup>21</sup>. É sobre estar em constante mudanças, na percepção acerca das coisas, e sobre uma ideia com que você concordava e que agora se opõe. Ele fala sobre estar se redescobrimo e descobrimo “coisas” constantemente.

WOODWARD(2000), argumenta que temos diferentes identidades em diferentes situações, como, por exemplo, em uma entrevista de emprego, em uma reunião de pais na escola, em um encontro em um restaurante, em um jantar à luz de velas ou em um churrasco com os amigos. Ele escreve que podemos, em cada uma dessas diferentes situações, nos sentir a mesma pessoa, mas o que difere é a postura que adotamos em cada momento, de acordo com as restrições sociais de cada situação, nos apresentando deste modo, diferente em cada um destes contextos. Portanto, para a autora, “somos posicionados e nos posicionamos de acordo com os “campos sociais” nos quais estamos atuando” (WOODWARD, 2000, p.31).

A afirmação de WOODWARD(2000) entra em concordância com MAFFESOLI (1998) sobre as máscaras que utilizamos em diferentes situações, mostrando um “eu” diferente de acordo com cada contexto, e conseqüentemente me vem à mente a questão dos agrupamentos e das diferentes posturas que os alunos adotam quando estão juntos a seus grupos de amigos e quando se veem separados dos mesmos. Isso se aplica a nós professores que adotamos diferentes posturas em sala de aula, de acordo as turmas em que estamos lecionando, quando somos, às vezes, mais rígidos com uma turma, tendo uma relação mais próxima com outra e assim por diante. Essas posturas de identidade fazem parte do cotidiano humano, das interações e relações de poder, segundo os autores.

---

<sup>21</sup>Metamorfose ambulante é o nome de uma das principais músicas do cantor e compositor Raul Seixas (1945-1989), gravada no ano de 1973. Fonte: <https://www.significados.com.br/metamorfose/>

A identidade, na modernidade, segundo WOODWARD (2000), é bastante complexa por termos de assumir diferentes identidades que entram em conflito, gerando tensão entre elas, quando a exigência de uma vai na direção contrária da outra.

Posso citar algo que aconteceu com alguns colegas na Universidade. Uma determinada pessoa gosta de fazer grafites pela cidade e num momento da vida decide cursar artes visuais para se aprofundar mais nas técnicas de desenho e pintura, e compreender melhor alguns conceitos de arte e entra no bacharelado. Ao longo do curso, essa pessoa se diverte enquanto aprende um monte de coisas novas sobre escultura, gravura, pintura, desenho, lê os livros de história da arte, até que, no meio do curso ela percebe: “mas como viverei da minha arte”? A partir daí essa pessoa chega a conclusão que viver como artista é difícil e poucos se destacam o suficiente para ganharem dinheiro, então a pessoa decide que ao término do curso, irá cursar mais dois anos de licenciatura para poder lecionar e produzir sua arte nas horas vagas.

Uma vez na licenciatura, descobre diversos autores da área de educação e começa a olhar o ensino de outra maneira, e se empolga para lecionar. Após os seis anos de Universidade e mais dois ou três até passar em um concurso, finalmente a pessoa se vê dentro da sala de aula, e lá, após alguns meses ou anos se dá conta que está infeliz, e começa a entrar em conflito consigo, “mas eu queria ser artista”, “mas foram anos de estudo para chegar aqui, e agora, largo ou continuo”?

Este foi um exemplo de uma situação conflitante relacionada ao que a autora escreve. Em nenhum momento a pessoa do exemplo virou e falou “vou usar minha identidade de artista”, ou “agora assumirei a identidade de professor(a)”, mas ao longo do percurso, que começou com o grafite e terminou na sala de aula, o indivíduo recebeu diversos estímulos e sua identidade foi se deslocando até chegar em um ponto que gerou conflito e a pessoa se viu numa situação de escolha complexa. Na trajetória acadêmica que percorreu, o indivíduo fora confrontado diversas vezes por diversas identidades, a do(a) grafiteiro(a), professor(a), dentre outras possam ter surgido no percurso.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as

*identidades* se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha. (HALL, 2015,p.43)

Essa escolha, penso, é afetada pelos diferentes momentos e estímulos na vida de cada pessoa, que depende de como está sua relação consigo mesma. Ela está feliz ou em uma crise de depressão, brigou com o companheiro(a) ou estão bem, possui animais em casa ou não, ou seja, os elementos que irão definir o “estado” de identidade da pessoa, além do contexto social do local onde ela se encontra, é envolvida a subjetividade de suas relações pessoais e interpessoais com outros e consigo mesma. Por isso afirmo que seria um desafio trabalhar com adolescentes e identidade, porque os adolescentes tendem a serem mais intensos do que quando se tornam adultos. A dor, o amor, a paixão, o ódio, para eles, aparentam ser algo “oito ou oitenta”<sup>22</sup>, são mistos de identidades que vão da agressividade à passividade.

A subjetividade, segundo WOODWARDS (2000), envolve nossos sentimentos e pensamentos mais pessoais, mas vivemos essa subjetividade em um contexto social em que a cultura, a linguagem e a convivência dão significados às experiências que temos de nós mesmos e das identidades que adotamos como sujeitos. “Os sujeitos são, assim, sujeitados ao discurso e devem, eles próprios, assumi-lo como indivíduos que, dessa forma, se posicionam a si próprios”. (WOODWARDS, 2000, p.56).

Logo, as posições com que nos identificamos, e passamos a assumi-las, constituem nossa identidade. Ainda, segundo o autor, a subjetividade inclui aspectos inconscientes do “eu”, o que acaba por implicar em contradições, e essa subjetividade pode ser tanto racional quanto irracional. Segundo ela, “podemos ser – ou gostaríamos de ser – pessoas de cabeças frias, racionais, mas estamos sujeitos a forças que estão além de nosso controle” (WOODWARDS, 2000, p.56). Essas “forças” além do controle, penso que vêm a ser nossa essência ou o nosso “eu” mais profundo, aquela parte subjetiva peculiar da natureza de cada ser humano.

---

<sup>22</sup> Uma expressão bastante utilizada para designar algo ou alguém extremista, como se fosse tudo ou nada, sem relativizar.

A meu ver, a subjetividade e a identificação caminham paralelas. Quantas vezes nos identificamos com alguma coisa, seja ela uma imagem, um vídeo, uma música, uma comida ou outra pessoa sem nem sabermos o motivo? Quantas vezes em nossas vidas já fomos indagados com a pergunta “por que você gostou disso”? e respondemos “sei lá”! Talvez isso se dê por uma falta de reflexão sobre nós mesmos, sobre o porquê gostamos ou fazemos algo. Essa identificação é algo que molda nossa identidade como seres humanos, e também nos confunde sobre o que realmente queremos para nós ou qual postura adotar.

Eu, como professor do ensino fundamental anos finais, gosto de ter uma postura descontraída, posso dizer que adoto tal comportamento por vários motivos. Primeiro, faz com que eu me sinta mais confortável em me expor aos alunos; segundo, ajuda a diminuir a carga hierárquica na sala de aula. Percebo que, quando ajo de forma descontraída e informal, os alunos se sentem mais à vontade para falar comigo ou tirar dúvidas. Terceiro, por estar descontraído, posso brincar enquanto leciono, faço piadas, analogias a acontecimentos do cotidiano, sem precisar ter a seriedade estampada no rosto, deixando a aula mais leve.

Quando se vai trabalhar em escolas, dentro de salas de aula, é de se pensar que estará lidando com grupos compostos por pessoas que possuem suas individualidades, identidades pessoais, mas que também representam a identidade do grupo do qual fazem parte. Portanto, para instigar ou estimular estes jovens a se permitirem trabalhar a partir dos sentidos, da subjetividade, é importante realizar atividades que despertem o interesse deles como grupo, que façam com que olhem uns para os outros, que interajam entre si, de maneira a pensarem sobre si e sobre o grupo, pois, dentro de uma sala de aula, embora existam as individualidades, o professor leciona para uma turma.

Em se tratando de turma, é necessário levar em conta que os(as) alunos(as) formam seus grupos, e grupos remetem aos reagrupamentos, as neotribos, de que trata MAFFESOLI (1998), as quais são formadas pelas mais diversas razões, que vão desde um interesse comum, até as afinidades criadas pela vivência e ou convivência construída no âmbito escolar ou do bairro. Elas aparecem refletidas em sala de aula, em seus modos de pensar e agir, nas interações com os colegas e professores. Por isso, mesmo que um professor tenha cinco turmas do 7º ano, ou qualquer outra série, cada uma delas terá suas próprias características e relações distintas, tanto entre os colegas quanto em relação a cada professor. Isso se dá,

porque cada grupo possui identidades e regras distintas e, embora possa haver convergência de tais regras entre determinados grupos, é muito difícil apontar e dizer que duas turmas escolares são iguais.

Para trabalhar com esses conceitos, na prática, é necessário vivenciá-los ou compreendê-los bem, e isso requer lutar, muitas vezes, contra hábitos corriqueiros, além disso, ter a consciência de que, como humanos, podemos nos equivocar, e por diversas vezes, caminhar, sem perceber, na direção contrária a esse conceito. E, assim, nesse sentido, se justifica minha escolha por trabalhar questões de identidade, cultura visual, educação e “socialidade”, que MAFFESOLI (1998) descreve como sendo os papéis que as pessoas desempenham em suas atividades diante das diversas tribos das quais fazem parte, ou seja, as posturas que cada um adota diante da tribo da qual faz parte naquele momento.

Esse respeito às diferenças e às identificações de cada indivíduo é um meio de ligação entre professor(a) e alunos(as), aos grupos que compõem uma sala de aula, que mesmo com suas diferenças conflitantes podem trabalhar com certa harmonia entre si.

Portanto, como professores, é importante estimular a congruência entre os estudantes, a coletividade, respeitando as individualidades de cada um, até porque o ambiente escolar é um dos formadores de identidade destes jovens, além de ser um espaço onde eles interagem entre si, criam laços, uma vez que “na massa a gente se cruza, se roça, se toca, interações se estabelecem, cristalizações se operam e grupos se formam” (MAFFESOLI, 1998, p. 211). Esses grupos se estabelecem como uma unidade, onde criam suas próprias éticas, conceitos, para que haja o respeito entre seus integrantes. “Além disso, quer seja pelo contato, pela percepção, ou pelo olhar, existe sempre algo de sensível na relação de sintonia. [...] é este sensível que é o substrato do reconhecimento e da experiência do outro” (MAFFESOLI, 1998, p. 211). Assim, os estudantes trocam experiências, constroem saberes, ideias se estabelecem. Mas isso se dá porque eles se permitem, dentro daquele grupo, reconhecerem o outro como legítimo na convivência.

Portanto, pensando nesses agrupamentos, e com base nos estudos da Cultura Visual e no crescente consumo de animês e mangás no Brasil (LUYTEN, 2012), como se dá a formação da identidade destes adolescentes que frequentam o ambiente escolar? Se, de alguma forma, algum desses dois formatos (animação e quadrinho) são trabalhados nas aulas - e caso sejam - utilizam-se apenas as



questões técnicas formais dos fundamentos da linguagem das artes visuais (ponto, linha, cor, textura, equilíbrio, ponto de fuga, etc.) ou são trabalhados os eventos que acontecem nas histórias, os pontos mais subjetivos, como a personalidade das personagens, o período histórico retratado ali, a cultura tratada dentro daquela mídia? Por exemplo: o animê Shurato<sup>23</sup>, retrata a religião Hindu. Em Cavaleiros do Zodíaco, é trabalhado sobre os signos dos zodíacos e Deuses gregos. Dragon Ball faz homenagem ao Deus macaco da cultura chinesa *Son Goku*, existe um mangá sobre Ayrton Senna<sup>24</sup> inclusive.

A escola é um espaço de trocas que acontecem de maneiras diferentes para cada indivíduo. Nem sempre o(a) aluno(a) que possui notas baixas ou medianas é um(a) ma(u) aluno(a), desprovido de inteligência ou é alguém que não terá um bom futuro. O que acontece é que cada pessoa possui seus meios de ver e de compreender os elementos que os cercam; alguns estudantes trabalham melhor anotando todo o conteúdo trabalhado em sala de aula, enquanto outros conseguem ter uma compreensão melhor se estiverem completamente focados nas atividades e no diálogo com o professor.

É preciso saber reconhecer e respeitar tais diferenças entre os/as alunos(as), e fazer com que eles/elas entendam que essas diferenças não desqualificam ou enaltecem alguém, mas sim, que elas são meios pelos quais cada indivíduo consegue compreender e estruturar seus pensamentos e ideias da melhor forma que conseguem. O conhecimento, portanto, é construído nas trocas entre professores(as) e alunos(as), entre colegas de forma coletiva, através de diálogos e questionamentos, pela emoção e não somente pela razão. Entretanto, a razão está ligada à emoção, não existe a razão sem a emoção, qualquer atitude, assim dita racional, que o ser humano vá tomar, será baseada em emoção, como escreve Maturana (2002).

As emoções não são o que correntemente chamamos de sentimento. Do ponto de vista biológico, o que conotamos quando falamos de emoções são disposições corporais dinâmicas que definem os diferentes domínios de ação em que nos movemos. Quando mudamos de emoção, mudamos de domínio de ação. Na verdade, todos sabemos isso na práxis da vida cotidiana, mas o negamos porque insistimos que o que define nossas condutas como humanas é elas serem racionais. Ao mesmo tempo, todos sabemos que, quando estamos sob determinada emoção, há coisas que

---

<sup>23</sup> Criado por Hiroshi Kawamoto, Shurato teve seu mangá publicado no Japão no ano de 1987, no Brasil, seu animê foi exibido de 1989 a 1990 e posteriormente reprisado por mais quatro anos.

<sup>24</sup> Foi um piloto de corrida Fórmula 1, brasileiro, que se tornou uma referência no esporte e faleceu em um acidente no ano de 1 de maio de 1994.

podemos fazer e coisas que não podemos fazer, e que aceitamos como válidos certos argumentos que não aceitaríamos sob outra emoção. (MATURANA, 2002, p.15)

Logo, a emoção e a razão são elementos interligados. No seu estado “normal” o(a) ser humano(a) não consegue separar a razão da emoção, exceto em momentos de extrema tensão, pavor, raiva, em que a pessoa acaba agindo sem pensar e depois argumenta dizendo “me desculpe eu perdi a razão”, quando o que aconteceu é que a pessoa ficou cega pela emoção.

Dentre as áreas de conhecimento, as artes possuem um leque de possibilidades de se trabalhar com as emoções, de transpor o sentimento do(a) autor(a). A subjetividade ou a forma como a arte pode caminhar pelos campos da objetividade e subjetividade, outrora ziguezagueando por ambos os lados, é algo que mexe com o inconsciente e o consciente do expectador que, por vezes, se identifica com o que ele vê ou sente e, às vezes, gera conflito entre o que ele vê e o que sente. Tais experiências mexem com o indivíduo que tenta dar um significado àquela experiência vivenciada. Costumo pensar que é mais ou menos esse emaranhado de sentimentos que ocorre com os alunos(as), durante a adolescência, na escola, inseridos em diferentes grupos, com seis ou sete professores diferentes, com metodologias e posturas que diferem entre si. Nesse meio caótico, o(a) alunos(as) precisam dar ou tentar dar significado àquilo que lhes é “ensinado”.

Por sua vez, MATURANA (2002) diz que as experiências vividas nos transformam e transformam o meio no qual vivemos. Quando o/a aluno(a) entra em uma escola nova, pela primeira vez, o que aquele novo ambiente significa para ele, e as vivências que ele possui são diferentes de quando ele se forma e sai daquele colégio. A forma arquitetônica da escola não mudou, mas ela, enquanto ambiente de vivência, mudou para os alunos(as), assim como eles(as) sofreram mudanças no período em que estudaram naquele lugar. Assim, os alunos(as) modificam o meio e o meio modifica os/as alunos(as).

E, a partir desse ponto, vem a ideia de que estamos em constante mudança, seja na forma de pensar, de agir, de enxergar o mundo a nossa volta, seja em nossas interações com o outro, com a natureza e com os animais. Segundo MATURANA (2002), ainda, o ato de educar consiste, portanto, no processo de convivência, em que o adulto e a criança convivem um com o outro e transformam-

se de maneira espontânea, na medida em que seu modo de viver se faz congruente com o do outro na convivência, reconhecendo o outro como legítimo na vivência.

O educar ocorre, portanto, todo o tempo e de maneira recíproca. Ocorre como uma transformação estrutural contingente com uma história no conviver, e o resultado disso é que as pessoas aprendem a viver de uma maneira que se configura de acordo com o conviver da comunidade em que vivem. A educação como “sistema educacional” configura um mundo, e os educandos confirmam em seu viver o mundo que viveram em sua educação. Os educadores, por sua vez, confirmam o mundo que viveram ao serem educados no educar. (MATURANA, 2002, p.29)

Na educação do indivíduo, sua dimensão imaginativa, emotiva e sensível, ou seja, seu ser como um todo, deve ser colocado como origem de todo projeto que vise a educá-lo e a fortalecê-lo, como princípio da vida em sociedade. Vale lembrar que a sensibilidade desta pessoa constitui, assim, o ponto de partida para nossas ações educacionais com vista à construção de uma sociedade mais justa e fraterna, que não use a ciência e o instrumentalismo como um fim em si mesma, mas como um meio. Desse modo, não devemos virar as costas para este conhecimento sensível que os alunos carregam em suas bagagens.

Nestes termos, uma educação do sensível não pode prescindir da arte, ainda que ela não consista no único instrumento de atuação sobre a sensibilidade humana – a educação do olhar, do ouvir, do degustar, do cheirar e do tatear, em níveis mais básicos, tem à sua disposição todas as maravilhas do mundo ao redor, constituídas por flores, vales, montanhas, rios e cachoeiras, cantos de pássaros, árvores, frutas, etc. (DUARTE Jr, 2010, p.140)

Dessa forma, pretende-se construir sujeitos mais “completos”, integrados com o mundo sensível e o científico, não mais dissociando corpo e mente, uma vez que ambos estão interligados a nossas emoções. Por isso, as artes possuem um grande papel neste processo, pois educam o olhar, intensificam as emoções, experimentam sensações.

Os animês e mangás são mecanismos vinculados às artes - uma vez que são imagens - repletos de códigos e símbolos, a serem decifrados de maneiras diferentes pelo espectador diante de uma vasta gama de interações, discussões e produções a serem trabalhadas acerca desta temática. Podem aproximar as pessoas, formar tribos (por gostarem da mesma coisa), gerar amizades, criar laços de respeito, despertar nos(as) alunos(as) o interesse pelas artes, além de ser uma forma lúdica e prazerosa de conhecer certos aspectos das artes, que talvez não

interessassem aos alunos(as), caso lhe fossem ensinados à maneira que aprendemos nas universidades. Nesse sentido, o amor é um dos pilares para a convivência com o outro e, principalmente, no ato de educar e, também, um dos meios para a educação estética e uma convivência mais harmoniosa nas relações, tanto dentro das neo-tribos quanto com o meio ao qual pertencemos ou atuamos. Segundo Maturana (2002), “O amor é a emoção que constitui as ações de aceitar o outro como um legítimo outro na convivência. Portanto, amar é abrir um espaço de interações recorrentes com o outro, no qual sua presença é legítima, sem exigências.” (Maturana, 2002, p.67).

Essas interações são repletas de [re]significados diante das interações humanas, em que o grupo se torna o corpo, um organismo vivo. Um corpo, pois é comum que nestes agrupamentos existam códigos de ética, como não fazer piadas com a mãe do outro, não delatar um membro, etc. Além do mais, não é estranho ver estas pessoas manifestando discursos semelhantes uns aos outros, pois, segundo Maffesoli (1998), quando pertencemos a um grupo, tendemos a acreditar que uma determinada opinião que lançamos em um discurso é nossa, quando, na verdade, ela consiste em uma opinião formada pelo grupo ao qual pertencemos, e, nenhum de nós está isento de tal acontecimento. O autor aponta que esta reprodução de discursos também ocorre nos grupos considerados menos propensos a isso, como os intelectuais, doutores das universidades.

Infelizmente, os adultos, de um modo geral, tendem a não reconhecer o adolescente como um legítimo ser na vivência, uma vez que ele o nega o tempo todo Maturana (2002). Um dos grandes dramas do adolescente é ser tratado como alguém que não possui as capacidades necessárias para compreender o mundo, como os adultos “compreendem”. “A tragédia dos adolescentes é que começam a viver um mundo que nega os valores que lhes foram ensinados” (Maturana, 2002, p.35). Fica claro o que, talvez, seja um dos motivos pelos quais pais e professores tenham dificuldades em lidar com os adolescentes em diversos momentos.

Não castigemos nossas crianças por serem, ao corrigir suas ações. Não desvalorizemos nossas crianças em função daquilo que não sabem; valorizemos seu saber. Guiemos nossas crianças na direção de um fazer (saber) que tenha relação com seu mundo cotidiano. Convidemos nossas crianças a olhar o que fazem e, sobretudo, não as levemos a competir. (Maturana, 2002, p.35)

De acordo com o autor, é importante ressaltar o amor (respeito) para a convivência com o outro, ou seja, levar em conta a bagagem que o(a)s alunos(as) trazem de suas casas, bairros, construídas através das pessoas com as quais interagem, dos programas televisivos a que assistem, das rádios que ouvem, das páginas da *web* que acessam e dos vídeos e mensagens que recebem em seus celulares. Todos esses meios constituem os conhecimentos e percepções que o(a)s alunos(as) levam para a sala de aula, e que somam as mudanças que a própria instituição escolar lhes propicia. Portanto, em um mundo repleto de informações visuais, o professor pode utilizar esta extensa quantidade de informações sem seu favor na sala de aula, embora nem sempre seja fácil.

Para DUARTE JR (2010), o riso é importante, tão importante quanto o lúdico. A descontração e o riso são elementos que relaxam, desarmam a pessoa, e principalmente, atuam produzindo uma relação lúdica e sensível com as coisas, influenciando em um aprendizado mais leve e belo constituinte. Isso não significa ser o palhaço de aluno(a) e transformar sala de aula em circo, mas sim relativizar e ponderar entre as posturas que o(a) educador(a) pode ter para trabalhar com sua turma.

Dessa forma, para trabalhar em sala de aula, minimizando os conflitos, é necessário que se reconheça o outro como legítimo ser na convivência, e claro, se faz necessário que a recíproca seja verdadeira: aluno(a) e professor(a) respeitando-se podem vir a trabalhar com uma harmonia que se reflete nas produções em aula. Afinal de contas, de acordo com DUARTE JR (2010), o mundo se encontra diante de tanta violência e a vida tem perdido seu valor em decorrência da anestesia (a negação da estesia, do ato de sentir), pois, nos chocamos cada vez menos, os noticiários são repletos de assassinatos, latrocínio, pessoas desaparecidas. Nós crescemos neste meio, com vídeos de ladrões sendo linchados pela população na rua e pessoas amarrando bombinhas de festa junina em animais para que explodam.

O ato de sentir configura significados ao mundo, ao se perder a capacidade ou não se permitir sentir, cada vez menos as coisas vão configurando sentido na vida, dando espaço à barbárie e à violência desenfreada que permeiam os lares das famílias e o ambiente escolar. Disso decorre a importância de se trabalhar com sentidos das novas gerações, sendo que, primeiro, se faz necessário exercitar, em

nós mesmos, a estesia ou o ato de estarmos abertos a perceber, enxergar o mundo através dos sentidos.

Mas como se obtém na educação a capacidade de ajustar-se a qualquer domínio do conhecer (fazer)? É preciso, por acaso, saber tudo desde o começo? Não, não precisa saber tudo desde o começo, mas, sim, é necessária uma postura reflexiva no mundo no qual se vive; são necessários a aceitação e o respeito por si mesmo e pelos outros sem a premência da competição. Se aprendi a conhecer e a respeitar meu mundo, seja este o campo, a montanha, a cidade, o bosque ou o mar, e não a negá-lo ou a destruí-lo, e aprendi a refletir na aceitação e respeito por mim mesmo, posso aprender quaisquer fazeres. (MATURANA, 2002, p.32)

Portanto, é importante se conhecer, ter respeito próprio e a consciência de limitações e qualidades, para que se possa trabalhar com o outro. Não costumam dizer que o psicólogo também deve consultar-se com outro psicólogo para continuar saudável em sua profissão? O educador deve educar-se, em primeiro lugar, refletir sobre suas propostas metodológicas, questionar a si mesmo, sabendo que ele não é, nem deve ser, o detentor de todos os saberes – sendo importante compreender e respeitar a si próprio - para, então, poder lidar com seus alunos.

Portanto, a seguir, apresento brevemente alguns autores que auxiliaram meu trabalho.

Como a base de sustentação teórica desta Dissertação, quatro autores foram selecionados como sendo os principais: Hall, Martins, Tourinho e Maffesoli. Embora outros autores apareçam, ao longo da pesquisa, o caráter investigativo se dará a partir dos conceitos trazidos por esses autores, aqui tratando dos animês e mangás: como refletem na construção de mundo das pessoas, como isso aparece em suas práticas cotidianas, o quanto este contato modifica, apaga ou instaura seus valores explicados anteriormente.

Stuart Hall é escolhido porque aborda estudos da identidade e cultura, uma vez que o foco principal deste trabalho está atrelado à identidade dos adolescentes com animês e mangás. Assim, o autor auxilia com conceitos e diferentes exemplos de casos estudados pelo mesmo.

Martins e Tourinho são importantes na investigação na medida que trabalham com a Cultura Visual e a Educação da Cultura Visual, sendo esta, outra fatia de suma importância para o trabalho que trata das identificações dos(as) alunos(as) para com os elementos visuais que constituem os animês e mangás, além de a Cultura Visual ser agente direto na formação de identidade das pessoas.

Maffesoli contribui nesta investigação com os estudos sobre agrupamentos, repletos de regras e identidades próprias. Apesar de estes jovens serem entrevistados posteriormente, de forma individual, os mesmos fazem parte de determinados grupos, que podem influenciar, direta ou indiretamente, em suas convicções, ideologias, gostos etc.

Portanto, a partir do viés apresentado, a partir dos autores citados que contribuem para esta investigação, os conceitos de identidade, neo-tribos e cultura visual, apresentados no capítulo, auxiliam para analisar as questões relacionadas ao humano, à identidade, ao respeito às individualidades, às identificações com as imagens e o desenvolvimento e fragmentação das diferentes identidades de cada indivíduo, assim como aos modos de pensar coletivos. Esses conceitos auxiliam no modo de enxergar os(as) alunos(as) e suas produções em sala de aula, estando aberto às diferenças que aparecem em seus trabalhos, tendo o respeito diante de suas formas de pensar e se expressar, e levando em conta as formas de pensar e de agir que são construídas ou estabelecidas dentro dos grupos dos quais eventualmente fazem parte. Como humanos somos seres coletivos, dotados de emoção e sentimentos, que podem ser alterados, tanto por estímulos externos quanto internos, e o modo como as pessoas pensam, no que acreditam e como agem estão ligados a suas vivências e aos estímulos e influências que recebem de terceiros, se adequando a diferentes situações.

## **2.2. A Cultura Visual**

“O campo diante do qual me situo não tem os limites preciso de uma disciplina (há alguma que o tenha na atualidade?) nem constitui um território no qual seus fundamentos epistemológicos, políticos, metodológicos e pedagógicos sejam consensuais e estejam unificados”. – Fernando Hernández

Ao trabalhar com animês e mangás, bem como as suas influências nos indivíduos que os consomem, a cultura visual atua como um meio de compreender ou decifrar esse mundo imagético, de representações e de significados, que são atribuídos pelo expectador, diante do que é visto.

As imagens fazem parte do cotidiano da sociedade, seja para expressar uma ideia, para fazer propaganda ou apenas para o deleite de quem as enxergam. Desse modo, compreender seus significados pode se tornar um desafio, quando um

indivíduo não possui domínio dos meios pelos quais essas imagens são exibidas/transmitidas. Sobre isso, DUNCUM (2011) escreve:

As imagens sempre desempenham um papel no âmbito de lutas pelos significados, seja legitimando noções existentes e as estruturas de poder que apoiam, seja contestando tais noções ou incorporando ambivalência e contradição. Ademais, ao apelarem para os sentidos e as emoções, as imagens exercem profunda influência. Ao mesmo tempo, os espectadores detêm o poder de negociar e/ou de resistir a significados dominantes, bem como de criar seus próprios significados (DUNCUM, 2011, p. 21).

Nas imagens, a bagagem do expectador, ou seja, suas vivências, experiências cotidianas, conhecimento e sua concepção de mundo são agentes que atuam diretamente em como o indivíduo as percebe e as (re)negocia ou resiste aos significados dominantes da mesma. Portanto, a cultura visual é inclusiva, pois ela incorpora as belas artes juntamente com a extensa gama de imagens vernáculas e midiáticas, imagética eletrônica contemporânea (DUNCUM, 2011).

A internet é um meio pelo qual se faz possível o acesso a inúmeras imagens e informações que se cruzam e entrecruzam, formando um rizoma no qual os jovens navegam com certa facilidade, mantendo conversas em uma determinada aba do navegador, enquanto escutam música em outra aba e, ainda, conseguem ler um texto em uma terceira aba. Semelhante à internet, a cultura visual também não é estruturada de forma linear, mas sim rizomática. Situa-se na contramão da concepção modernista concernente aos elementos e princípios que devem ser esclarecidos antes de se proceder ao estudo da História da Arte ou dos temas abordados pela imagética (DUNCUM, 2011). Portanto, a cultura visual é disseminada através de ideias, imagens, associações, textos. São interligações em que um conduz ao outro e que influenciam uns aos outros.

Desse modo, por meio da cultura visual, é possível levantar uma série de debates que tratam dos aspectos históricos e culturais da visualidade, não somente aqueles relacionados às imagens e ao que vemos, mas, sim, como aquilo que vemos interfere ou alteram nossos modos de pensar e até de agir. Portanto, o estudo da cultura visual não se resume em leitura de imagens ou em um método para analisar ou interpretar o que é visto, pois ela cria uma ponte no “vazio”, que se projeta entre o que vemos e como somos vistos por aquilo que vemos (HERNANDEZ, 2011). O autor ainda escreve que:

A cultura visual, quando se refere à educação, pode se articular como um cruzamento de relatos em rizoma (sem uma ordem pré-estabelecida) que



permite indagar sobre as maneiras culturais de olhar e seus efeitos sobre cada um de nós. Por isso, não nos enganamos e pensamos (sabemos) que não vemos o que queremos ver, mas sim aquilo que nos fazem ver, o que descentra a preocupação por produzir significados e a desloca para indagar a origem – os caminhos de apropriação de sentido – a partir dos quais Hernandez; Tourinho; Martins viemos aprendendo a construir os significados; o que nos leva a explorar as fontes das quais se nutre não apenas nossa maneira de ver/olhar, mas os significados que fazemos nossos, e que formam parte de outros relatos e referências culturais (HERNANDEZ, 2011, p. 34).

O autor fala da manipulação que existe naquilo que vemos, seja nas matérias televisivas, nas montagens de internet e até mesmo nas escolas. Por vezes, como expectadores, aceitamos o que vemos sem questionar, descentrando nossa preocupação em gerar significados, nos tornando submissos em tal quesito. Inclusive, por vezes, aqueles que questionam ou que geram seus próprios significados podem vir a ser hostilizados pelo agente “detentor” do “real” significado.

Nesse campo do olhar, de construir significados, a cultura visual constitui um espaço de dualidade, pois, aquilo que é visto atua como um espelho de quem o vê, ou seja, o que o indivíduo vê, é o reflexo de suas vivências, influências, identificações, de suas concepções, convicções e dúvidas. A identidade visual, por assim dizer, é criada e recriada diariamente, devido aos estímulos e às percepções dos(as) alunos(as). Mas isso é complicado, porque, desse modo, o indivíduo torna-se como uma tempestade em um oceano, com ondas de tamanhos diferentes, quebrando para todos os lados. Essas ondas são as identificações dos estudantes, tanto no campo imagético quanto cultural. Portanto, ao falar de imagens, do que é visto e ou de identidade nas escolas, há de se pensar que os modelos tradicionais de se trabalhar tais assuntos, talvez, não deem conta, ou, possam ser completados pela cultura visual no ensino de arte.

Parte-se, assim, de um ponto de interesse, seja de uma imagem, um texto ou uma ideia, que sirva de gatilho, para que se venha a indagar, repensar os significados que o indivíduo atribui àquilo que é visto e refletido em si através do estímulo do olhar/pensar. E isso leva a colocar as políticas de subjetividade como um espaço central para explorar, debater e gerar relatos visuais e performativos que dialoguem e contestem o hegemônico (Hernandez, 2011). Desse modo, levanta-se a opção de que, além de a cultura visual atuar, a partir de outro lugar da arte, com práticas de visualização, também atue diante de práticas que levem o indivíduo a

processos de indagação e não seja, apenas, o expectador que absorve tudo aquilo que lhe mostrem ou digam, sem qualquer questionamento

Portanto, a cultura visual tem um papel complexo em pleno século XXI, em que a sociedade se vê cercada por imagens, propagandas auditivas, textuais e ou imagéticas. Ao que parece, elas são tão comuns no dia a dia, sendo parte das práticas culturais e políticas da sociedade brasileira. São veículos de informações criados para entreter, estimular o consumo e ditar o que é bom e o que é ruim, sendo, também, em resumo, formadoras de opiniões e, conseqüentemente, de identidade. E, ainda, vale destacar que a percepção é uma interpretação, e uma prática de produção de significados, que vai depender do ponto de vista do observador, de acordo com suas bagagens culturais, crença, gênero etc.

Seus objetivos de estudo e produção incluem não apenas materiais visuais tangíveis, palpáveis, mas também modos de ver, sentir e imaginar através dos quais os objetos visuais são usados e entendidos. Conseqüentemente, as metodologias da cultura visual são híbridas, diversificadas, podendo utilizar elementos práticos e empíricos bem como abordagens teóricas e criativas. (TOURINHO; MARTINS, 2011, p.53)

Sendo assim, há diversos meios de se pensar e trabalhar com as mídias atuais nas escolas, desde o uso de datashow e caixa de som, até o uso dos celulares que, apesar de proibidos dentro das escolas, são objetos recorrentes nas mãos dos(as) alunos(as). Além disso, há a possibilidade de trabalhos em conjunto com professores(as) de outras disciplinas, tendo como campo transdisciplinar a cultura visual, no uso social, afetivo e político-ideológico das imagens e nas práticas culturais que emergem do uso dessas imagens (TOURINHO; MARTINS, 2011). As HQs, os animês e o mangás fazem parte destas mídias e, também, se encontram nas salas de aula, inclusive encontram-se dentro dos componentes curriculares.

Ao se trabalhar com um grupo de adolescentes nas escolas, e investigar as influências que os animês e mangás têm ou não na vida desses jovens, o estudo da cultura visual se faz presente nesta investigação, pois essas mídias são repletas de códigos visuais, significados. Elas transmitem ideias e passam mensagens ao expectador que as consomem, ou por encontrar ali um momento de distração, ou na construção de sua identidade, dentro de um vasto campo de possibilidades.

Todos nós temos vínculos culturais porque vivemos e existimos dentro de grupos sociais. A forma como vivemos é influenciada por aspectos relativos à nossa própria identidade sociocultural, inserida em uma ou mais nações norteadas por questões globais. As condições que permitem aos indivíduos

mudarem social e culturalmente são parcialmente determinadas pelo sistema de governo da nação ou nações onde se vive ou se é cidadão.(STUHR, 2011, p. 136)

Sendo os animês e os mangás integrantes da cultura brasileira, absorvidos da cultura nipônica, essas mídias se fazem presente no cotidiano de diversos jovens em maior ou menor escala, vide os diversos eventos (convenções) que acontecem em várias cidades brasileiras. Nessas convenções, há shows com bandas japonesas que produzem músicas de aberturas e ou encerramento de animês, bem como são convidados dubladores brasileiros para conversar com o público, assim como campeonatos de vídeo game e diversas lojas que vendem comida típica, roupas, bonecos, chaveiros e diversos acessórios que remetem a personagens dos mais variados animês e mangás. É como se, por alguns dias, um pedaço do Japão fosse trazido para o Brasil e as pessoas pudessem conhecer ou sentir-se mais próximas de outra cultura com o qual se identificam, em um lugar, onde talvez sempre quisessem estar/viver.

Ainda, nesses eventos, há concursos em que os participantes se fantasiam e interpretam suas personagens favoritas, cuja prática é conhecida como *cosplay*. Inclusive, muitas pessoas de diversas idades levam muito a sério a questão do figurino e, também, da interpretação do(a) personagem escolhido(a). Muitas dessas pessoas, passam meses comprando tecidos, acessórios ou fabricando em casa as indumentárias, para que possam competir ou apenas desfilar e tirarem fotos nos eventos com o enxame de pessoas que, também, se identificam com tal personagem e pedem para tirarem fotografias junto dos *cosplayers*. Isso demonstra um pouco do impacto que os animês e mangás exercem na sociedade brasileira, e o quanto a cultura visual se mostra de grande valia para o desenvolvimento desta investigação, que tem como objetivo investigar as relações que os adolescentes têm com essa mídia e o quanto ela influencia, direta ou indiretamente, na formação da identidade desses jovens.

As imagens possuem um grande peso na sociedade, uma vez que os humanos são seres que tendem a dar, ou tentar dar, significado a tudo o que enxergam, e obviamente, como a bagagem imagética, cultural e visual de cada pessoa difere umas das outras, o mesmo ocorre com seus significados que são atribuídos de acordo com o momento em que a pessoa que os atribui está vivendo. Isso significa que a forma como um estudante enxerga e ou se identifica com esse

cenário da cultura pop japonesa pode - e é provável que vá - ser alterado com o passar dos dias, meses ou anos.

Eu me interessava por este tipo de eventos de animês e mangás, porém, fui perdendo o interesse por tais eventos, não por achar infantil ou depreciar este momento, mas porque outros interesses foram surgindo em minha vida, e, apesar de tal afastamento, tanto minha companheira quanto eu desejamos uma festa à caráter de *cosplay* em nosso casamento. Ainda hoje possuo amigos, com idade entre 25 e 35 anos, que praticam, vão a estes eventos, configuram suas próprias fantasias e brincam junto aos adolescentes, portanto é comum ver adultos fantasiados em tais eventos. A cultura visual é um campo de estudo que ajuda a decifrar este mundo imagético, suas nuances, códigos e significações.

Mas o ato de ver deve ser um processo ativo e criativo, pois o mesmo não se dá em um processo cultural vazio, se faz necessário um contexto, que influencia e ou transforma aquilo que vemos (TOURINHO; MARTINS, 2011). Ou seja, quando vemos um objeto, recorremos às informações prévias que temos, às nossas marcas culturais ou aos conhecimentos específicos que possuímos. Nossas crenças, hábitos, valores e contextos são utilizados para dar significado ao que vemos. Essas marcas culturais, desenvolvidas no convívio com o outro e com o mundo, são formadas pelas mídias, mas, também, pelo diálogo com os pais, amigos, colegas e professores nas escolas, nas literaturas e nos livros escolares, nos jogos eletrônicos, computadores e celulares, ou seja, há um esquema rizomático gigante de elementos e informações a que recorremos para dar sentido ao que é visto.

Com tantos elementos geradores de identidades culturais e visuais, as escolas tornam-se espaços de trocas de saberes, questionamentos, dúvidas e, também, geram unidade por conta dos grupos que se estabelecem, até porque há a ideia de que se há unidade, conseqüentemente, há força. Logo, um grupo que adota determinadas posturas e ou formas de agir, adota para si uma máscara, uma identidade de grupo, o que, por vezes, pode ser prejudicial ao desenvolvimento do indivíduo que fica preso dentro das ideias criadas e gerenciadas por sua micro tribo. Não estou afirmando que isso ocorra sempre, e com todas as pessoas pertencentes aos grupos, é possível que haja contradições na tribo, que alguns valores sejam modificados e que as pessoas ajam de determinada maneira somente quando estiverem perante seus colegas. Mesmo assim, carreguem suas identidades e identificações pessoais ou até as expõem ao grupo.

Mesmo sendo seres sociais, percebo que as pessoas tendem a lutar por seu espaço, defendendo suas linhas de pensamento, se posicionando quanto aos valores éticos e morais que seguem (mesmo que vários adolescentes sequer saibam definir o que seriam tais valores). É através de suas atitudes e posturas que percebo, enquanto professor nas salas de aula, e principalmente nos corredores escolares.

As identificações visuais que os estudantes levam ou constroem nas escolas são um tanto quanto curiosas. Falando de imagem, percebo que muitos deles não possuem alguns preconceitos que carreguei comigo durante muitos anos. Por exemplo, na escola onde trabalho há muitos estudantes que gostam de desenhar e outros que passaram a gostar através de trabalhos que foram sendo feitos ao longo do ano. Porém, é comum ver um(a) determinado(a) aluno(a) que diz gostar de mangá, desenhando ao estilo *comics*, ou *cartum*, o que na minha época gerava polêmica, pois cada um defendia seu estilo. Costumávamos zombar dos outros estilos, como se aquele escolhido por nós fosse superior. Isso ocorreu, inclusive, nas escolas de desenho que frequentei. Por vezes, o professor dizia que mangá era coisa para criança ou menina, em tom de brincadeira, mas que, no fundo, era depreciativo.

Atualmente não presenciei, uma única vez, em sala de aula, tal disputa de estilos. Vi alunos(as) com estilos diferentes, trabalhando juntos, parecendo estar mais curiosos no que aquele trabalho se tornaria ao final, do que nas diferenças de traços e estilos de cada um. Não sei precisar se isso se dá por esta geração estar tão acostumada a viver em um mundo bastante homogêneo, em que muitos elementos, anteriormente heterogêneos se misturam, até a diferença deixar de existir - ou não ser algo importante - dando sentido no contexto geral, ou se é algo relacionado à idade deles, por serem mais novos e acabarem aceitando tal situação sem questionar. Ou, talvez, os(as) professores(as) não estejam incentivando tal disputa entre estilos, nem configurando melhor ou pior em seus trabalhos. Independente de quais sejam os motivos que levam os estudantes a trabalharem em conjunto, sem brigarem, respeitando as bagagens dos colegas, isso tem contribuído bastante, ao que percebo como arte educador nos trabalhos executados em sala de aula.

O ser humano, sendo um ser social, agente pertencente a determinados grupos sociais e culturais, repleto de informações e emoções, não se desprende

deste contexto para enxergar o mundo, todos somos influenciados na forma como vemos os objetos e artefatos à nossa volta em maior ou menor grau de influência.

Crianças, adolescentes e jovens são, provavelmente, os mais influenciados pelo contexto, pelas informações, referências e valores da cultura visual que os rodeia. Seus interesses, conhecimentos, identidades e, principalmente, seus afetos, são contagiados por essas influências e incorporados aos seus modos de vida, passando a fazer parte de suas subjetividades e sensibilidades. (TOURINHO; MARTINS, 2011, p. 54)

Tais influências, citadas pelos autores, são percebidas em sala de aula pelo(a) professor(a) atento(a) e são refletidas nas produções ou na maneira como os(as) alunos(as) argumentam ou se posicionam diante de determinadas discussões ou propostas de trabalhos. “Algo da diversão e até mesmo do prazer transgressor que os alunos absorvem da cultura popular deve ser concebido como um ingrediente da pedagogia” (DUNCUM, 2011, p. 21). Logo, fica claro um dos papéis do(a) docente em sala de aula, como mediador(a) à trabalhar com tais subjetividades e sensibilidades que os(as) alunos(as) carregam consigo mediante seu contexto sociocultural.

A cultura visual atua como um enorme guarda-chuva que amplia o escopo da arte e educação e vai desde o que vestimos, assistimos, compramos, até as artes visuais, *design*, publicidade, moda, e tudo o que se encontra no campo visual. Mas, também, atua na subjetividade, ou seja, nos significados que damos àquilo que vemos, pois, as narrativas, tanto pessoais quanto comunitárias, constroem os significados da cultura visual em nossas vidas diárias Patricia Sturh (2011).

A autora ainda escreve que o professor de arte prepara seus alunos para funções presentes e futuras no âmbito, tanto da carreira quanto da cidadania, ao empregar a cultura visual com o objetivo de ajudar seus(suas) alunos(as) a criarem significados para a vida por meio da investigação crítica, bem como auxiliar os(as) mesmos(as) a imaginar e criar possibilidades para o futuro. “Nesse processo de ensino-aprendizagem, o professor aprende o que os alunos já sabem o que desejam saber e o que deveriam saber sobre importantes questões do passado, do presente e do futuro”. (STURH, 2011, p.140).

Diante de tal situação, sendo professor e arte educador, penso na necessidade ou possibilidade da formação de indivíduos críticos, ou seja, segundo o autor Kevin Tavin (2011) aponta que possa ter a formação de pessoas autor reflexivos, questionando a si mesmos e o mundo ao seu redor, preocupando-se com

o próximo. Portanto, ensinar criticamente e aprender através da cultura visual oferece a oportunidade de trabalharmos pela cidadania crítica, tendo os alunos como agentes dessa mudança.

Diante disso, se faz necessário questionar, nas escolas, as políticas sobre os efeitos do olhar e sobre os objetos culturais aos quais atribuímos a qualidade de “artísticos” (HERNÁNDEZ, 2011). O mesmo autor ainda escreve que:

Tal como eu o penso, a contribuição principal da perspectiva da cultura visual é propor (argumentando seu sentido) uma mudança de foco do olhar e do lugar de quem vê. A tradição do olhar ocidental sobre a arte e as imagens se construiu em direção ao objeto (considerado como texto a ser decifrado) ou ao sujeito (a partir de sua concepção de autor-criador individual) que a produz. Neste marco, o foco do olhar se dirige para o que é visto com a vontade de possuí-lo. (HERNÁNDEZ, 2011, p.35)

Sendo assim, me instiga, quando penso em tratar com a temática de animês e mangás, a questão de se trabalhar os objetos e artefatos da cultura visual a partir do olhar de quem vê, de como ele vê e do que é visto e como os agentes culturais sociais, crenças, ideologias, medos, desejos e conhecimentos afetam suas relações com as mídias citadas e como isso se reflete ou não em suas produções escolares. É curioso o modo como, muitas vezes, não percebemos como ou quanto somos afetados pela nossa história de vida, pelo meio cultural no qual fomos criados e, até mesmo, as pessoas com quem nos relacionamos ao longo dos anos. Tudo isso influencia no que gostamos - e no que não gostamos - nos programas a que assistimos, na televisão ou pela internet, e em nossas relações com o mundo visual.

Entretanto, o que acaba podendo descentrar o olhar do objeto de sua profunda atração se dá em ter a consciência de que aquilo que é visto atua como um espelho de quem vê; ou seja, é como se fosse o espelho em que a madrasta da Branca de Neve se olha e não nos mostra o que vemos, mas o que diz que vemos (HERNÁNDEZ,2011). Logo, o que vemos é um reflexo de nós, ou melhor, de como nos vemos, daquilo que queremos ver, apesar de parecer pobre, comparo com os dizeres do ditado popular que fala “o copo pode estar meio cheio ou meio vazio, depende de como você o vê”. O mesmo serve para os objetos e artefatos presentes no dia a dia das pessoas, é a relação entre o que é visto e como é visto.

Considero a cultura visual não somente uma atitude e uma metodologia viva, mas um ponto de encontro entre o que seria um olhar cultural (visualidade) e as práticas de subjetividade que se vinculam. Esse ponto de encontro permite pesquisar as relações entre os artefatos da cultura visual e aquele que vê (e é visto), e os relatos visuais que, por sua vez, constroem o visualizador. Essa aproximação permite assinalar ao menos duas posições presentes nas aproximações à pesquisa sobre e a partir da cultura visual na

educação. A primeira é a que considera que a cultura visual são os objetos e artefatos visuais que nos rodeiam e com os quais interagimos. Diante dessa posição, o que sustento é que o relevante das pedagogias da cultura visual não são os objetos, mas sim as relações que mantemos com eles. A segunda convida a explorar a noção de produtores da cultura visual dos indivíduos, na medida em que não se trata somente de fazer com, mas também de ser com as representações e artefatos da cultura visual (HERNÁNDEZ, 2013, p.83).

Portanto, ao vivermos em uma sociedade repleta de códigos visuais, estampados nas roupas, nos *outdoors*, nas telas de computadores e celulares, nos automóveis, trabalhar as relações de poder que temos com as imagens, através da prática do olhar, e questionar representações que foram construídas por nós mesmos em nossa relação com os outros, é uma maneira de repensar o mundo em que vivemos e propor alternativas para mudanças, tanto no âmbito pessoal quanto profissional, seja em nosso lar, na escola ou numa Universidade, a educação/mediação do olhar têm sua importância na sociedade e na cultura. Assim, o encontro entre a visualidade e as práticas de subjetividades são componentes que constroem o visualizador, ou seja, o sujeito muda o meio e o meio muda/transforma o sujeito.



### 3. METODOLOGIA

O objetivo desta investigação é responder a uma série de questionamentos que giraram em torno duas perguntas principais: “como” os animês e mangá atuam na vida dos(as) alunos(as) pertencentes à Região administrativa da Ceilândia, do Distrito Federal; e “por que” estas mídias são importantes para os(as) jovens que as consomem diariamente.

Esta investigação trabalhou com diversas variáveis de interesse (os adolescentes do *corpus* dão conta da influência que os animês e os mangás exercem sobre eles? Quais os graus de influência, caso eles existam? É apenas uma catarse? Ou um passatempo?). Ademais, este trabalho se baseou em várias fontes de evidências, em que os dados precisam convergir em um formato de triangulo, beneficiando-se, também, do desenvolvimento prévio de proposições teóricas para conduzir a coleta e a análise de dados.

A questão de estudo nesta investigação é: Como os animes e mangás influenciam os (as) alunos (as) que os consomem, diária ou frequentemente, e se há reflexo dessas influências em seus modos de pensar, em seus trabalhos escolares, nos lazeres, nas amizades? E por que esses animês e/ou mangás são importantes na vida destes alunos(as)?

Foi selecionada uma escola integral da Região Administrativa da Ceilândia, que atende a comunidades carentes. Após essa primeira etapa concluída, apresentei-me aos(as) aluno(as) como investigador na área de educação em artes visuais, explicando, de forma resumida, do que se tratava a investigação.

Após selecionar os alunos e separá-los do restante dos colegas, conversamos em grupo, de forma aberta, em um primeiro momento, a fim de nos familiarizarmos e nos conhecermos um pouco (é importante conquistar a confiança dos entrevistados). Em seguida, conversei, individualmente, com eles, pois há alunos que se sentem mais confortáveis conversando diretamente com o professor a se expor diante dos colegas. Por fim, eles preferiram fazer as entrevistas em grupo, na frente dos colegas. Todas as conversas foram gravadas, respeitando todos os meios legais, bem como a privacidade dos alunos, assim como foram respeitados o posicionamento e as opiniões dos entrevistados.

É importante ressaltar que, ao longo deste processo, os alunos passaram a confiar em mim e não se sentiram constrangidos ao expor algum pensamento, ideia,

crítica ou, até mesmo, contar algum sonho ou objetivo de vida que estivesse relacionado à temática que está sendo trabalhada. Exceto um deles que ficou com vergonha de mostrar seus desenhos.

A entrevista foi feita de forma dialógica, e assim, durante o processo surgiram várias questões e troca com os alunos. Portanto, não houve intenção de influenciar os entrevistados, tampouco de mantê-los presos a uma série de questionamentos fechados, mas, sim, abrir espaço para as subjetividades e os aspectos culturais que esses jovens trouxeram para contribuir com a investigação.

Abaixo, seguem as oito questões norteadoras dos questionamentos levantados na investigação.

1. Como e quando você teve contato com os animês e/ou mangás pela primeira vez?

- É importante saber quando se deu o contato inicial com as mídias listadas, para saber se o contato ocorre desde a idade infantil, quando a criança ainda não possui um grande discernimento entre realidade e ficção, ou se o contato fora estabelecido durante a adolescência, embora em ambos os casos a pessoa possa ser influenciada. Quanto mais cedo tivermos contato com determinado objeto ou costume, mais familiarizado com o mesmo estaremos; e quanto mais tardio for o contato, mais estranhamento ele irá nos causar.
- Pretende-se descobrir como foi o primeiro contato, se alguém apresentou os animês e mangás para o(a) aluno(a) ou se eles/elas acabaram conhecendo por conta própria, ou se foi ao acaso ou indicação de colegas.

2. Por que você assiste a animês e/ou lê mangás frequentemente?

- Neste tópico, procuro perceber o quão imerso o(a) estudante está no universo dos animês e mangás, o que ajuda a descobrir ou dá indícios do peso dessas mídias na vida dos entrevistados. Entretanto, foram levadas em consideração situações em que o (a) aluno(a) não assiste ou lê todos os dias, devido a outras atividades que possa vir a exercer, como participar de treinos de algum esporte, aulas de reforço, entre

outras atividades, mas que, em seus momentos de lazer, o faça assistindo a animês ou lendo mangás.

- Qual o peso ou o interesse que tais mídias depositam ou despertam nesses jovens, para que os mesmos escolham passar horas ou ao menos o tempo livre de suas obrigações, assistindo a animes, lendo mangás ou alternando entre ambos.

### 3. Por que os animês e ou mangás são importantes na sua vida?

- Esta questão foi elencada para investigar se os entrevistados se dão conta ou não da importância dos animês e mangás em suas vidas. Por experiência própria, como docente, percebo que há diversos estudantes que não sabem, ou não pararam para pensar, ou possuem dificuldades em expressar o quanto algo ou alguém é importante em suas vidas.
- Por isso as perguntas são semiestruturadas e há diálogo com os (as) alunos (as) na tentativa de deixá-los (as) mais à vontade com uma conversa descontraída. Desse modo, é possível descobrir, ou não, quais as razões, os elementos ou situações pelos quais os animês e mangás são importantes na vida desses jovens.
- Esta é uma pergunta complexa, em que não há uma resposta única. Caso a pessoa saiba como respondê-la, pois, somos humanos e há uma série de elementos que fazem com que gostemos ou não de algo, há inúmeras razões que podem ser. O traço do desenho, a história abordada, a combinação de traço com a história, a música tocada nos animês podem ser elementos que instiguem esses adolescentes, visto que, por terem sido apresentados aos animês e mangás, desde muito novos, eles podem ter esse tipo de animação como principal referência. Enfim, dentre os poucos elementos visuais e culturais citados neste trecho, há ainda uma gama de possibilidades que fazem com que gostemos de algo, e é exatamente isso o que se pretende descobrir através desta questão.

### 4. Como o contato com animês e/ou mangás influencia no seu modo de pensar e ou de agir?

- Nesse ponto, a questão se torna um pouco mais complexa para quem é entrevistado (a), pois exige da pessoa uma reflexão sobre si própria, e que talvez não consiga responder de imediato, precisando de um tempo para pensar.

O que busco nessa questão é descobrir as influências diretas ou indiretas que o contato com os animês e mangás exercem nos (as) alunos(as), como por exemplo: seus ideais de não desistir de um sonho, de defender os amigos e trabalhar em conjunto para alcançarem seus objetivos; se eles se vestem, usam falas ou gestos utilizados por seus/suas personagens favoritos.

- É bastante comum, nos dias de hoje, ver grupos de adolescentes em eventos, relacionados à cultura pop japonesa, vestindo roupas confeccionadas por eles(as) mesmos(as) ou por especialistas, para que os(as) aficionados(as) por animês e mangás possam se divertir, tirar fotos e até competir em eventos para ver quem ficou mais parecido ou melhor representou o personagem. Além disso, é igualmente comum os jovens mudarem seus cortes e cores do cabelo para fazerem alguma referência a um personagem de que gostem, ou apenas utilizar palavras japonesas nas conversas com amigos (as).
- Portanto, se faz necessário, nesta investigação, saber se há influências que chegam ao nível de vocabulário, de estética visual e comportamental, ou se a influência permeia apenas pelo campo ideológico.

5. Você possui amigos (as) que também assistem a animês ou leem mangás com frequência?

- Pretende-se descobrir se os entrevistados possuem amigos(as) que partilham do mesmo gosto pelos animes e mangás ou se não há colegas e amigos(as) com quem possam compartilhar momentos, ideias, discutir sobre algum determinado capítulo ou argumentarem sobre o que acham que acontecerá no próximo episódio. Basicamente, trata-se de saber sobre seus grupos sociais, se caminha solitário(a) ou em grupos (neotribos) que compartilham os animês e mangás.

- Portanto, pretende-se descobrir se o(a) aluno(a) entrevistado(a) convive com amigos (as) que partilham do mesmo gosto por animês e mangás ou não, e como se sente tendo ou não alguém com quem conversar sobre o assunto.
6. Você sai ou conversa bastante com amigos (as) que também gostam de animês e ou mangás?
- Após identificar se os(as) alunos(as) participam de grupos de jovens que curtem animes e/ou mangás, faz-se necessário saber como se dá essa relação entre eles, caso haja uma: se eles vão a convenções ou a eventos relacionados a animes e mangás; se fazem ou têm interesse em fazer *cosplay* (caracterizar-se como um personagem de animê ou mangá); se ficam sentados em algum canto conversando, discutindo e ponderando sobre suas vidas e as histórias a que assistem e ou leem. Ou se, apesar de terem amigos(as) que compartilhem do mesmo gosto por animês e mangás, preferem conversar pela internet ou via celular a participarem de encontros com seus pares.
  - Nesse momento, entra a parte social dos entrevistados: se eles saem com seus pares, aonde vão, o que fazem, como se divertem, se vão a eventos juntos ou não; se opinam nos visuais uns dos outros, se fazem comparações com algo relacionado ao que veem nos animes ou mangás, se costumam apresentar algum anime ou mangá que os colegas ainda não tinham conhecimento e vice-versa.
7. Já trabalhou com animês e ou mangás na escola? Caso tenha trabalhado, como foi a experiência?
- Nessa questão, procuro analisar como é ou como foi o contato dos(as) alunos(as) com os animes e mangás na escola. Caso tenha existido esse contato, como foi essa experiência? Foi apresentado o contexto histórico dessas mídias, houve liberdade de escolha sobre o que e como iriam fazer/produzir esse material? Foram feitos trabalhos individuais ou em grupos? Como foram divididas as tarefas de roteiro, desenho e arte final, e como foi ter essa experiência na escola?

- É sabido que as experiências pelas quais passamos, ao longo da vida, nos aproximam, repelem-nos ou nos tornam indiferentes a algo. Na escola, acontece o mesmo, por vezes somos repelidos ou atraídos por determinados conteúdos, dependendo de como eles são trabalhados pelo(a) professor(a). Portanto, nessa questão, não interessa saber apenas se fora trabalhada a temática dos animês e mangás na escola, mas como foi essa experiência, o que ela trouxe de positivo ou negativo, o que foi possível aprender com essa vivência.
  - É importante ressaltar que nem todos os alunos que gostam de animês e mangás se sentem à vontade ou prazer em trabalhar nas aulas com a confecção de mangás, seja desenhando e ou pintando. Às vezes, a relação com as mídias é mais subjetiva, ou seja, a pessoa não sente a necessidade de ser um desenhista, um ilustrador ou um roteirista. Portanto, é possível que, mesmo que o aluno goste de animês e mangás, o trabalho com os mesmos na sala de aula possa não ter sido igualmente prazeroso por diversas questões.
8. Você gosta apenas de assistir a animês e/ou ler mangás, ou também gosta de desenhar, pintar, criar histórias?
- Parte-se do princípio de que nem sempre quem assiste a animês ou lê mangás quer ser desenhista, pintor, roteirista. Levanto esse questionamento para os(as) alunos(as), a fim de descobrir qual o seu grau de relacionamento com os animês e mangás e com o campo das artes visuais. Suas influências chegam ao nível de influenciarem a produção artística desses estudantes? E como se dá esse processo?
  - Essa questão visa separar os alunos que gostam de animês e mangás, mas que não sentem a necessidade de produzir suas próprias histórias (mesmo que frequentem eventos e se vistam de suas personagens), daqueles que, por influência dessas mídias, adquirem como *hobby* o hábito de desenhar, criar seus/suas personagens e histórias, ou fazerem ilustrações, aprendem técnicas de pintar, começam a pesquisar sobre construção de roteiro e a comprar ou baixar na internet livros que ensinem técnicas de desenho,

pois possuem o objetivo de se tornarem mangakás ou simplesmente desenhar e criar histórias como um passatempo.

As proposições foram percebidas de acordo com o desenvolvimento da investigação, pois elas são as variantes que surgem da questão de estudo “como” e “por que”, ao longo das coletas de dados. Entretanto, há algumas proposições que levanto, diante do escopo do texto, como, por exemplo: Os(as) alunos (as) que mantêm contato frequente com os animês e mangás o fazem porque, de alguma maneira, enxergam a si mesmos em diversas situações vivenciadas pelos personagens das histórias que estão lendo ou assistindo? Outra proposição é a de que os animês e mangás atuam como uma fuga dos problemas diários, como escola e relacionamentos familiares?

A unidade de análise foi um grupo de alunos(as) dos anos finais do Ensino Fundamental (do 7ºano) pertencentes a uma escola da rede pública do Distrito Federal, situada na Região Administrativa de Ceilândia

Foram selecionados 10 alunos, pela professora de arte da escola, e desses 10 selecionei 8 alunos, com quem que trabalhei. Por motivos de ética, a pesquisa de campo não foi feita na escola onde atuo, pois, conheço quase todos os alunos e esse contato prévio poderia vir a contaminar e comprometer o caráter investigativo deste trabalho.

O número de encontros totalizou oito, que ocorreram em março (início do ano letivo), para a coleta de dados e pesquisa de campo, uma vez que foi necessário me apresentar na escola, conversar com os(as) professores(as) e com os(as) alunos(as), levar materiais, fazer uma aula expositiva dialogada, para que, então, pudesse dar início à coleta de dados. O período para a transcrição dos diálogos, de aproximadamente sete alunos (as), foi em abril de 2017.

Contudo, não há nenhuma garantia de que o contato com essas mídias seja reflexo, de fato, de como os alunos se veem nas situações retratadas pelas histórias a que estão assistindo ou lendo. Eles podem se ver em diversas situações, como em filmes, seriados, inclusive em animês e mangás. Além disso, não há garantia de que os jovens utilizem animês e mangás como uma fuga de seus problemas, poderia ser apenas catarse, diversão, passatempo, tédio etc.

Por isso, esta investigação não se fundamentou em um jogo de perguntas e respostas fechadas, mas em um diálogo aberto com perguntas norteadoras, de

modo que as respostas não foram mecânicas, tendo sido possível uma análise crítica, a partir das experiências que foram trazidas pelos(as) alunos(as) e como se dá a relação que eles/elas possuem com as mídias nipônicas.

Os critérios para interpretação das descobertas de estudo levaram em consideração os padrões que apareceram durante a investigação, ou seja, as várias partes da mesma informação, do mesmo caso, puderam ser relacionadas à mesma proposição teórica, formando, assim, um padrão. Desse modo, foram analisados e comparados padrões nas histórias ou explicações dos entrevistados, com o intuito de encontrar as reais respostas a que me proponho a investigar: se houve realmente influência dos animês e mangás na vida dos jovens que os consomem frequentemente, e como se deu essa influência, e por que é importante para eles manterem o contato com essas mídias.

Essa análise foi feita mediante os dados coletados, através das gravações das conversas e de toda a informação que foram obtidas dos(as) entrevistados(as). Por meio desses questionamentos, investiguei como se dá a relação desses adolescentes pertencentes a Região Administrativa da Ceilândia com os animes e mangás, e por que a escolha dos animês e mangás e não de outras HQs e/ou passatempos.

A escola utilizada para a pesquisa de campo encontra-se na região administrativa da Ceilândia, situada na área norte. É uma escola integral, dividida em dois currículos, tendo base comum no turno da manhã e base diversificada no turno da tarde. O colégio atende, além da comunidade local, os alunos(as) de abrigos, em situações de risco, em resumo, há muitas crianças carentes, vindas de lares desestruturados ou filhos de pais que trabalham o dia inteiro e não têm com quem deixar as crianças, conforme me garantiu uma das coordenadoras do colégio. Essas visitas ocorreram entre os dias 30/03/2017 e 12/04/2017

O espaço físico da escola é arborizado e há espaços para os alunos sentarem ao redor das árvores durante os intervalos. Há dois galpões, utilizados como salas de artes, sendo um deles destinado às artes cênicas, dança e música e o outro às artes visuais. Ambos são grandes, equipados com armários, ventiladores, mesas grandes, teto forrado, que fazem lembrar um ateliê de artes. Há prateleiras para organizar os materiais dos alunos, um quadro de tamanho médio e mesas compridas, com cadeiras ou bancos, lembrando refeitórios escolares, o que proporciona aos alunos(as) estudarem lado a lado de seus pares. O único problema



que percebi, de imediato, foi o calor. Há dois ventiladores, mas o ideal seria um ou dois ares-condicionados para manter o lugar fresco, fora isso, trata-se de um lugar agradável para trabalhar com as turmas.

Houve um pouco de dificuldade em conseguir alunos e, principalmente, alunas para a investigação, uma vez que a mesma se deu em um período de greve que durou quase trinta dias. Logo, havia poucos estudantes frequentando a escola, tanto que, ao conversar com o diretor, ele me apresentou a uma professora, que cedeu uma de suas turmas para que a investigação prosseguisse. Falei bem pouco com a professora, expliquei resumidamente do que se tratava a pesquisa e a colega de profissão cedeu a turma do 7º ano, que estava em sua sala, para que eu pudesse conversar e explicar minhas intenções.

Apresentei-me à turma, e logo de cara fiquei surpreso, pois eram pequenos os(as) alunos(as), ou pelo menos a maioria deles. Também leciono nos 7ºs anos e, de forma geral, ou talvez por trabalhar com todos os 7ºs de minha escola, lido com alunos mais velhos, que reprovaram duas ou três vezes. Vários possuem bigode, mas ali não, mesmo os mais velhos não pareciam destoar tanto, talvez fosse um dos primeiros 7ºs anos do colégio, por isso não havia tantos repetentes. Os estudantes me receberam educadamente, expliquei que estava ali como um cientista, para fazer uma investigação relacionada à identidade dos estudantes referente aos animês e mangás.

Assim que ouviram, alguns garotos ficaram alvoroçados, mas a maioria da turma se manteve indiferente. E, antes mesmo que eu pudesse continuar explicando, fui interrompido por um “nós vamos assistir animês”? Esclareci que não naquele momento, mas que poderíamos indicar animês uns para os outros, posteriormente, para assistirmos. Perguntei quem gostaria de participar da investigação, um grupo de seis amigos ergueram as mãos e ficaram alvoroçados, os mesmos também me alertaram sobre uma garota que iria gostar de participar, mas que não estava indo à escola por conta da greve. Além desses amigos, outros dois garotos mais velhos quiseram participar. Nenhuma outra menina quis participar, não sei se por vergonha, já que havia tantos garotos, ou se realmente não se identificavam, além, é claro, de não haver muitos estudantes na escola nesta época. Aqueles que se prontificaram a participar possuem idade de doze anos, exceto os dois mais velhos, que possuem, respectivamente, treze e quatorze anos.

Ainda, no mesmo dia, entreguei os documentos para os estudantes levarem para seus pais assinarem, autorizando a participação dos mesmos na investigação. Além disso, conversei um pouco com os garotos, na sala de coordenação, porém não foi tão agradável, pois havia alguns professores e professoras ali, o que fez com que eu ficasse um pouco desconfortável com a situação, ainda mais quando alguns deles olhavam para nós conversando sobre animês, mangás e, principalmente, RPG (*Role Playing Game*). Os garotos confessaram serem apaixonados e jogarem com frequência, com o que me identifiquei, uma vez que também jogo desde 2002. Terminei de explicar como seria a entrevista, pedi que evitassem de conversar todos ao mesmo tempo e encerramos o encontro daquele dia.

Voltei para casa cheio de dúvidas e receios se a investigação daria certo. Fiquei tentando adivinhar que tipo de respostas teria por parte dos alunos, me senti inseguro, mas me preparei para o próximo dia, quando começaríamos de verdade.

Na sexta-feira fui à escola pela manhã. Cheguei durante o intervalo e tive de aguardar até que o mesmo terminasse para falar com os estudantes. Uma das coordenadoras emprestou a chave do galpão de artes visuais, que estava desocupado. O mesmo parecia não ser usado há alguns dias, cheio de folhas e poeira, mas, prontamente, as moças da limpeza chegaram e deixaram o lugar confortável para o uso. Quando o sinal tocou, os garotos vieram correndo e junto deles a garota que havia faltado alguns dias.

Sentamos ao redor da mesa. Comigo, ao lado de um dos alunos (figura10), eles pareciam ansioso. Ela estava tímida, quase encolhida na ponta da mesa. Expliquei à garota que se juntara a nós sobre a pesquisa e lhe entreguei a carta de autorização para levar a seus pais. Falei para os estudantes que não utilizaríamos seus nomes verdadeiros e nem os identificaríamos, e perguntei se preferiam que eu os chamasse por letras do alfabeto ou se prefeririam utilizar um apelido. A segunda opção foi a escolhida, portanto irei tratar cada um dos entrevistados pelos nomes de seus personagens de RPG ou de animês favoritos, sendo eles: Goku, Vegeta, Stalkingwolf, Ruplay, Shadlow, Jack, Lofard e E.Doart. Apesar de a garota ter se juntado a nós, a mesma voltou a faltar nos demais dias e, por isso, não foi inclusa nos dados de análise a seguir.



Fig. 10– Primeiro encontro para entrevista. Fonte: do autor

Seguindo a ordem das questões, a primeira pergunta foi:

1. Como e quando você teve contato com os animes e/ou mangás pela primeira vez?

O primeiro a responder foi Stalkingwolf:

*“Eu comecei animes quando meu pai, ele, não! Meu pai tinha começado a colocar internet nos computadores, ai eu pesquisei lá, uns tipos de desenho que eu poderia assistir, ai ele botou um gênero de desenho ANIME, ai eu fiquei curioso para saber como é que era, então resolvi pesquisar. Aí, eu procurei na internet animes, daí tinha um site eu comecei assistir, o primeiro anime que eu comecei assistir foi Dragon Ball, que até me lembro que na época meu pai baixou alguns episódios pra eu assistir”.*

Nesse caso, o primeiro contato veio por parte de um familiar, o pai no caso, que consumia ou havia consumido estas mídias e decidiu apresentá-las ao filho, tendo introduzido o mesmo ao Dragon Ball (figura11), um animê de muito sucesso no Brasil e no Japão, com inúmeros jogos de vídeo games. Possui um filme Hollywoodiano e mais de dez animações entre Ovas e filmes. O mangá foi criado de 1984 a 1995, por Akira Toryama, e o animê teve produções de 1986 a 1997. Após

um hiato, voltaram a produzir uma nova série, a partir de 2015, que ainda está em andamento.



Fig.11. Dragon Ball. (Fonte: [http://dragonball.wikia.com/wiki/List\\_of\\_Dragon\\_Ball\\_episodes](http://dragonball.wikia.com/wiki/List_of_Dragon_Ball_episodes))  
Acesso em 20 de Abril de 2017.

Lofard foi o segundo a responder:

*“é... meu primo assistia anime na televisão e de vez em quando no computador porque não tinha internet naquela época, ai, é, quando minha mãe colocou internet na casa, tá! Ela comprou um notebook pequenininho assim, ai eu chamei primo para assistir dai a gente colocava em cima da televisão e ai a gente ficava assistindo One Piece( figura 12)”*

Lofard tinha cinco anos na época que teve essa experiência com o primo, tendo agora doze anos. Pode-se dizer que o aluno passou a maior parte de sua vida assistindo a animês, pela influência de um primo. O animê citado por Lofard é outro clássico japonês que teve seu primeiro mangá publicado em 1997, por Eiichiro Oda e que continua sendo produzido até os dias atuais. Sua versão em animê possui 787 episódios lançados até momento.



Fig. 12 – One Piece. (Fonte: <http://onepieceworld.com.br/como-convencer-o-amiguinho-a-ver-one-piece/>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

Lofard também revelou ser um leitor de mangá, especificamente de One Piece, pois gosta de compará-los e ver as diferenças, tanto nos traços dos personagens quanto na história. “*É, conforme as temporadas o mangá vai mudando o traço, por causa do criador, né?*” Expliquei a ele que isso ocorre porque o próprio desenhista, de tanto reproduzir aquele trabalho, começa a naturalizar as posições. E, claro, com a prática, o trabalho vai ficando mais bonito, visualmente, ao longo dos anos, até chegarmos em alguns artistas que passam a ser considerados como se cada página sua fosse uma obra de arte.

O interessante é que diversas pessoas que acompanham mangás o fazem para terem referências de desenhos. Como MCCLOUD (2005) escreve, as HQs, podem parecer estáticas, à primeira vista, mas quando se está acostumado a elas, nós vemos toda ação e movimentos ali presentes, cada quadro é feito para criar essa sensação, e a calha, espaço entre um quadro e outro, é aquele lugar em que nossa imaginação ganha força para visualizarmos aquilo que não foi mostrado no desenho.

Essa revelação de Lofard veio quando os meninos perguntaram quais animês eu assistia quando revelei que quase nenhum, pois, preferia ler os mangás e que esses me empolgavam mais.

Shadlow foi o terceiro participante a responder a questão.

*“Eu comecei assistir anime, quando minha mãe colocou netflix, ai eu comecei a pesquisar filmes, ai apareceu lá em alta as séries, ai eu comecei interessar mais né? Saber como é que era, ai depois de um ano , ai eu*

*perguntava “ ha! Ei você tem netflix? – Tenho!! E... ai eu perguntava - Ha! Você assiste anime? Ai, ele falava sim, tal anime ai!! Ai a gente ficava assistindo anime, até hoje liga um pro outro e fica assistindo anime ao mesmo tempo”.*

Shadlow descobriu o caminho para os animês sozinho, sua mãe o apresentou ao Netflix, um site que trabalha mediante assinatura, em que se paga um determinado valor mensal e o assinante tem uma variedade de filmes, séries, documentários, desenhos a seu dispor para assistir, onde quer que esteja, bastando apenas conectar sua conta e assistir à vontade.

Ruplay respondeu que:

*“Quando comecei assistir anime.... ha é meu nome é Ruplay, e eu comecei assistir anime em torno dos quatros anos , foi quando comecei a mexer em computador, ai ele me apresentou Naruto(figura 13), ai eu fiquei assistindo Naruto desde dois mil e.... deixa eu ver.... ha desde dois mil e onze eu fiquei assistindo até agora, ai eu me identifiquei com muitos personagens do Shikamaru e um bando de personagens, também assistia Nanatsu no Taizai (figura 14) comecei faz mais de um ano e me identifiquei muito com o personagem Ban, porque ele é mais da preguiça mas é bem forte.”*

Ruplay, aparentemente, não foi apresentado por nenhuma pessoa, em especial, aos animês, acabou descobrindo ao acaso e pegando gosto. Os dois animês citados por ele são respectivamente Naruto e *Nanatsu no Taizai*, traduzido no Brasil como Os sete Pecados Capitais.

Naruto foi criado por Masashi Kishimoto e teve seu primeiro mangá publicado no Japão, em 1997, enquanto, no Brasil, a primeira edição é datada de 1999 a 2016. Já o animê teve início em 2002 e término em 2017.



Fig. 13 – Naruto Shippuden. (Fonte:<http://www.pixelstalk.net/naruto-shippuden-wallpapers-hd/>)  
Acesso em 20 de Abril de 2017.



Fig. 14 – Nanatsu no Taizai. (Fonte: <http://www.seriesonlinehd.org/nanatsu-no-taizai/>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

*Nanatsu no Taizai* foi criado por Nakaba Suzuki, tendo o primeiro mangá publicado no Japão em 2012. O animê data de 2015, sendo exibido no Brasil através do Netflix.

Jack foi o próximo a responder.

*“Eu, meu nome é Jack, quando eu comecei a assistir anime foi... na verdade foi meu primo que me apresentou o anime, dai ele falou desse jeito, eu tava brincando na casa dele porque um dia eu fui, ai ele falou desse jeito - Priminho vem aqui que vou botar um desenho pra você. Ai ele foi e botou Naruto, ai até hoje eu assisto eu gostei de Naruto.”*

Este aluno também foi apresentado ao mundo dos animês por um membro de sua família, no caso um primo mais velho, que assistia e acabou por introduzir o primo mais novo neste universo.

E.Doarte também quis contar sua história, como conheceu os animês.

*“Meu nick é E.doarte, nossa quando a primeira vez que estava assistindo anime é quando eu tava lá no Maranhão, eu sou maranhense e eu tava lá no maranhão , ai eu tinha, eu nem me lembro mais qual era o nome do programa da tv, só que eu tava assistindo um episodio do Dragon Ball Z eu nem me lembro qual era o episodio eu acho que era ... eu nem sei, eu não sei ... que tinha um carinha que tava num dragão ... em cima de um dragão,,, ai ... o coisa.... huuummm... esqueci o nome... eu tava assistindo e eu comecei a me interessar mais, ai eu cheguei aqui em Brasília ai eu comecei a pesquisar , fui vendo alguns episódios fui achando bem legal , porque tinha umas partes de cena de luta muito massa, que eu achei também...”*

Aparentemente, E.Doarte conheceu os animês ao acaso, quando morava no Maranhão, e começou a pesquisar mais, quando passou a morar em Brasília. O mesmo revelou, posteriormente, que seus dois animês favoritos são Dragon Ball e Pokemon (figura 15). Esse último foi criado por Satoshi Tajiri, em 1996, totalizando 19 temporadas e tendo durado mais décadas. Também foram produzidos diversos jogos, filmes animados e, recentemente o aplicativo para celular, denominado Pokemon Go, com o intuito de fazer com que as pessoas se exercitassem, saindo para caçar pokemons. O jogo, que faz uso de internet, consiste em procurar, por meio do celular, pela região, os mais diversos pokemons. Ao se aproximar dos mesmos, é possível lançar a pokebola, deslizando o dedo pela tela do celular e capturando os pokemons.



Fig. 15 - Pokemon. (Fonte: <http://cartoonbros.com/pokemon/>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

Ficamos discutindo um pouco sobre as cenas de lutas, pois E.Doarte alegou ser uma das coisas que mais o impressionam, e assim que fizera tal revelação, seus colegas balançaram com a cabeça concordando.

Vegeta, como o próprio apelido indica, é fã de Dragon Ball e o mesmo relata ter sido apresentado ao mundo dos animês e mangás pela professora de artes. *“Ano passado com a professora de artes, foi quando eu comecei a desenhar”*

De todos os entrevistados, Vegeta, que tem treze anos, foi o mais introvertido dos garotos presentes, tendo se mostrado bastante tímido e acanhado na hora de responder. Também era a pessoa que tinha contato há menos tempo



com animês, conhecendo poucos títulos e personagens. Quando questionei qual era seu desenho favorito, apesar do apelido escolhido pelo mesmo, ele respondeu “*eu não sei os nomes*”, mas se tratava do Dragon Ball.

Por fim, mas não menos importante, Goku traz sua contribuição para o grupo.

*“Meu primeiro contato com animes foi quando passava Pokemon na Globo, eu gostava muito de assistir Pokemon, porque eles sempre ajudavam um ao outro...”*

Goku, assim como outros colegas, conheceu os animês através da televisão e continua assistindo até os dias atuais, embora todos os garotos ali presentes tenham afirmado que, atualmente, não passa mais animês na televisão aberta, logo todos assistem pela internet. Após essa primeira apresentação, os garotos me questionaram quanto ao pokemon, se eu também jogava, e foi interessante ouvir deles que jogam a mesma versão de pokemon que joguei quando tinha uns quatorze ou quinze anos, ou seja, há quinze anos. Penso ser essa uma das maiores vantagens da internet, termos acesso a materiais de gerações passadas. Eu mesmo sou um amante das bandas de rock dos anos 70 e 80 e posso ter acesso a esses materiais graças à internet, assim como estes jovens de doze anos, ou até mais novos, que conseguem assistir a animês da década de 80 ou 90.

Nesta primeira questão, foram encontrados diversos aspectos semelhantes entre os entrevistados. Dentre os oito, apenas um deles conheceu os animês já na adolescência, todos os demais tiveram esse contato na infância. Quatro deles acabaram conhecendo por intermédio de algum membro da família, pai ou primos, os outros quatro, viram por acaso na televisão ou internet. Inclusive Shadlow assiste, simultaneamente, com um amigo. Eles ligam um para a casa do outro e combinam de assistirem ao mesmo.

Outro ponto a ser analisado é que todos estes garotos começaram, e ainda assistem animês com as mesmas características. São todos *Shonen*, mangás direcionados para garotos, que abrangem praticamente qualquer faixa etária e trazem como lição o convívio no coletivo, a ideia de que sozinho, talvez, não se consiga, mas com a ajuda de amigos, se atingimos objetivos. Valoriza a amizade, união e perseverança, nunca desistindo de seus sonhos. Este tipo de animê é o mais comum de se ouvir dos jovens. Mesmo eu, com trinta anos, assisti e li *Shonen*,

na maioria das vezes, e me identificava pelas mesmas características que os estudantes, conforme se esclarece adiante.

Curioso por terem falado pouco a respeito do mangá, questionei se os mesmos liam mangás ou apenas assistiam a animês.

Ruplay respondeu que:

*“eu gosto Lê manga e assistir anime porque junta as duas coisas que mais gosto que é lê e vê aquelas lutas que são mais censurada, como você diz, é bem mais legal ver manga, porque você envolve sua vida assim, as vezes fico me identificando com o Doruto também , porque ele é mais cabeça dura assim, e não gosta muita de conversar e parte logo pra briga e... e os animes gosto muito mesmo de ver porque os personagens são muito bem feitos, e não é aquele negocio é ... dublado muito horrível... esses negocio... até mesmo a dubladora do Naruto , uma mulher e ela dubla muito bem, ai eu gosto muito dessas coisas”.*

Stalkingwolf completou:

*“Eu já li, porque meu pai ele trabalha e ai traz algumas revistas, ai ele trouxe uma revista meio estranha, ai eu fui lá vê , só que quando eu abri , eu vi que era uma revista do Naruto , só que lá pelos primeiro episódios, lá pelo exame shounin deles, dai eu vi as batalhas no mangá, dai eu via o mangá porque tipo, você não precisa de internet pra ficar vendo as coisas cê pode simplesmente abrir o livro e começar a lê”*

Stalkingwolf é o único dos garotos que lê mangá impresso, os demais disseram ter acesso através de sites na internet. Portanto, tanto ele quanto Lofard, além dos animês, passam um tempo lendo mangás, ou porque usam como referência para desenhar, ou porque se identificam com algum personagem, que passa a influenciar em sua identidade.

Nessa primeira pergunta, que, também, terminou o primeiro dia da entrevista, uma vez que foi cedida uma aula para que pudesse fazer esse trabalho. Unanimamente todos ficaram chateados, achando que passou muito rápido e combinamos no outro dia continuar a entrevista.

Seguindo o mesmo ritual da primeira entrevista, me apresentei a Supervisora Pedagógica da Escola que prontamente me levou a professora que estava dando aula para os meus entrevistados que gentilmente me cedeu os aluno por um horário pra seguir com a entrevista. Chegamos ao galpão de artes, os meninos já haviam entendido como era o roteiro da entrevista ficaram mais a vontade em responder as perguntas, tanto que dessa vez Shadlow levou seu caderno de desenhos, pra ficar produzindo.

Passamos, então, a segunda questão. 2. Por que você assiste a animês e/ou lê mangás frequentemente?

Jack quis ser o primeiro a responder e seu relato foi o seguinte;

*“eu gosto de assistir os animês porque , como a maioria das vezes eles lutam , brigam e ai quando as vezes eu e meu irmão está brincando , a gente tipo assim – ha eu sou Naruto!! - Ha você é não sei o que!! Ai a gente brinca, eu gosto de assistir mesmo anime por causa das lutas e eu gosto de viver como o personagem principal.”*

Ruplay, entretanto, prefere os personagens secundários, como ele mesmo afirma.

*“eu gosto de me identificar mais com os personagens secundários, me identificava com o animê desde pequeno , comecei já com seis anos , dai faz parte do meu cotidiano desse negocio de lê de vê menos censurado nas lutas, tipo as lutas de desenho eles passa pra outra tela , é mais focado naquele negocio....”*

Shadlow também expõe sua opinião, dizendo que:

*“É , eu gosto muito, porque exemplo, esses desenhos que passa na tv normal, não tem aquela emoção que você vê no animê , aquela coisa diferente, porque no anime tem luta, tem historia, tem aquela coisa menos censurada, já desenho não, tipo Bob Esponja, só foca no personagem principal , não conta a história de alguém, só fica no personagem principal,”*

E.Doarte faz um pequeno comentário concordando com o colega anterior; “é a mesma história naquele abacaxi... o animê é como se fosse uma série....”.

Lofard também responde que:

*“Nunca gostei muito de desenho , o único desenho que assistia era pica pau desde que eu nasci eu assisti pica pau, como eu gostei de animê por causa desse impacto mesmo, de historia, de personagem, cada um quer alguma coisa , não é aquela cartum....”*

Segundo E.Doarte;

*“eu.... eu gostei de animê desde quando era mais pequenininho, porque quando tinha crescido um pouco mais eu tinha visto a luta do Goku contra o Majin Boo , ai eu comecei a ver ai tinha umas cenas de luta mó cabulosa , ai eu fiquei mais interessado ai comecei a viciar naquele animê , ai eu gostei.... mas ... esqueci que ia falar....”*

Vegeta, mesmo com sua timidez, responde de forma direta à pergunta: “por causa dos desenhos....”.

Ainda tentei saber um pouco mais sobre dele, perguntando “dos desenhos por causa dos traços dos personagens é por isso que você gosta? Você usa ele como referência para desenho? Alguma coisa que te inspira a desenhar”? Mas sua resposta se resumiu em um singelo “Sim”.

O próximo a responder foi Goku, que tocou em um ponto interessante, que é o amadurecimento do personagem.

*“Eu gosto de animê, porque o animê ele continua, o personagem começa de um jeito, daí ele passa por toda uma dificuldade e sempre vai continuando, eu gosto disso porque eles vão contando a história do personagem.”*

Depois disso, eles começaram a conversar, concordando que uma das qualidades dos animês e mangás é que tinham início, meio e fim, e que os personagens vão amadurecendo ao longo da história. Outro apontamento feito pelos estudantes é de que os animês são como ensinamentos da vida, eles mostram que a vida não é fácil e que não podemos ter tudo o que desejamos, e que para alcançar nossos objetivos se faz necessário muita luta e perseverança.

Fica claro que a estética visual dos animês (as cenas de luta), são uns dos principais atrativos para estes garotos de doze a quatorze anos. Eles gostam de ver a violência, de um personagem atravessar uma montanha com o corpo de seu adversário ou disparar cem socos por segundo contra um inimigo. É visual, imagético, e atrai o interesse das pessoas, alguns deles foram fisgados visualmente primeiro, com as cenas de luta, e então foram descobrindo outro conjunto de aspectos com o qual se identificaram e passaram a assistir e ou ler com frequência. Pelo menos até o presente momento os animês e mangás fazem parte de quem eles são como pessoas, do que eles gostam. Afinal é algo libertador, mágico, é como ver o *superman* voando, nós não podemos voar como ele. Não podemos nos mover na velocidade da luz, como os personagens dos animês, e nem destruir montanhas com nossos corpos, levantar, sacudir a poeira e seguir lutando, mas, mesmo assim, nos identificamos com tais cenas, nos vemos dentro delas e, por vezes, sonhamos em vivermos em tais mundos.

Esses garotos recriam esses mundos em suas sessões de RPG, ali eles podem voar, soltar bolas de fogo e fazerem tudo aquilo que não podem fazer no mundo real. Ficamos um tempo a mais discutindo sobre o assunto dos personagens e tocou o sinal, para a próxima aula deles, encerrei a entrevista e eles foram para sua aula.

No terceiro encontro, demorei um pouco mais para falar com os meninos pois quando chegamos tivemos de esperar eles terminarem uma aula, em seguida teve o intervalo, depois tivemos de esperar um pouco porque a professora de dança estava com música alta no galpão ao lado do nosso, impossibilitando que

fizéssemos a entrevista naquele momento. Após os empecilhos retomamos as entrevistas.

### 3. Porque os animês e os mangas são importante na sua vida?

Segundo E.Doarte:

*“O animê eu gosto dele, eu acho ele importante na minha vida porque tipo assim, eu sou tipo ligado no animê, entende? Eu gosto muito de assistir, ai tem hora que não fico sem ver animê, tem hora que quando eu quero assisti eu fico tentando assistir até o final, até eu conseguir ver, ai eu.... ai fiquei sem palavra de novo.... hehehe.....”*

Stalkingwolf em contrapartida, é atraído pelas lições de vida que os animês transmitem:

*“O que o animê muda na minha vida é tipo eu vejo um desenho, eu vejo aquele personagem que é bonzinho, ai não fica interessante, dai quero ver um cara que ele sofre dificuldade que ele sai vitorioso, as vezes sai perdedor. Eu quero ver pra tipo... o animê influencia na minha vida tipo... alguns desenhos o personagem se dá bem.. se dá bem... isso não vai ensinar nada pra nós, que todo o dia vai ganhar, nos animes a gente vai aprender que num dia a gente ganha noutro dia a gente perde, se vem uma coisa ruim no outro dia pode vir uma coisa boa....”*

Enquanto Jack

*“Eu tipo, me desafio, eu falo eu vou assistir essa série até o final, eu vou.... eu não vou assistir essa série e outra depois, eu tipo me desafio vou assistir ate o final, porque eu gosto de animês é igual ele falou, é igual uma montanha russa as vezes ele tá em cima, as vezes ele tá embaixo, eu gosto ....”*

E Ruplay:

*“É isso que eles falaram mesmo, esse negocio de desenho vou ser .... leva um tiro num episodio e no outro tá bem.... se fosse seguir esses desenhos de hoje em dia, eu podia me jogar em cima de uma carro e no outro dia está bem.... mas isso não vai acontecer... o animê é uma lição de vida, pra vida toda...”*

Shadlow “Igual o StalkingWolf falou:

*“não é aquela coisa né... que você.... no desenho animado... eu me machuco um amigo meu explode .. exemplo: Igual Bob Esponja, tem aquelas explosão, aquela maquina explode e todo mundo fica bem, e tá tudo normal e no outro episódio está como? Tá todo mundo lá de boa nada a ver, numa série tem os acontecimentos da vida por exemplo: ele levou uma facada, no outro episódio ele vai está fraco, não tô de boa, tipo me deram uma facada....”*

Vegeta foi bem sucinto e disse gostar de tudo no animê, desde os personagens as cenas de lutas e as mensagens que são transmitidas. Também deixou claro que não tem o mesmo apego com os animês e mangás que os demais colegas, como ele mesmo diz: *“eu assisto para passar o tempo”*.

A resposta de Goku é relacionada ao aprendizado que os animês trazem: *“eu Gosto de animê porque, porque sempre tem uma lição de moral, eles te ensinam o que é certo e o que é errado ....”*

Analisando as falas dos garotos, percebo que há vários pontos em comum em suas respostas, que justifiquem a importância dos animês e mangás para eles. E.Doarte e Jack encaram como um desafio e sentem a necessidade de mergulharem de cabeça em um determinado animê, para extraírem tudo o que puderem do mesmo. Porém, Goku e Stalkingwolf consideram as lições de vida dos animês e mangás como sendo a parte mais importante, ver o personagem ultrapassar barreiras, lutar por aquilo que ele acha certo e que há dias de vitórias e dias de derrota.

A percepção que esses dois garotos possuem acerca dos animês é curiosa, porque, apesar de serem bem jovens, eles são atraídos para além do visual, dos traços, das lutas e dos poderes. Ambos tentam extrair algo para poderem aplicar em suas vidas, essas “lições” os influenciam de alguma maneira, tendo eles percebido ou não. As crianças e os adolescentes são mais fáceis de serem influenciados pelos contextos, pelas informações e valores da cultura visual que os cercam. Seus interesses, afetos, modos de pensar e agir são influenciados por esse contato e incorporados em seu modo de vida, conforme TOURINHO E MARTINS (2010).

Vegeta, em contrapartida, enxerga nos animês um passatempo, algo divertido, para matar o tempo. Ele também confessou gostar de desenhar e que não adquiriu essa prática há muito tempo, mas que ela surgiu na mesma época em que começou a assistir animês. Como ele mesmo disse anteriormente, foi uma influência da professora de artes. É possível que, Vegeta venha a se interessar mais por esse universo, onde tudo é novidade, no momento, assim como é possível que os animês continuem sendo apenas um passatempo a ser substituído por outros ao longo do tempo.

Percebo que, para a maioria desses garotos entrevistados, os animês e mangás possuem uma importância relevante em suas vidas, já que eles consomem essas mídias visuais ou audiovisuais frequentemente. Eles se identificam com os acontecimentos que envolvem os personagens, praticam os jogos baseados nos animês, criam personagens no RPG, inspirados em seus personagens favoritos dos desenhos, ligam para colegas para assistirem juntos e, de acordo com os mesmos,

adoram trocar informações entre si e discutirem sobre o que acham que irá acontecer em um determinado animê.

Ao contrário que aconteceu no encontro anterior, planejei ir após o intervalo e assim evitar um contratempo maior. A princípio os meninos acharam que eu não ia já que das outras vezes cheguei antes do intervalo, foi uma satisfação ver a cara de felicidade deles quando adentrei a escola para o nosso dia de entrevista. Os meninos já estavam, definitivamente, a vontade levando suas revistas, cadernos para ilustrar, mostrando o que já tinham feito, tirando dúvidas quanto aos seus traços e até mesmo como fazer uma ficha de RPG. Após conversarmos sobre assuntos diversos, liguei o gravador e partir para a pergunta do dia que foi direcionada a investigar se eles percebem, de alguma forma, se e como os animês e mangás influenciam em seu modo de agir e pensar.

4. Como o contato com animês e/ou mangás influencia no seu modo de pensar e ou de agir?

Ruplay respondeu:

*“É , eu não tenho muita coisa pra falar, o que acontece é que me identifico com os personagens mesmo né, e levo para vida, é como o Shikamaru ( figura 16) que fica mais quieto no canto dele e esperar o que vir .... é só isso mesmo.....”*



Fig. 16 – Shikamaru. (Fonte: <http://www.mangatherapy.com/post/29622964523/nara-shikamaru-naruto-can-laziness-equal-strength>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

Shikamaru é um personagem da série do Naruto. É um ninja com uma das mentes mais brilhantes de todo o país, porém odeia guerras, disputas e vive com preguiça. Por não ser muito forte e habilidoso, utiliza de seu intelecto para vencer os combates.

Shadlow:

*“Exemplo uma pessoa fica no seu canto, na sala, na escola e não conversa muito, não tem muitos amigos, ela vai assistir animês, ela vai ver que como ... exemplo... uma pessoa mais perto ela vai tentar ser igual a pessoa lá do personagem....porque a vida não é só de boas...”*

Lofard:

*“Eu me identifico com personagem bem no começo de aula sabe, porque você não conhece ninguém na sala, ai você fica mais de canto assim. E o personagem que fica mais assim não só de vez em quando mas toda hora é o Killua (figura 17) do Hunter X Hunter...”*



Fig. 17. Killua. (Fonte: <https://forums.animesuki.com/showthread.php?p=3918213>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

Killua é um personagem da série de animê e mangá intitulada Hunter x Hunter, criada por Yoshihiro Togashi, em 1998. O personagem Killua é membro de uma famosa família de assassinos, e é um dos quatro personagens principais,



possuindo grande habilidade de análise de situações e sendo, também, conhecido por sua crueldade em combate.

Já Goku, se identifica com um personagem do animê “Os sete pecados capitais”. “*Eu me identifico muito com os personagens dos 7 pecados capitais, o jeito de agir , tipo ele é muito explosivo é o Ban (figura18) ...*”



Fig. 18. Ban. (Fonte: <https://anime.stackexchange.com/questions/14245/why-does-ban-call-hawk-master>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

Ele é o pecado capital da ganância da raposa. Excelente cozinheiro, agressivo nas lutas e descontraído fora delas, também é conhecido como o imortal.

Os demais garotos foram afirmando que, assim como os colegas disseram, se inspiram em alguns personagens, em suas personalidades, na postura que têm de proteger os amigos. Exceto Ruplay e Lofard, todos os demais se vêm em personagens ao estilo *Bad Boy*, agressivos, que não ponderam muito antes de partir para luta.

Pude ver essa identificação refletida em seus personagens de RPG, no último dia em que fui à escola, quando jogamos uma sessão de RPG, como forma de agradecer-lhes pela colaboração e pela empatia e identificação que tivemos uns pelos outros neste curto espaço de tempo. Ali foi mais claro de ver a influência dos animês e mangás nos garotos, do que em suas respostas a essa questão. Talvez a

pergunta em si tenha sido confusa para os mesmos, ou talvez eles nunca tivessem parado para pensar em como o contato com tais mídias refletia em suas ações.

Isso é algo que percebo constantemente em sala de aula, me parece que na maioria das vezes, os jovens não percebem diretamente que imitam ou adotam comportamentos, várias das vezes rebeldes, baseados em personagens de desenhos, filmes, novelas, séries de TV e astros musicais. Penso que às vezes não se deem conta por estarem tão imersos no que estão sentindo e na imagem que querem transmitir para as pessoas a seu redor, que acabam não se dando conta que essa ideia e postura não são deles, mas sim uma cópia de algo que viram e se identificaram. Essa passa a ser mais uma das tantas identidades que adotamos. Falo desses adolescentes, mas me recordo que comigo foi do mesmo jeito, e, confesso que ao longo da entrevista me emocionei por diversas vezes por enxergar a mim naqueles garotos.

No sexto de dia da pesquisa e o quinto dia da entrevista, fiz o mesmo procedimento que o anterior, cheguei após o intervalo para render mais sobre as perguntas, já que tinha no máximo uma aula para cada entrevista. Como todos já conheciam o procedimento, eles me aguardavam ansiosos de frente ao portão do galpão, entramos e nos posicionamos e assim como de costume, conversamos um pouco sobre o que eles fizeram, as novidades de desenhos, dúvidas sobre animês e RPG, após esse momento liguei o gravador e começamos a entrevista.

5. Você possui amigos e amigas que também assistem a animês ou leem mangás com frequência?

Stalkingwolf foi o primeiro a responder e alegou que:

*“Eu.... desde quando comecei a assistir animê, meu irmão sempre esteve me acompanhando, certo? Só que aí, ele foi perdendo o gosto dos animês e aí, eu procurei amigos , assim mesmo na internet, para a gente ficar conversando sobre animês, aí! Quando eu ... baixei um aplicativo no celular que se chama amino, aí eu botei animo de animês, aí a gente aí ficava lá no chat conversando como amigos, aí depois, quando eu vim aqui para escola eu vi e conheci aqui os meninos da minha sala....”*

E.Doarte completou a fala do amigo dizendo que:

*“É ... eu... eu quando ...estava vindo para a escola eu lembro que a primeira conversar com o StalkingWolf, a gente teve umas conversas com animê , uma das nossas primeiras conversas .... aí também me lembro que quando veio o Lofard.... ele que apresentou pra gente o RPG, aí a gente foi começou a jogar , aí ninguém sabia como que jogava .... aí gente foi aprendendo cada vez mais e foi evoluindo... e aqui todo mundo gosta de RPG e animê e tal.”*

Resolvi não colocar todas as respostas aqui, por serem bastante parecidas, além de os garotos terem concordado com as falas dos amigos, descritas acima. Ao que pude perceber em seus diálogos, eles possuem dois tipos de amigos, formados pelo contato com os animês e mangás, sendo eles, os amigos virtuais, que conheceram e conversam somente através das redes sociais e aplicativos de celulares, e os amigos escolares.

Como se trata de uma escola de ensino integral, esses garotos passam dez horas por dia, cinco vezes na semana, dentro da escola. Por passarem tanto tempo ali, é comum se pensar que boa parte de suas amizades derivem deste local. Esses jovens são muito amigos entre si, e tal amizade surgiu, segundo os mesmos, na escola. Embora morem no mesmo bairro, a maioria deles reside longe um do outro e mesmo aqueles que são próximos não se encontram fora do ambiente escolar, ao menos não presencialmente, pois, eles revelaram que é bastante comum conversarem entre si pelo programa de chat, áudio e vídeo, chamado *Skype*, de noite, após as aulas, e inclusive, utilizam tal programa para suas sessões de RPG aos finais de semana.

Percebo na fala destes garotos, que se conheceram ao acaso e se tornaram amigos pelo fato de todos se identificarem com os animês e mangás e desenvolveram uma amizade que faz com que sejam muito próximos uns dos outros, principalmente no ambiente escolar. Eles cuidam uns dos outros na escola, afinal de contas são considerados os nerds ou os esquisitos que jogam RPG, segundo os mesmos, alguns colegas olham torto pensando que estão jogando algo do demônio, enquanto outros ficam curiosos e se aproximam, tentando entender suas conversas e jogos.

A relação que estes jovens tem entre si é bonita, afetiva, cada um é bem diferente do outro, tanto em aparência quanto em forma de se expressar, e ainda sim, quando estão juntos conversando sobre algo que gostam e os fazem felizes e parecem irmãos, um discorda do outro e o chama de burro, mas um terceiro intervém e contorna a situação, um puxa a orelha do outro mas também aplaude os acertos do amigo.

Eles também alegaram que na vizinhança onde moram não possuem muitos amigos que compartilhem do mesmo gosto por animês e mangás, e que por isso, eles encontram pessoas que apreciem o mesmo que eles na internet, fora isso, alguns amigos são seus parentes que também consomem tais mídias, como no caso

de Goku, que tem um tio que ainda assiste animês e vive apresentando alguns animês mais antigos para seu sobrinho. Semelhante ao que acontece comigo e com meus sobrinhos.

Apesar de estar feliz que estava conseguido fazer as entrevistas e me aproximando desses meninos, estava nostálgico, pois faltavam poucos encontros para fechar essa etapa do trabalho, a mesma sensação foi percebida pelos meninos, que nesse dia, me perguntaram se faltavam muitas perguntas. No primeiro momento fiquei em dúvida se eles estavam achando tedioso, apesar de não demonstrarem isso, mas quando respondi que não, foi percebido um “que pena” nos seus rostos. Como de costume adentramos o galpão de artes falamos um pouco sobre as novidades do dia, liguei o gravador e começamos a próxima pergunta que foi semelhante a anterior, no entanto essa pergunta refere-se ao ato social de sair e conversar.

6. Você sai ou conversa bastante com amigos (as) que também gostam de animês e ou mangás?

Aqui tive uma resposta unânime sobre a parte de conversar sobre animês e mangás. Todos eles, quase que como um coral, afirmaram que o lugar onde mais conversam sobre isso é na escola, inclusive nas salas de aula, principalmente quando a aula está meio chata, ou como disse E.Doarte: *“quando tem aquela aula livre... quando a professora deixa meio livre... ai a gente fala fica jogando....”* E Ruplay completa: *“ATÉ nas aulas a gente joga... (risos)”*.

Então, eu disse aos garotos que eu, como professor, tenho o hábito de deixar os dez minutos finais livres para a galera conversar, ouvir música e etc, e Lofard comentou uma experiência inusitada que passou com uma professora.

Lofard:

*“é.... quando a gente tem aula meio assim... que a gente pode ficar mais é... a vontade... ai assim.... tinha uma vez... que a gente tava com uma professora né.... e ai os meninos tudo chegou.... e falou – Vamos jogar RPG??!!.... ai a gente e foi na professora perguntou... - A gente pode jogar RPG ..... ai ela achou que era.... RPG .. aquele negocio lá... de postura.... não sei o que ... ai ela falou – ôxi faz os negocio lá atrás... ai eu .... – O que?? .... não entendi... (risos)”*.

Fica claro que houve um erro de comunicação e cada uma das partes associou o RPG a algo diferente.

Como esclareci um pouco dessa resposta na pergunta anterior, esses garotos não têm o hábito de saírem com os amigos para conversarem, a escola,

nesse caso, possui um papel social importante na vida deles, já que ali é o lugar de que eles mais gostam de estar. Pode parecer estranho ouvir adolescentes dizendo que gostam de ir para a escola, mas, no primeiro dia em que conversamos e nos apresentamos, pedi a eles que não faltassem por conta das entrevistas e os mesmos disseram “a gente não falta professor, só quando estamos doentes mesmo, a gente gosta daqui”. No momento da fala não acreditei por completo, mas a forma como falavam, ao longo das entrevistas, de como gostavam da escola, das amizades, de brincar com os amigos, acabou me convencendo de que aquele espaço, para esses garotos, vai além de aprenderem as matérias básicas, é um segundo lar, onde encontram seus irmãos, desbravam aventuras nas sessões de RPG e trocam experiências sobre o que assistem.

Portanto, o convívio social em relação aos animês e mangás se dá no ambiente escolar e em casa pela internet. Não há passeios, talvez por serem muito novos, e também por desconhecerem alguns eventos relacionados a animês e mangás que ocorrem no DF, pois mencionei alguns e os mesmos desconheciam. Sugeri que pedissem para o tio, o pai ou a mãe os levarem um dia, para conhecerem os eventos, e eles gostaram da ideia de ampliarem seus horizontes.

Esse foi nosso penúltimo encontro, já era nítido o “clima de despedida” dos meninos e comigo também, como de costume entramos no galpão conversamos um pouco, e assim liguei o gravador e começamos a sétima questão que foi relacionada ao currículo escolar.

7. Já trabalhou com animês e ou mangás na escola? Caso tenha trabalhado, como foi a experiência?

Goku tomou a frente e foi logo respondendo que: “*A gente nunca teve isso não, mas eu gostaria muito...*”. Seguindo a resposta de Goku, seus colegas também negaram já terem tido algum trabalho relacionado a animês e mangás na escola, que o mais próximo que tiveram foi aula de desenho, mas nada específico. Infelizmente, neste dia Vegeta havia faltado e não pude saber como fora sua experiência com a professora que, segundo ele, havia lhe introduzido ao mundo dos desenhos. Fora isso, os alunos mencionaram que já desenharam mangá em aulas livres, mas por interesse próprio e não por uma sugestão do(a) professor(a).

Todos os presentes expressaram seu desejo de trabalharem com a temática dos mangás em sala de aula, estudo de roteiro, criação de personagens, cenário etc. Então Ruplay se lembrou de uma experiência que teve no quarto ano;

*“Eu acho que no quarto ano eu tava com aquele negocio de ... desenvolvendo esse negocio de animê .... desenho... ai eu e meu amigo... começou a fazer quadrinho de animê... ai a professora foi e falou que era legal que a gente poderia fazer isso no final da aula... ai a gente começou fazer isso.”*

Penso que é possível que eles ainda não tenham tido tal conteúdo devido à série em que estavam anteriormente (sexto ano), e que, talvez, ainda possam trabalhar tais conteúdos até chegarem ao 9º ano. Eu mesmo costumo trabalhar com HQs, em geral, no 7º ano, mas outros professores podem trabalhar no 8º, 9º, ou simplesmente não trabalharem com tal temática. Entretanto, sugeri aos alunos que conversassem com o(a) professor(a) de artes e expressassem seu desejo por tal temática, que não há mal nenhum em professor(a) e aluno(a) dialogarem.

Nem todo professor(a) de artes irá trabalhar com a temática de animês, mangás ou HQs em geral nas salas de aula, até porque há inúmeras formas de se trabalhar os conteúdos curriculares e cabe a cada educador(a) escolher o meio com o qual irá trabalhar. Eu trabalho com as HQs, porque me identifico, porque as li a vida inteira e as estudei, me aprofundando nas mesmas durante toda a graduação, mas tomo muito cuidado para não empurrar meu gosto goela abaixo nos alunos. Dos quatro bimestres curriculares no ano, não trabalho apenas um com HQs, e também não delimito qual estilo irão desenhar, apresento os mais populares, explico as características de cada um deles e deixo que o(a) aluno(a) escolha aquilo que ele/elaem que se sinta confortável fazer. Como professor, vejo as HQs como um parque de diversões para trabalhar os aspectos formais e informais da visualidade. Há texturas, cores, movimento, espaços para a imaginação, emoção através das onomatopeias, mesmo sendo estático, tudo parece vivo. Além disso, há a identificação com as personagens, com as histórias, mesmo sendo algo passado em um mundo fantasioso, criado por um(a) japonês ou japonesa, ainda assim nos vemos naquelas situações, enfrentando os mesmos (ou semelhantes) obstáculos. Se meu método é o melhor ou pior, eu não sei, sempre peço que os alunos me deem sugestões e opiniões sobre as propostas de trabalho que passo, mas cada professor é diferente, pensa e age diferentemente de seus colegas, portanto não é por estarem no currículo que necessariamente algum professor(a) irá utilizar as HQs em suas salas de aula.

Esse foi o nosso ultimo encontro para a entrevista, como havia conversado com a coordenação de uma possibilidade e um encontro extra para fazer nossa

sessão de RPG, a direção foi solicitada nessa proposição, comentei essa novidade aos alunos que ficaram felizes de poder jogar comigo. Como de costume segui os protocolos anteriores, os meninos estavam me esperando de frente ao galpão após o intervalo, adentramos conversamos um pouco sobre as novidades do dia, liguei o gravador e começamos a oitava pergunta que foi de cunho produtivo, para saber se o contato com os animês e mangás influencia em suas produções escolares ou extra escolar.

8. Você gosta apenas de assistir a animês e/ou ler mangás, ou também gosta de desenhar, pintar, criar histórias?

Goku foi o primeiro a responder a questão: *“Faço... eu gosto de desenhar os Pokemons, gosto dos Pokemons.”* Mas, infelizmente, quando pedi que levassem seus materiais para que eu pudesse dar uma olhada, ele não o fez, então perguntei se ele gostaria de produzir algo na hora, mas o mesmo ficou envergonhado. Goku e Vegeta eram os dois mais velhos do grupo, e não eram amigos dos demais garotos, além disso, Vegeta havia faltado neste dia, o que talvez tenha deixado Goku um pouco tímido pois o mesmo não tinha aquela relação de irmandade com os demais garotos.

Na minha geração, havia cento e cinquenta pokemons, e um dos grandes desafios proposto pelo próprio animê, era sabermos os nomes de todos eles. Atualmente, existem mais de setecentos pokemons. Goku revelou que gosta de desenhá-los e já reproduziu cinquenta deles, caso o mesmo tenha como objetivo desenhar todos, terá um grande desafio pela frente.

Lofard (figura19) foi o segundo a responder e revelou que: *“Eu gosto de desenhar uns mangás de vez em quando...”*, além disso, ele é o mestre das aventuras de RPG. O mestre não é um jogador, ele atua como narrador e criador das histórias, e o mesmo tem a responsabilidade de descrever toda a cena dos locais em que os jogadores se encontram, além, é claro, de ter de improvisar as mudanças nas histórias, de acordo com as ações tomadas pelos jogadores. Em resumo, é um trabalho complexo. Eu jogo RPG desde 2002 e me recuso a ser o mestre por conta da quantidade de trabalho que o mesmo tem. Abaixo, Lofard nos mostra um pouco de sua coleção de livros de RPG.



Fig. 19 . Lofard e sua coleção de revistas de RPG. Fonte: do autor.

Lofard também contou que assiste canais no youtube, que ensinam a produzir mangá. Sugeriu a ele que lesse Bakuman (figura 20). Trata-se de um mangá que conta a história de dois garotos, os quais desejam se tornar mangakás (quadrinistas no Japão), em que um desenha enquanto o outro é o roteirista. Ele foi criado por Tsugumi Ohba e Takeshi Obata, de 2008 a 2012.



Fig. 20. Bakuman. (Fonte:<http://www.fancueva.com/manganime/bakuman-lo-que-mas-y-menos-me-gusta-de-este-fabuloso-manga/>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

Ele gostou da sugestão e ainda frisou; *“Acho que sou melhor para fazer o roteiro...”*

O próximo a responder foi Shadlow;

*“É eu desenho também... eu ... as vezes... eu assisto um animê... ai exemplo... uma coisa que foi muito legal, tipo uma luta.... a eu tento desenhar ou crio história com aquilo ...aquele animê...”*



Apresento dois desenhos que o mesmo produziu durante as entrevistas (figura 21).

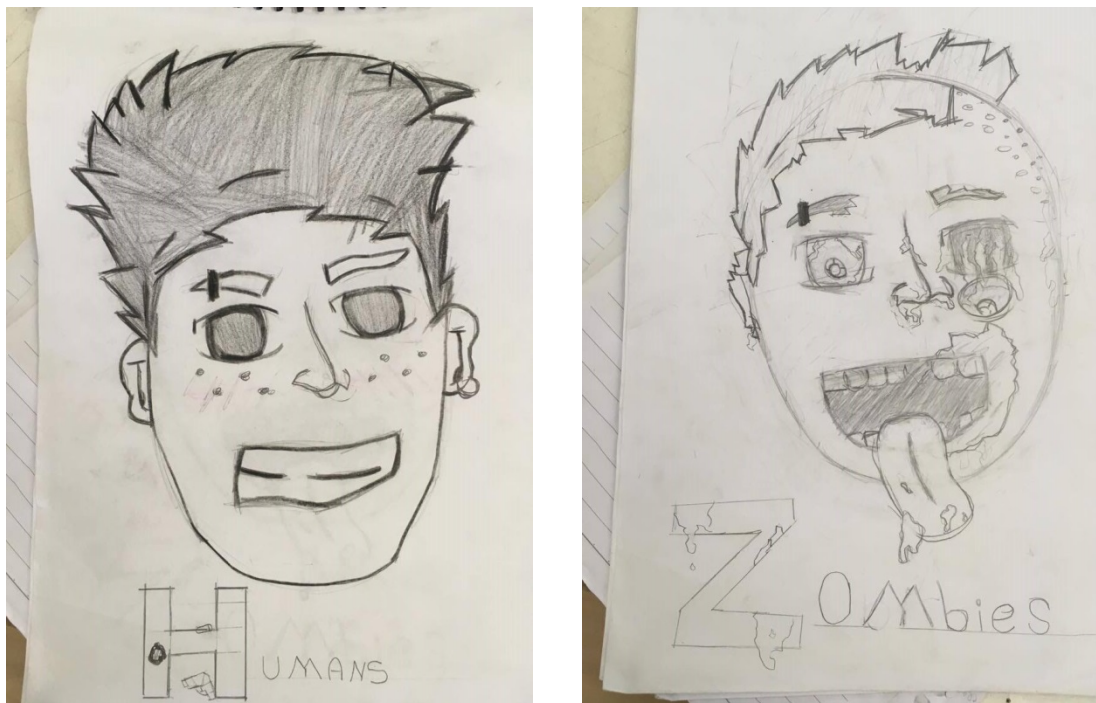


Fig. 21. Desenhos do Shadlow. Fonte: do autor

É possível ver influência dos animês e mangás, principalmente no formato dos olhos de ambos os personagens. Há, também, uma mistura de estilos envolvendo o estilo norte-americano *comics* estilizado. Ele também revelou estar treinando rostos, porque tinha grandes dificuldades com os mesmos.

Ruplay é o único dos garotos ali presentes que possui o hábito de desenhar desde criança, enquanto os demais adotaram tal prática na adolescência. “*Eu desenho, eu assisto, eu leio... eu faço tudo mesmo quando eu descobri o Naruto... eu não achava um papel aí eu desenhava nas paredes pra ver os desenhos., só via o Naruto nas paredes ...*”. Essa prática é refletida em suas produções visuais como na figura 22.



Figura 22. Desenhos de Ruplay. Fonte: do autor

Já E.Doarte, produz de uma forma diferente de seus colegas, ele não desenha, nem produz roteiros, ao invés disso, ele transpõe sua paixão para o vídeo game.

*“Eu... eu tava jogando ... jogando no play 2 lembra? Ai eu jogava muito... umas lutas assim de Dragon Ball Z, dai eu tentava muito jogar uns especiais mó cabuloso , eu também jogava muito Naruto ... eu jogava..... se não me engano era Naruto Shippuden...”*

Além disso, ele tinha as cartas de Yu Gi Oh (figura 23), mas não sabia como funcionavam.

*“É... é... ai eu também assistia muito animê, assistia , e eu também tinha aquelas cartas do Yu Gi OH! (figura 24) Entendeu... aquelas cartonas antiguihas... eu não sabia pra que serve daí eu ficava batendo nelas assim... ou ficava brincando de lutinhas com elas ... mas isso era quando eu era bem pequenininho.. ai hoje a minha mãe jogou tudo fora...”*

O mangá de Yu Gi Oh!, foi produzido de 1996 a 2004, por Kazuki Takahashi. O animê foi de 2000 a 2004. Esse animê é voltado para um jogo de cartas, de monstro de duelo, em que cada carta possui valores X e Y de defesa e ataque, além de habilidades especiais, as pessoas duelam entre si. Essas cartas saíram dos animês e foram lançadas no mundo real e são jogadas em torneios pelo mundo, além de existirem dezenas de jogos para computador, vídeo game e celulares.



Fig.23. Cartas do anime YU.GI.OH!. (Fonte: <http://yugiohmelhorescartas.blogspot.com.br/2015/04/yugioh-deck.html>) Acesso em 20 de Abril de 2017.



Fig, 24. YU.GI.OH!. (Fonte: <http://www.areagamer.com.br/gostta-de-yu-gi-oh-espera-temos-novidades-para-voce>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

Jack também contribui com sua experiência.

*“Desenhar ... desenhar eu não gosto muito não , mas de criar histórias... porque tipo fica tudo na minha cabeça dai eu tenho que escrever pra sair.... eu crio histórias mesmo .. porque meus desenhos não são assim... ai fico com vergonha...”*

Apesar de o mesmo alegar não gostar de desenhar, ele levou dois de seus trabalhos, conforme figura 25.

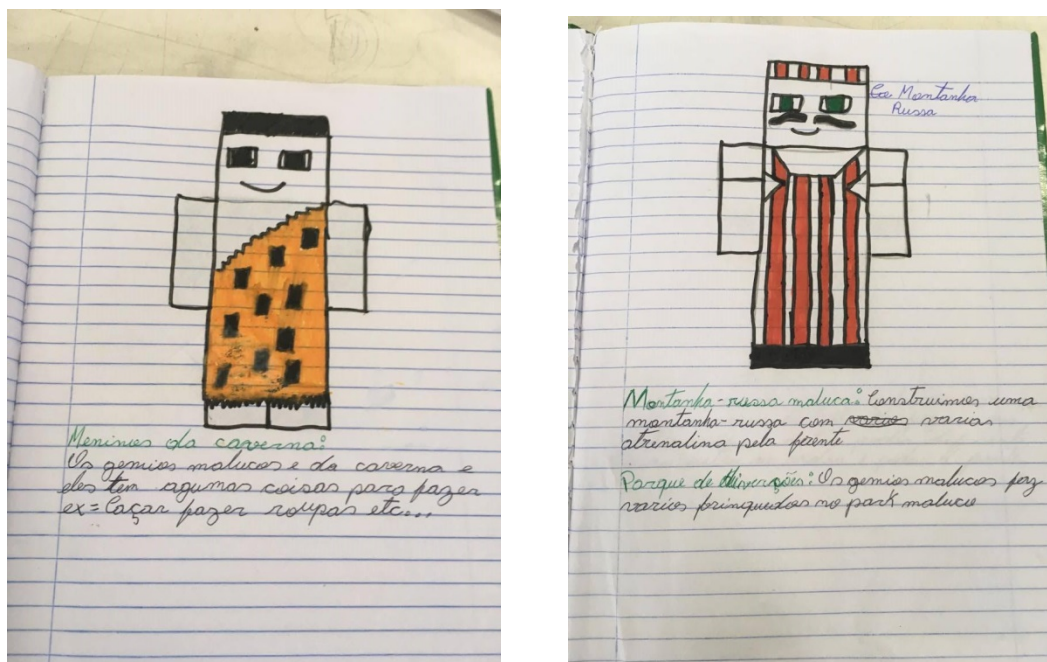


Fig. 25. Desenhos do Jack. Fonte: do autor

É nitidamente visível a influência do jogo Minecraft (figura 26) no trabalho de Jack. É um jogo eletrônico, produzido pela *Majong Specifications*, independente e de mundo aberto, que permite aos jogadores construírem o que desejarem, usando blocos (cubos), em que, inclusive, os personagens são feitos de blocos.



Fig. 26. Minecraft. (Fonte: <https://minecraft.net/pt-br/store/>) Acesso em 20 de Abril de 2017.

O último a contribuir é Stalking Wolf.

*“Meu irmão não gosta muito de animê, mas ele pesquisa muito na internet personagem de animê mesmo e vive desenhando, tanto que eu e ele a*

*gente vai na internet ver as imagens .. a gente memoriza umas capas... Tipo eu .. embaralho as imagens na minha cabeça pra criar um personagem novo... tipo um animê mesmo... então eu e ele , a gente pega as folhas faz lá ... a gente desenha ... e pega as fitas adesivas e cola na parede, a gente tem uma parede só de desenho que a gente fez de animê”*

O mesmo trouxe alguns de seus trabalhos: o primeiro é relacionado a seu pseudônimo, enquanto o segundo é um estudo de olhos de mangás (figura 27).

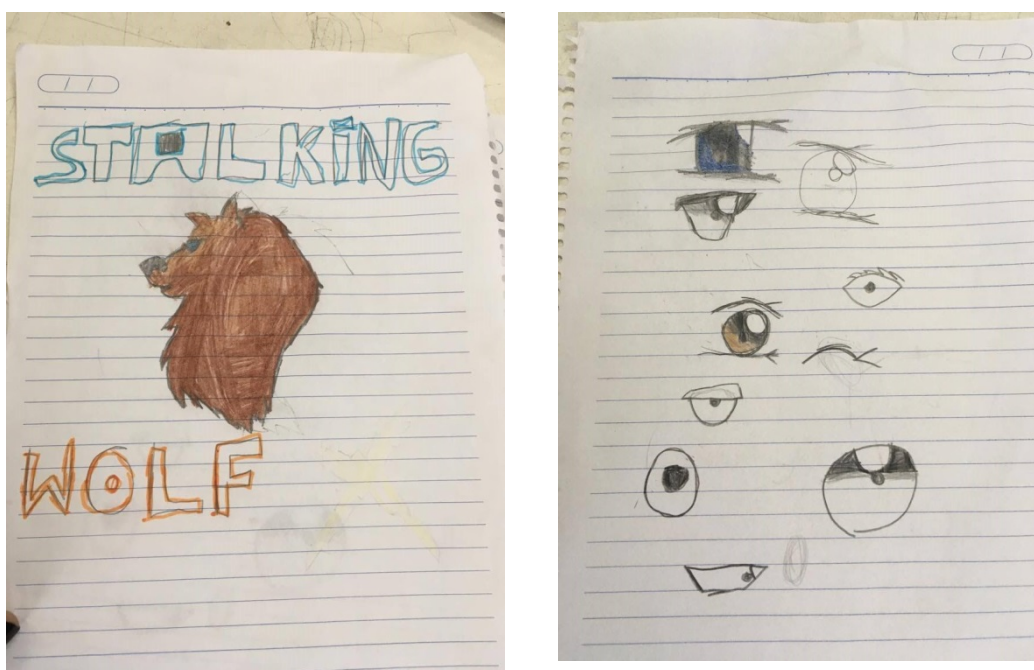


Fig. 27. Desenhos do Stalkingwolf. Fonte: do autor

Após esse panorama geral, conversamos mais sobre suas influências e eles foram revelando seus gostos, quem se identifica mais com a criação de histórias, como Lofard e Jack, enquanto Shadlow e Stalking Wolf preferem desenhar. Há, também, Ruplay que gosta desde criação de história a criação de personagens. Alguns deles pegam mangás na internet para utilizar como exemplo, outros assistem a tutoriais no youtube.

Quanto o Vegeta, pegou gosto por desenhar nas aulas de artes, e Goku que tem grandes influências do tio e é o entrevistado que possui o maior repertório de animês vistos, embora o mesmo tenha tido vergonha de expor seus trabalhos para mim.

Ao realizar essa entrevista, percebo que sete, entre oito garotos, possuem identidades relacionadas aos animês e mangás. Tais identificações foram desenvolvidas ao longo dos anos, na maioria dos casos fazendo parte da infância desses adolescentes, por meio de influência familiar como pai, irmãos, primos, que

consumiam ou ainda consomem tal material, embora outros exemplos tenham descoberto os animês e mangás por conta própria e passaram a pesquisar mais sobre o gênero.

Todos, sem exceção, apontaram a visualidade como um dos grandes atrativos de tais mídias. As cenas de lutas com movimentos, a velocidades com que ultrapassam a humana, somados a poderes capazes de dizimar cidades ou, em alguns casos, planetas em questão de segundos, e toda a brutalidade que é descrita nas cenas de lutas dos animês, são atrativos para esses garotos que tentam recriá-las, dar continuidade às mesmas, outros pausam uma cena para desenhá-la. Tal euforia audiovisual impacta e emociona esses jovens, que se identificam com as cenas e as personagens envolvidas. E esse impacto vai além das telas de computadores, elas influenciam diretamente em suas produções escolares, como aparece no relato de Jack: *“a gente já teve uma aula de artes que era para fazer um desenho livre.... dai eu fiz.... um.... um desenho... tipo igual animê mermo... ai ... quase todo mundo da sala gostou...”*, bem como nos relatos dos demais garotos, que jogam nos vídeo games, computadores e celulares, ligam para os colegas assistirem simultaneamente, estando cada um em sua casa, criam personagens e histórias, anseiam trabalhar com tal temática na escola.

A identificação com os personagens é algo que aparece bastante entre os participantes. Ruplay deixa claro, em vários momentos, que se inspira em personagens secundários, mas não é qualquer um, ele gosta daqueles que são quietos, na deles, porque são grandes estrategistas que observam tudo ao redor e estão sempre bolando um plano para se adequarem a qualquer situação. E cada um desses garotos possui um estilo próprio de personagens preferidos, eles respeitam uns aos outros e, pelo que percebi, mesmo que não dissessem, eles enxergam Lofard como um líder. Talvez por ele ser o mestre da mesa de RPG, ou talvez por ele ser a cola que os mantém unidos. Há um relato de Ruplay que ajuda a corroborar com essa ideia que trago.

*“É como eles falaram né, a mesma coisa né, não vou repetir, o Lofard que reuniu todo mundo no RPG, a gente começou a vê animê por causa do Lofard, ai todo mundo assinou Netflix e algumas coisas assim”*. Por isso, além de seu carisma, eles enxergam nele a pessoa que os mantém unidos, exceto por Vegeta e Goku que apenas os conheciam de vista. Mas pude perceber que, durante as entrevistas, Goku acabou se aproximando dos demais garotos, que, inclusive, o convidaram

para se juntar à jogatina de RPG com eles. Pode ser que um novo membro seja adicionado no grupo em breve.

Esses garotos se parecem com os grupos formados nos animês e mangás. Lofard seria aquele personagem que é a consciência do grupo, E.Doarte e Jack seriam aqueles que pensam menos antes de agir e, às vezes, se metem em confusão. Stalking Wolf seria o personagem que pensa demais antes agir e, por isso, às vezes acaba ficando para trás. Shadlow é aquele que se preocupa com a segurança de todos no grupo e está sempre disposto a se arriscar por eles. E Ruplay seria o personagem que caminha nas sombras, observando tudo, pronto a ajudar a equipe. Além disso, há Goku, todo carismático e expressivo, andando de dupla com Vegeta, que possui características opostas às suas, este último seria o personagem que não fala com ninguém, mas possui uma grande força interior.

Analisando as falas, os materiais trazidos pelos estudantes e a postura de cada um deles, respondo os questionamentos apresentados no capítulo de Introdução.

### **Em que medida os animês e mangás impactam a formação da identidade (seu modo de agir, pensar, vestir-se, suas convicções) de alunos do Ensino Fundamental?**

Diante dos questionamentos levantados, com base nos dados de análise da pesquisa, fornecidos pelos estudantes participantes das entrevistas, percebi que os animês e mangás atuam como elementos das identidades desses jovens, pois influem em seus modos de pensar, de agir, de produção e de interação social, sendo essas mídias importantes em suas vidas, de diferentes formas, especialmente no que se refere aos aspectos afetivos, como as amizades. Eles procuram se relacionar com outros garotos e garotas que também dediquem boa parte de seu tempo aos animês e mangás. Ainda, a maioria deles foi apresentada aos animês e mangás por membros de suas famílias, consumidores desse material audiovisual, conseqüentemente, desenvolveram gostos semelhantes e encontraram dentro de casa alguém com quem pudessem conversar sobre esse assunto. Da mesma forma, o contato com essas mídias influencia em suas produções, dentro e fora da escola, através dos desenhos, em que a maioria deles produz. Também, nos roteiros, escritos por três dos entrevistados, e no desempenho nos jogos eletrônicos, conforme descrito por um dos entrevistados que tenta recriar os poderes dos animês nos jogos baseados nos mesmos.

Além disso, eles se identificam e se inspiram em personagens de animês, adotando posturas semelhantes à de seus ídolos, assim como adotam os princípios éticos, protegendo uns aos outros de outros garotos na escola, e acolhendo para o grupo aqueles que se interessam por conversar com eles sobre animês e mangás ou jogar RPG. Dentre os oito entrevistados, seis eram amigos e possuíam um grupo de RPG. Esses seis garotos se tornaram amigos, pela paixão em comum pelos animês e mangás, e como não frequentam a casa um do outro, por morarem longe, eles enxergam a escola (onde passam dez horas por dia) como o lugar onde podem jogar RPG e conversar sobre animês. Isso se reflete de maneira que eles evitam, ao máximo, faltar às aulas, tendo comparecido todos os dias, em pleno período de greve, ou seja, a escola é vista, também, como local de lazer.

Portanto, sendo uma mídia visual de grande impacto em nossa sociedade, desde a década de 90, foi possível perceber que os animês e mangás têm um impacto tão grande nos adolescentes dos dias atuais, quanto tiveram em mim nos anos 90. Trata-se de uma influência no modo de pensar, agir e enxergar o mundo, assim como nas questões éticas e morais, mesmo não sendo a única identidade que possuem e mesmo que ela se torne conflitante com alguma outra identidade que esses jovens possam ter.

Um ponto a destacar foi um dos alunos, cujo pseudônimo é Vegeta, pois, além de ser o mais tímido, era o único que alegou não ter contato com os animês e mangás na infância. Talvez, por isso, sua identificação com essa mídia fora bem diferente da dos demais entrevistados. Primeiro, porque o mesmo não considera tal mídia importante em sua vida, relatando ser apenas um passatempo, como outro qualquer, mesmo que ele tenha de procurar na internet, já que todos os participantes disseram que as TVs de canais abertos não transmitem mais animês e mangás. Segundo, porque o mesmo alegou não conhecer bem os nomes dos animês ou dos personagens. Ele afirma que simplesmente assiste. Mas, se por um lado ele diz que não são importantes em sua vida, por outro lado, o aluno afirma ter adquirido o *hobby* de desenhar tais personagens (embora não tenha levado nenhum desenho ou desenhado durante as entrevistas), o que é confirmado por seu colega.

O que chamou minha atenção como investigador foi a forma com a qual os animês e mangás refletem nas ações desses garotos, que muito se assemelha ao que eu e meus amigos fazíamos, quando tínhamos a idade deles, em que cada um



se via como um determinado personagem, além de adotarmos características de tais personagens e cuidarmos uns dos outros.

Embora não tenha sido o foco desta pesquisa, foi percebido que, neste grupo em específico, o RPG possui um espaço tão importante quanto os animês e mangás, tendo em vista que este tema aparece com frequência no diálogo com os alunos. Inclusive, ao término de cada entrevista, eles discutiam onde iriam jogar a próxima sessão e, no último dia de pesquisa, joguei miniaventuras com os garotos para nosso fechamento e despedida. A cultura pop tem grande força em nossa sociedade e não é de hoje. Ocorre que ela vive se transformando, sendo que alguns moldes permanecem os mesmos, enquanto outros se modificam. No entanto, as identificações continuam sendo através das mídias audiovisuais e, com a internet, fica muito mais rápido e fácil encontrar o que se procura. Todos os garotos entrevistados alegaram possuírem vários amigos virtuais, além dos amigos do convívio escolar e próximos a seus lares.

Baseado nos dados coletados dos oito estudantes que se dispuseram a participar da investigação, conclui-se que sete deles possuem identidades Otaku<sup>25</sup>, formadas a partir do contato diário e a longo prazo com os animês e mangás. Essa influência aparece de diversas formas: em seus diálogos, quando não estávamos fazendo a entrevista eles discutiam sobre qual personagem era mais forte, ou sobre determinada cena de luta a que haviam assistido, inclusive narrando para mim, em detalhes, uma luta entre dois personagens de Dragon Ball Z; em seus passatempos, pois todos alegaram que ficam horas assistindo a animês em frente ao computador, seja sozinho ou com a presença de algum parente ou, então, envolvidos em jogos relacionados aos animês a que assistem.

Eles se identificam e se vêem nos personagens, na forma de agir, pensar e de lidar com determinadas situações e procuram, através de aplicativos ou em páginas da internet semelhantes, a fim de conversarem e trocarem informações sobre tais mídias, tanto que Lofard possui um canal de animação no youtube. Outros elementos da influência dos animês e mangás nesses garotos são visuais. Por vezes, imitam personagens das HQs, quando estão sentados, caminhando, fingindo que estão soltando algum poder. Não há o apelo de herói nos moldes dos super-

---

<sup>25</sup> Não no sentido japonês da palavra que seria usado como termo pejorativo designado a pessoas fanáticas por alguma coisa. Mas sim no sentido popular adotado pela comunidade adolescente brasileira que designa fãs aficionados por animês e mangás que por vezes adotam posturas semelhantes a de seus personagens favoritos, tal semelhança pode estender-se inclusive ao figurino.

herói como vemos nas HQs norte americana, sendo pessoas de coração extremamente bom, praticamente incapaz de matar e se sacrificando pelo país ou mundo, se necessário. A narrativa dos animês e mangás a que assistem e leem são diferentes da visão do herói das HQs norte americanas mais populares. Os personagens dos animês que lhes chamam a atenção não são completamente bons ou piedosos, eles matam, erram, fracassam, vários são *bad boys* e nem todos se arriscam por qualquer pessoa ou nação. A mensagem que carregam é a da lealdade aos amigos, não agredir pessoas mais fracas, não desistirem de seus sonhos e que é preciso dar duro para alcançá-los.

Esse conjunto de elementos elencados são marcas da identidade que desenvolveram ao longo de anos em contato, principalmente com os animês, sendo não apenas uma paixão, mas um estilo de vida, refletido nas escolhas de suas amizades, na forma como passam o tempo nas horas de lazer, no modo como conversam e se comportam, no jeito de pensar e na imagem que querem passar às pessoas ao redor.

### **Sobre a importância de se trabalhar os elementos visuais dos quadrinhos nas salas de aula.**

Neste ponto, sete dos oito alunos alegaram nunca terem trabalhado com quadrinhos em sala de aula. Obtive, posteriormente, da professora que lecionou para os garotos, a informação de que Vegeta fora o único que trabalhou com uma temática que se “aproximava” (ilustração), por serem de turmas diferentes. A professora trabalhava com metodologias diferentes, de acordo com as necessidades da turma. Como os demais garotos pertenciam a uma turma muito agitada, segundo a professora, foram trabalhados origamis<sup>26</sup> para ajudar na calma e concentração dos mesmos.

Segundo relatos de Vegeta, foram essas aulas que o inspiraram a se dedicar ao desenho, pois o garoto não achava que fosse possível aprender a desenhar e que era necessário algum tipo de dom para isso. Além disso, o ato de desenhar foi o que aproximou Vegeta dos animês. Mesmo que ele não se importe, tanto quanto seus colegas, com os nomes dos desenhos ou dos personagens, ainda assim ele os usa como elementos de estudo para seus trabalhos.

---

<sup>26</sup> Origami significa literalmente dobrar papel. Sendo uma arte secular japonesa de criar representações de seres ou objetos através da dobradura de papéis sem cortar ou colar o mesmo.

Os sete garotos restantes demonstraram indignação em suas falas com relação a não terem trabalhado com os elementos visuais das HQs por intermédio dos(as) professores(as). Penso que, se algum(a) professor(a) fizesse tal intermediação, explicando sobre as diferenças de estilos, de narrativa, criação de perfil de personagens, aspectos históricos, estudo de luz e sombra, as funções das hachuras, perspectiva, usando ou não elementos da história da arte como temática, isso poderia ajudar no desenvolvimento do desenho desses garotos, além de uma compreensão melhor sobre os aspectos gerais dos quadrinhos que vão além de desenhar personagens e cenários, mas dar vida a tais criações através de personalidades, motivações, aspirações, perfil psicológico. O mesmo vale para o “mundo” em que ele vive, é num país ou cidade, fictícios ou não, se não, é preciso um levantamento histórico cultural sobre o local em que o mangá irá situar.

São diversos elementos que compõem as HQs, sejam elas americanas, brasileiras, japonesas ou de qualquer outro lugar no mundo. Um(a) professor(a) que as adote em suas aulas, sem possuir um estudo básico sobre as mesmas, poderá estar atrapalhando o entendimento dos estudantes com relação a tal temática. Portanto, afirmo que o estudo das HQs em sala de aula, como elementos da cultura visual e de identificação de estudantes, é importante de diversas maneiras. Envolve trabalhar elementos da subjetividade, desenvolver a objetividade com os estudantes (o que eu quero fazer criando essa história), conhecer e compreender elementos da cultura visual, conhecer os aspectos formais da composição das HQs, trabalhar em conjunto, dividindo tarefas por setores (um cria a história, um desenha e um outro pinta), além de ser uma forma de autoconhecimento (vou produzir uma HQ sobre o quê? Do que eu gosto?). Além disso, possibilita correlacionar conteúdos curriculares com a produção de HQs, adequando temas. Por exemplo, ao estudar o Renascimento, trabalhar alguns aspectos técnicos do mesmo, como o estudo da perspectiva nas HQs, ou trabalhar algumas das características do barroco como a teatralidade reproduzida nos quadrinhos. Enfim, há diversas formas de se trabalhar com os elementos visuais das HQs nas salas de aula e ou integrá-la com outros conteúdos. Eu trabalhei diversas vezes com HQs com alunos dos 7º anos e vários desses alunos passaram a ver os quadrinhos com outros olhos, valorizando quem os produz. Eles perceberam o quanto é trabalhosa a confecção dos mesmos, além de alguns estudantes terem adotado a prática de produção de quadrinhos como *hobby*. Quando conversei sobre essa prática com os garotos da investigação, os

mesmos ficaram empolgados e disseram que conversariam com a professora para terem aulas de mangá.

### **Qual o espaço que essas mídias ocupam na vida desses jovens?**

Neste caso, através da análise dos dados, constatei que os mangás, e principalmente os animês, ocupam um espaço considerável na vida de sete dos oito entrevistados. Eles compram ou baixam jogos relacionados aos animês, passam horas na internet assistindo ou no Skype conversando sobre algum capítulo com outros amigos. Sete deles convenceram seus pais a assinarem o Netflix, para que pudessem assistir a alguns de seus animês favoritos. Na escola, ficam desenhando personagens de alguma série ou criando seus próprios protagonistas. Antes de começar as entrevistas, eles relevaram ter os animês como sendo a paixão principal, seguido pelo RPG.

### **Esses(as) alunos(as) são consumidores de animês e mangás?**

Através da coleta de dados, constatei que sete são consumidores diários de animês, sendo que dois desses sete são consumidores esporádicos de mangá e um assiste a animês apenas três ou quatro vezes na semana, nunca tendo lido mangá. Fica evidente que os animês são consumidos em maior escala do que os mangás. As justificativas dos entrevistados para isso variaram entre a preguiça de ler, ser mais difícil de encontrar na internet do que os animês na internet e por achar as lutas mais bonitas nos animês do que nos mangás. Além disso, é constatado que alguns desses garotos foram apresentados e incentivados ao consumo dos animês e mangás por membros de suas famílias, sendo influência de primos, pai e tio.

### **Esses(as) jovens entrevistados(as) conseguem perceber a influência que sofrem pelo contato com essas mídias?**

Os entrevistados percebem, mas não totalmente, as influências que sofrem com relação aos animês e mangás. Eles admitem que se “inspiram” em determinados personagens, ou que gostam deles, mas não percebem que adotam algumas características vistas no modo de sentar, de andar, nas escolhas dos personagens de RPG. O que eles admitem é terem adotado alguns códigos de “honra” dos personagens, como cuidarem uns dos outros, não deixarem que os garotos mais velhos tirem vantagens deles e a contarem uns com os outros (incluindo nos afazeres escolares).

Talvez, se tivéssemos uma interação, a longo prazo, com esses garotos, outros traços dessa influência, que não apareceram ali (por se dar em um momento específico de entrevista, por eu ser um estranho), ficariam mais evidentes. Isso fica claro para mim ao ver como interagem entre si, o que é muito semelhante aos grupos formados nos animês. Pude perceber, principalmente em Ruplay e Lofard, que o primeiro gosta de ser o cara que chega com a solução, quando todos estão perdidos, enquanto o segundo, embora os demais o tratem como um líder, em determinados momentos aparecem traços de personagens que são tidos como gênios nos animês e mangás, sendo mais quietos, frios e calculistas, preferindo lidar de forma inteligente do que através da violência.

**Em que medida as visualidades da linguagem e da temática são elementos relevantes nas escolhas dos(as) alunos(as) do que irão ler ou assistir?**

Constatei que a escolha do que irão ler ou assistir esta ligada a dois fatores importantes para eles: indicação de amigo e cenas de lutas. Todos os entrevistados, em diferentes momentos e dias de entrevista, apontaram as cenas de lutas como um dos principais elementos de atração, seguidas pela aparência do personagem que, depois de familiarizados com a série, dá lugar à personalidade.

O interesse pelas cenas de luta, segundo os mesmos, ocorre por conta da brutalidade e da velocidade. Eles ficam fascinados ao ver um personagem desferir dez, cem ou mil golpes num oponente, em apenas um segundo, e mesmo após espancado, o personagem se levantar para continuar lutando. Admiram, também, as estratégias de combate, como Shikamaru do animê Naruto, citado por Ruplay, que conta com sua inteligência para superar adversários fisicamente superiores.

Os poderes disparados pelos personagens e o poder de destruição são outro atrativo dos combates para os entrevistados, que ficam maravilhados ao ver uma montanha ser transformada em cinzas ao piscar de olhos.

Com relação à aparência dos personagens serem um atrativo, isso se deve pela imponência, pelo jeito despreocupado, e até desleixado, de alguns personagens. Em outros casos, se interessam por um personagem esguio, quieto e sombrio, porque na narrativa dos animês Shonen, esse tipo de personagem costuma possuir grandes poderes ou habilidades de combate.

### **Os animês e mangás são trabalhados nas aulas de artes visuais? Eles estão presentes no currículo oficial ou no currículo vivo?**

Os animês e mangás e os quadrinhos, em geral, não fazem parte do PPP (Projeto Político Pedagógico), mas são opcionais, caso haja algum(a) professor(a) de Artes em PD (Projeto Diversificado<sup>27</sup>). O problema que vejo em PD é que os alunos sabem que a nota de PD não conta para reprovação, ou seja, mesmo que não façam nada nas aulas, serão aprovados. Por isso, diversos professores encontram dificuldades em fazer seus alunos participarem das aulas, inclusive a professora de Artes (PD) com quem conversei. Pelas informações que coletei na escola, já houve trabalhos de ilustração ministrados, mas nada que envolvesse HQs em si. Isso explica um pouco da frustração dos entrevistados a esse respeito. Penso que as HQs, assim como outros elementos da cultura pop, seja a música, as séries televisivas, a internet, os *games*, possam atuar como formas lúdicas de se trabalhar no ensino, e pode ser aproveitado pelos(as) professores(as) para estimular o interesse dos(as) estudantes em determinadas temáticas, ou mesmo ajudar na compreensão de ideias e ou problemas.

As HQs podem ser utilizadas como material pedagógico por conta das vastas possibilidades de se trabalhar com ela nas salas de aula. Há cores, texturas, narrativa visual, elementos históricos, construção de diálogos, percepções visuais, desenhos que são construídos a partir de formas geométricas, além de trabalhar com a subjetividade (o que acontece entre um quadro e outro), e ajuda a estimular o trabalho em conjunto, com cada pessoa do grupo ficando responsável por uma área específica, ou flutuando em todas as áreas.

Entretanto, na escola integral em que a pesquisa foi feita, os animês e mangás não constam no currículo oficial e vivo. Porém, como os meninos decidiram conversar com a professora de Artes, talvez isso mude.

### **Os animês e mangás refletem nas produções visuais dos estudantes? A influência se dá por meio da escola ou do cotidiano?**

Analisando os dados, pude constatar que os animês e mangás refletem, de fato, nas produções visuais dos estudantes. Isso é percebido através de seus cadernos repletos de desenhos inspirados em personagens de animês e nas

---

<sup>27</sup> Os Projetos Diversificados ou PD como são chamados nas escolas, são disciplinas para completar a carga horária dos(as) professores(as) e não possuem uma temática específica, com cada escola adequando PD à suas necessidades. No caso da escola integral, PD visa uma integralização das disciplinas da base comum, com oficinas que trabalhem com a parte sócio cultural.

produções escolares, mesmo que essa não seja a temática apresentada pela professora dos garotos.

Segundo eles, sempre que precisam desenhar, nas aulas de artes, eles fazem algum personagem, ou recriam alguma cena de luta que viram em algum animê. Além disso, quando vão jogar RPG com os amigos, eles desenham seus personagens, a cada machado ou nova espada que conquistam no jogo, desenham em suas fichas, e aqueles que gostam mais de desenhar ou que desenham há mais tempo, como no caso Ruplay, acabam ficando encarregados de desenhar o grupo todo.

Tais produções vão além das salas de aula. Lofard, que possui a característica de líder do grupo, produz animações e as expõe em seu canal no Youtube. E, segundo eles, a influência vem do cotidiano, muitas ideias são criadas na escola, mas não por intermédio de professor, e sim pela interação com os amigos e colegas. Para eles, a escola é como um segundo lar, onde passam a maior parte do dia, com isso acabam produzindo por lá. A escola, passa a ser o local de [re]produção das influências dos animês e mangás na vida desses garotos, é o espaço de troca de suas experiências, anseios e curiosidades. Ali, suas identidades visuais e culturais estão sendo construídas e deslocadas constantemente, mediante os estímulos que recebem do ambiente e das pessoas presentes, e, tais estímulos se entrecruzam com os recebidos em casa, na rua e na *web*, constituindo novas identidades.

Por fim, concluo que os animês e mangás, sendo elementos audiovisuais da cultura pop japonesa, que passou a ser integrada na cultura pop brasileira, fazem parte dos elementos que compõem a identidade de sete entre oito estudantes entrevistados, sendo visíveis os traços das influências que recebem por parte dessas mídias em seus modos de interagirem com o outro e com mundo, influenciando diretamente em seus códigos de éticas e de “honra”, na maneira de se expressar e de se enxergar no mundo que os rodeia.

Portanto, entendo os animês e mangás como sendo importantes em nossa sociedade, tanto no âmbito escolar - sendo elemento pedagógico da cultura visual, de estudo e aprendizagem com amplo poder de ser discutido e trabalhado com os(as) alunos(as) - quanto seu poder de agregação entre os(as) adolescentes, que encontram nessas mídias reflexos de si ou de como gostariam de ser a partir da identificação com as personagens e os desafios que enfrentam para lidarem com as

problemáticas da adolescência, incluindo a crise de identidades que ocorre durante essa fase da vida das pessoas. A identificação com tais personagens e histórias atua como um mecanismo prazeroso, de entretenimento, que traz lições de vida, mostrando que sempre temos desafios pessoais a serem superados e que isso é um processo natural da vida, que é composta por momentos bons e ruins, e cabe a nós escolhermos enfrentarmos ou recuarmos diante dos problemas.

Percebi que, apesar de serem um grupo, os garotos ali presentes respeitam a individualidade de cada integrante. Não presenciei nenhuma cena em que um critica a fala do outro ou o modo de pensar do próximo. É um grupo que aparenta estar junto à toa (MAFFESOLI, 1998), ou seja, estão unidos pelos gostos serem parecidos, mas não possuem um ideal, um lugar em que o grupo queira chegar, pelo contrário, eles apenas curtem os momentos juntos, aproveitam o espaço escolar para se divertirem ao máximo.

Não posso deixar de mencionar duas questões importantes na relação desses garotos entre si. Primeiro, que todos se tornaram amigos no espaço escolar. Não vi nenhum dos membros, ali presentes, reclamando por terem de frequentar a escola, pois ali é onde a amizade entre eles surgiu, ali é o espaço onde eles jogam RPG, conversam sobre animês, mostram seus desenhos e ou histórias uns para os outros. Eles não se sentem sozinhos ou isolados, pelo contrário, as dez horas escolares são um dos momentos mais apreciados pelos alunos. O segundo ponto a ser destacado é a importância do RPG para estes garotos. A alegria dos mesmos contando sobre suas aventuras e a euforia no último dia, quando fomos montar as fichas para jogar uma sessão, deixaram bem claro que o RPG é uma paixão tão grande ou maior que os próprios animês e mangás. É outra identidade que eles possuem e que, no caso, não é conflitante com a relacionada às mídias japonesas, embora eles devam ter, ou ainda terão, outras identidades que entrem em conflito entre si.

Ao final, vendo que todos ali possuíam identidades ligadas aos animês e mangás, perguntei se alguém tinha interesse em ser mangaká ou algo do tipo, no futuro, mesmo sabendo que ainda são muito jovens e que, provavelmente, haverá muitas mudanças em seus pensamentos até a fase adulta. As respostas que obtive foram intrigantes. Ruplay disse ter interesse no campo do desenho ou dos roteiristas: *“Eu gostaria de ser mais escritor, ilustrador ... esses negócios...”*, Já Goku foi direto e alegou se identificar com o grafite. Shadlow, por outro lado, pensa que



seu trabalho se encaixa no campo das tatuagens, enquanto os demais disseram não saber o que pretendem fazer no futuro.

É complicado para eles, tendo na faixa de doze a catorze anos, saberem o que farão da vida a longo prazo, tendo em vista que adolescentes costumam mudar de opinião constantemente, e isso se deve às diversas identidades que possuem e se deslocam, penso, mais rapidamente do que acontece com adultos. Ainda sim, é possível que alguns deles passem a viver de algo relacionado à paixão que possuem pelos animês e mangás, mas é igualmente possível que isso não ocorra.

Apesar de estarmos no século XXI, me causou espanto, como investigador e professor, que nenhuma garota tenha participado das entrevistas. Há alguns apontamentos que possam vir a justificar tal ausência, sendo eles: era período de greve e havia poucos(as) alunos(as) nas salas de aula; a turma que me cederam possuía poucas meninas presentes no dia que me apresentei e, talvez, o fato de ir um grupo de garotos possa ter inibido alguma garota de frequentar sozinha. Ou pode ser que nenhuma das garotas ali presentes se identifique com as discussões. Além disso, pode haver vários outros motivos pelos quais não obtive garotas na entrevista, mas aí caberia outra investigação.

No último dia que fui à escola, decidi não gravar o áudio, pois seria apenas uma despedida. Mas, como havia prometido aos garotos, jogamos uma partida de RPG, quando lhes ensinei a fazer fichas do sistema que mais jogo e os introduzi a uma narrativa diferente da que estavam acostumados. Jogamos por aproximadamente duas horas e pude ver como as características dos personagens de animês favoritos deles apareciam em seus personagens de RPG. Após o término do encontro, os garotos pegaram meu número de contato que constava no documento de autorização destinado a seus pais e me adicionaram em seu grupo de telefone. Atualmente me mandam mensagens, constantemente, perguntando sobre animês e pedindo materiais, como apostilas de desenho digitais para enviar por e-mail, além de pedirem explicações de regras e dicas de RPG.

## **Conclusão.**

O foco desta investigação está no processo de formação de identidade de adolescentes, por meio do contato constante com animês e mangás nas séries finais do Ensino Fundamental de uma escola integral da rede pública, do Distrito Federal. Processo de formação, ou processo identitário, entende-se como um conceito de que as mídias de massas - que consumimos desde a infância - são agentes, diretos ou indiretos, de nossa formação de opiniões, crenças, ideologias, modos de vestir, agir e interagir com outras pessoas e com o mundo, que constituem nossas identidades, no plural, pois, como Stuart Hall (2015) escreve, possuímos diversas identidades que aparecem de acordo com as necessidades que temos.

Antes de falar de animês e mangás, fiz um breve panorama geral sobre as HQs, sua história, os elementos que as compõem.

Destaquei o cenário norte americano por ter sido o maior influenciador de quadrinhos, no Brasil, durante décadas, com super-heróis que foram criados nas décadas de 30, 40 e 50 e que fazem sucesso entre leitores de diferentes idades, até os dias atuais, e que conquistaram, não somente no universo das HQs, mas também nos cinemas e séries televisivas. Além de lembrar a época de ouro das HQs americanas na década de 40, seguida de sua perseguição nos anos 50 e a censura que sofreram nos Estados Unidos (*Comic Code*), e posteriormente no Brasil, por serem vistos como objetos que desvirtuavam os jovens para o comunismo ou que iriam fazer com que crianças se lançassem das janelas dos apartamentos. Tais medidas fizeram com que várias editoras fechassem, esse foi o período mais sombrio pelo qual as HQs norte americanas e brasileiras já passaram.

Foram elencadas como um elemento pedagógico, para trabalhar nas salas de aulas, sendo repleto de códigos visuais que trabalham com a subjetividade e a criatividade, podendo ser utilizadas de forma trans e interdisciplinar, além da identificação com o público jovem e a ludicidade.

Após introduzir o universo das HQs ocidentais, introduzo as animações e quadrinhos japoneses, dois dos elementos principais da investigação. Expliquei, de maneira breve, a história dos animês e mangás, suas influências e alguns mangakás que se tornaram ícones, como no caso Osamu Tezuka, conhecido como Deus do mangá por reinventar o estilo e a narrativa, bem como sua inspiração nos trabalhos

de Walt Disney. Mesmo tendo falecido em 1989, é tido como referência até hoje, o que é fruto de 40 anos de dedicação aos mangás para elevar o mangá de entretenimento com foco principal nas crianças. Tezuka foi o principal agente transformador da imagem do mangá, pois não se limitava a determinados gêneros ou temas: havia riqueza em seus planos cheios de movimento e, principalmente, havia dedicação a histórias envolventes com as quais o público se identificava, sem o medo de confrontar-se com questões humanas relacionadas à identidade, injustiça, perda e morte.

Toda essa temática continua sendo trabalhada, hoje, em diferentes estilos de mangás, voltados a públicos específicos, indo dos mais inocentes possíveis para crianças, até pornografias envolvendo humanos e monstros para o público adulto. Neste trabalho, dei enfoque aos dois estilos mais populares no Brasil e consumidos pelo público jovem.

Abordei as diferenças sobre os estilos *Shonen* e *Shoujo*, com temáticas para garotos e garotas, respectivamente, se referem ao fato de que o primeiro trata de assuntos em que, normalmente, adolescentes lutam entre si ou contra monstros para defenderem o mundo e contam com a ajuda de seus amigos para derrotá-los. Nessa temática, a amizade e a perseverança são valorizadas e enaltecidas, enquanto no *Shoujo* gira em torno de romances com momentos de drama e ou comédia, popularidade e rivalidades no colégio entre as garotas. O *Shonen*, é o estilo mais difundido no Brasil, sendo apreciado por garotos, garotas e adultos de ambos os sexos. Isso se dá porque a maioria dos animês exibidos em nosso país eram *Shonen*, e até hoje são os mais populares em solo nacional.

No Japão, são tão populares quanto (ou mais) as novelas no Brasil, pois são encontrados nos metrô, bancos de praças, havendo inúmeras lojas e algumas locadoras de animês e mangás. Jogos são lançados constantemente e há bastante espaço para eles nos cinemas e em eventos culturais de *cosplay*, que atraem pessoas de diversas idades e gêneros para participarem como espectadores ou atuarem com suas fantasias.

“O prego que se destaca deve ser martelado”, um perigoso ditado japonês que leva adolescentes a se tornarem vítimas do *Ijime*, ou o bullying, que ocorre na sociedade japonesa. Os motivos que levam à prática do *Ijime*, são vários, mas, dentre eles, destacar-se é visto como uma ofensa, mesmo se for entre amigos. O(a) adolescente que se sobressai em seu grupo, seja em habilidades físicas, sociais ou

mentais, ou sendo individualista, estará desrespeitando seus colegas, dessa forma sendo justificável o *Ijime*, de acordo com alguns grupos. Tal punição, por vezes, é violenta e humilhante. Tais humilhações, somadas à carga de pressão que os estudantes recebem de seus familiares para tirarem boas notas nas escolas, com a finalidade de adentrarem nos melhores cursos das melhores universidades, fazem com que o Japão tenha altos índices de suicídio entre os jovens.

Entretanto, nos mangás ocorre o oposto. Lá é respeitada e valorizada a individualidade dos amigos que lutam para protegerem uns aos outros, deste modo, criando uma versão idealizada dos acontecimentos escolares no Japão. E não é apenas o público japonês que se identifica com tais histórias e personagens, pois, no Brasil, a popularidade dos animês e mangás é grande e foi trazida inicialmente por imigrantes japoneses nos anos 50, mas só começou a ganhar força a partir da década de 70. A partir dos avanços tecnológicos e da popularização da banda larga, nos anos 2000, a internet se tornou a ponte entre o espectador e os animês e mangás, uma vez que muitos títulos não são exibidos ou publicados no Brasil.

Neste percurso da cultura pop japonesa, apresento um pouco de suas participações em solo brasileiro. Sendo o primeiro país fora o Japão a produzir mangá em 1962, por descendentes de japoneses, o país possui uma relação duradoura com estas mídias orientais. Atualmente, são bastante populares entre públicos de diferentes faixas etárias, além de haver diversos eventos anuais espalhados pelo solo nacional referente à cultura pop japonesa, como o *Anime Friends*, que ocorre na cidade de São Paulo, desde 2003, o mais popular evento do gênero no país e contando com atrações internacionais (cantores de temas de animês e *tokusatsu*), dubladores nacionais, apresentações de grupos e ou individuais de *cosplay*. O evento também conta com diversas lojas que vendem bonecos, jogos, DVDs, roupas e acessórios relacionados a animês e personagens.

Eventos desse tipo são aguardados por diversos adolescentes e adultos que encontram ali um espaço para vivenciarem seus personagens, ou tirarem fotos, comprarem acessórios, ou passear e conversar com outras pessoas que se identifiquem com a mesma temática. É um momento de prazer e de proximidade de um pequeno “pedaço” do Japão e sua cultura, inclusive, vários adolescentes adotam expressões da língua japonesa para conversarem em seus grupos, por vezes misturando português com japonês de modo que faça sentido para os membros daquele grupo.

Apresento no trabalho alguns conceitos que utilizo na investigação como o do neotribalismo, identidade e cultura visual.

É comum que as pessoas formem grupos com seus semelhantes. Quando o ser humano vem ao mundo, é introduzido, de imediato, em um determinado grupo (na maioria das vezes), que é o grupo familiar. Posteriormente, essa criança é inserida na escola, e lá vai passar a conviver algumas horas do dia com outras crianças e o corpo escolar. Uma vez na escola, essa criança irá se identificar com outras por diversos motivos, podendo ser pelo lugar onde mora, pelo que gostam de comer, assistir ou fazer para se divertirem. Desse modo, o ser humano passa a viver em grupos desde muito jovem, e, na adolescência, tal agrupamento fica ainda mais evidente e os grupos passam a serem divididos pelos gostos, hobbies, valores dentre outros, formando as neotribos.

Tais agrupamentos possuem regras próprias além das convencionais da sociedade. Há espaço para a individualidade, não vejo os jovens brasileiros sentenciados ao mesmo modelo de agrupamentos japonês que trago anteriormente, mas concordo com MAFFESOLI (1998) que há elementos da micro-tribo ao qual fazem parte ao expressarem suas ideias. Essas pessoas tendem a representar algumas ideias como se fossem suas, mas que na verdade são oriundas do grupo, o que pode ser um problema em caso de se tentar criar um contraponto as ideias e aos ideais daquela tribo por parte de um membro interno ou externo, já que os demais membros, “condicionados” a um pensamento, irão defendê-lo de modo que talvez não abram espaço para outras percepções.

Esse agrupamento tende a gerar unidade, seja pelo estar junto “a toa”, apenas pela identificação e gostos comuns (como aparece na pesquisa de campo desta investigação), seja por ideais políticos. Tal unidade, atuando como um organismo vivo faz com que os membros sintam-se protegidos como que por um escudo, e também, que defendam a existência e tal unidade. Como ocorre nas salas de aulas com a formação de grupos podem chegar a envolver uma turma inteira e os mesmos lutam para que não sejam separados, eles atuam como se fossem uma família, ajudando uns aos outros nos afazeres escolares, indo embora em grupos para tentar evitarem serem assaltados ou porque moram próximos, e quando tal aproximação atrapalha as aulas e esses alunos são enviados a outras turmas, eles choram, pedem a seus pais para pedirem transferência para a sala em que

pertenciam, alguns culpam professores. Há uma defesa por parte dos estudantes para preservar sua neo-tribo.

O convívio com outras pessoas, seja no ambiente familiar, seja no escolar, somado a outros fatores, como o lugar de onde vem (país, estado, cidade, bairro), a composição e estrutura familiar, as amizades feitas ao longo dos anos, os contatos audiovisuais que tiveram, são todos elementos que atuam na formação das identidades do(a) adolescente. A identidade do sujeito pós-moderno é fragmentada, construída e reconstruída de tempos em tempos, deixando de ser fixa e permanente, se transformando conforme novas identificações vão surgindo pelas formas como são representados nos sistemas culturais.

Esse sujeito assume, então, diferentes identidades de acordo as situações em que se encontra, moldando-se à necessidade do momento. Nesse emaranhado de identidades, há contradições (entre “quem sou” e “quem gostaria de ser”) entre elas, que são deslocadas continuamente, e isso ocorre por sermos mutáveis de acordo com os estímulos que recebemos dos diferentes meios que permeamos, sendo eles as relações familiares, a programação televisiva, as informações audiovisuais encontradas na internet, os amigos e ou professores na escola, na relação com o(a) outro(a) nos jogos online e as amizades oriundas da *web*. Tais estímulos influem de forma subjetiva em nossos sentimentos, modos de pensar e agir, e, sem que percebamos, as posições que nos identificamos, e passamos a assumi-las, constituem nossa identidade.

Ao trabalhar nas salas de aula, nos anos finais do ensino fundamental, me vejo cercado por jovens que estão adentrando na adolescência, constituindo novas identidades e enfrentando dezenas de conflitos internos, como: “eu gosto disso, mas é coisa de criança, então não posso gostar”, ou “ninguém gosta de mim”, “por que ele/ela não gosta de mim”? dentre outras dúvidas e questionamentos que pairam em suas mentes. Ao ficarem mais velhos, vários(as) adolescentes passam a ter mais “liberdade”, vão sozinhos(as) à escola, ajudam a cuidar dos(as) irmãos(ãs) mais novos(as), passam a poder sair com os(as) amigos(as) e conseqüentemente ficam expostos a elementos que fogem do controle dos pais e das mães. Nesse percurso, usufruindo de sua liberdade e frente a tantos estímulos diferentes, suas identificações se deslocam e novas identidades são formadas nesse processo chamado adolescência. Aos professores(as) fica o desafio de trabalhar com adolescentes em uma fase da vida conturbada, para parte deles, e, como professor

e investigador, percebo que atenção e respeito são dos dois principais elementos para lidar de forma saudável com tais adolescentes. Nesse caso, entenda como respeito o ato de tratá-los(as) como pessoas igualmente capazes, detentores de conhecimentos, que possuem uma história de vida, de aprendizado, noções próprias de mundo e conceitos sobre diferentes assuntos. Penso que a adolescência seja o período em que as identidades se desloquem e entrem em conflito mais rapidamente, pois há tantos estímulos a que estes jovens são expostos, além das mudanças fisiológicas e biológicas que ocorrem em seus corpos e influenciam na maneira como eles se vêem e como pensam que os outros os enxergam. Nessa época, a preocupação com o visual se intensifica, porque isso influi em ser atraente ou não.

Na adolescência, a visualidade ganha um novo peso, dá-se bastante importância ao que é visto e como é visto. Nas escolas, um boné, uma jaqueta, um tênis ou uma calça de marca são elementos que ajudam a definir o *status* que aquele(a) adolescente terá perante o grupo de colegas. Há de tudo ali, meninas que se identificam com garotas *rappers*<sup>28</sup>, com movimentos feministas, com atrizes de novelas ou cantoras pop, e isso influencia diretamente no modo como se vestem, falam e articulam ideias. Entre os garotos, há identificação com jogadores de futebol ou outros esportistas, *youtubers*, *rappers*, dentre vários outros elementos.

Todas essas formas de identificação envolvem elementos visuais que são adotados por esses/essas alunos(as) em maior ou menor escala. Eles/elas utilizam-se da imagem para legitimar seu lugar, defenderem suas ideias e se expressarem.

A imagem atua na sociedade como um meio de identificação, de informação, de protesto, de prazer, de se comunicar com o mundo através dela. Percebo que nas escolas, em diversos casos, as imagens são utilizadas por estudantes como forma anônima de protesto e expressão de inquietudes, que são refletidos em desenhos ou textos nas mesas, atrás de portas, paredes e banheiros. É uma forma de se comunicarem. Por vezes, entre grupos, o(a) professor(a) sai da sala por alguns instantes e quando retorna se depara com um novo elemento visual no local, mas essas não são as únicas formas de expressão utilizadas por eles/elas na escola. Nos trabalhos de artes aparecem elementos relacionados a seus *hobbies*,

---

<sup>28</sup>Praticante de Rapper, sendo um discurso rítmico com rimas

como séries de TV, esportes, jogos eletrônicos, moda e o que se relacionar com sua cultura.

Portanto, como professor penso na cultura visual não como um meio para fazer análises de imagens, mas sim, como um elemento para dar significados e [re]significar o que vemos e como vemos, e de compreendermos de que modo o que vemos é um reflexo do que somos, de nossas vivências, dos aprendizados, das crenças e de como conduzimos nossas vidas. A identidade visual, por assim dizer, é criada e recriada diariamente, devido aos estímulos e às percepções dos(as) alunos(as). Isso é complicado, porque, deste modo, o indivíduo torna-se como uma tempestade em um oceano, com ondas de tamanhos diferentes quebrando para todos os lados. Essas ondas são as identificações dos(as) estudantes, tanto no campo imagético quanto cultural. Portanto, ao falar de imagens, do que é visto e ou de identidade nas escolas, há de se pensar que os modelos tradicionais de se trabalhar tais assuntos, talvez, não deem conta, ou, possam ser completados pela cultura visual no ensino de arte.

Parte-se, assim, de um ponto de interesse, seja de uma imagem, um texto ou uma ideia, que sirva de gatilho, para que se venha a indagar, repensar os significados que o indivíduo atribuí àquilo que é visto e refletido em si através do estímulo do olhar/pensar.

Em seguida, adentro no campo metodológico, análise de dados e conclusão final. As questões de estudo nesta investigação são como os animês e mangás influenciam os (as) alunos (as) que os consomem, diária ou frequentemente, e se há reflexo dessas influências em seus modos de pensar, em seus trabalhos escolares, nos lazeres, nas amizades. E, ainda, por que esses animês e/ou mangás são importantes na vida destes alunos(as). Para isso, foi elaborado uma entrevista com oito questões semiestruturadas, abertas, para dialogar, mediante entrevista com áudio gravado, com os estudantes de uma turma cedida pela professora da escola escolhida. Apresentei-me como investigador, na turma de 7º ano, com alunos de idade entre doze e quatorze anos, e expliquei de que se tratava minha visita à escola. Havia poucos alunos, pois as escolas estavam em período de greve e, dos poucos estudantes que estavam frequentando as salas de aula, oito se dispuseram a participar da entrevista, sendo eles garotos. Tivemos acesso ao galpão de artes para executarmos a entrevista, a princípio iríamos dialogar em grupo e



individualmente, mas todos os garotos preferiram fazer o diálogo em grupo, inclusive os mais tímidos.

As proposições foram percebidas de acordo com o desenvolvimento da investigação, pois elas são as variantes que surgem da questão de estudo “como” e “por que”, ao longo das coletas de dados. Entretanto, há algumas proposições que levanto, diante do escopo do texto, como, por exemplo: Os(as) alunos(as) que mantêm contato frequente com os animês e mangás o fazem porque, de alguma maneira, enxergam a si mesmos em diversas situações vivenciadas pelos personagens das histórias que estão lendo ou assistindo?

Após as coletas de dados e análises dos mesmos, concluo que os animês e mangás são elementos visuais da cultura pop japonesa, que atuam em nossa sociedade como formadores de identidades de *otaku* entre a maioria dos adolescentes entrevistados nesta investigação. Tendo essas mídias como parte de quem eles são, influenciando na escolha das pessoas com quem desejam se relacionar, bem como em seu modo de agir, pensar, em seus jogos, passatempos, atividades escolares e extraescolar, nos modos de interagir com o mundo que o cerca, adotando posturas e códigos morais semelhantes aos de seus personagens favoritos, enxergando personagens de animês e as histórias ali contadas como lições de vida que tomam de exemplo para si. Resultado esse que não foge do que esperava encontrar, pois percebo no decorrer dos dias enquanto atuo em sala de aula e também nas mídias sociais como *facebook*, *youtube*, e vasta quantidade de sites voltados a leituras de mangás e ou animês online para assistir, penso que tais mídias, mesmo não sendo exibidas com frequência nos canais abertos de televisão, continuam tendo força na *web*, e como atualmente a internet ocupa parte do tempo de muitas pessoas, que eu encontraria pelo menos um garoto ou garota que tivesse uma forte relação de identidade com os animês e mangás.

Mas a dúvida que eu tinha era: nas escolas de regiões periféricas, onde é sabido que os índices de violência ao redor e às vezes na própria escola é mais elevado, e que há também, um número considerável de famílias com estruturas mais abaladas por conta da criminalidade, se esses jovens teriam tempo e ou interesse para curtirem as mídias nipônicas, e pude concluir que sim, de fato isso ocorre, e se dá em vários casos por influência familiar, e também pelo fato de não brincarem na rua (talvez por conta da violência), deste modo, utilizando a internet como um meio de lazer e os animês e mangás como passatempo.

Como investigador, penso que há diversas possibilidades de ampliação da investigação aqui feita, sob diferentes olhares que vão desde questões de gênero, cosplays, eventos que ocorrem pelo país. Os animês e principalmente os mangás, foram e ainda são dois elementos da cultura pop japonesa que adentraram em minha vida quando eu era muito jovem e ficaram marcados no meu ser. Posso afirmar que eles de certa forma me motivam e me inspiraram a adentrar numa Universidade e posteriormente na pós-graduação. É algo que promove mudanças em meu modo de agir, pensar e enxergar o mundo a minha volta, e também afeta a relação que tenho com os(as) alunos(as) da escola onde trabalho, nos grupos de *facebook* ao qual faço parte e nos canais do *youtube* em que sou inscrito. E, é bastante gratificante, como professor e acima de tudo, como humano, ver que algo semelhante ao que aconteceu comigo, atua na vida de diversos garotos e garotas, e que talvez este contato lhe inspirem em suas aspirações profissionais futuras e como pessoas.

## REFERÊNCIAS

- BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual**. São Paulo: SENAC, 2002.
- BATISTELLA, Danielly. **Palavras e Imagens: A transposição do Mangá para o Anime no Brasil**. Tese de doutorado. Porto Alegre: Instituto de Letras, UFRGS, 2014.
- DUARTE JR, João Francisco. **Fundamentos Estéticos da Educação**. São Paulo: Cortez, 2010.
- \_\_\_\_\_. **A montanha e o Videogame**. São Paulo: Papirus, 2010.
- DUNCUM, Paul. **Por que a arte-educação precisa mudar e o que podemos fazer**. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO Irene (org). **Educação da Cultura Visual: Conceitos e Contextos**. Santa Maria, UFSM, 2011, p. 15 – 30.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.
- HALL. Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015
- HERNANDÉZ, Fernando. **A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito**. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO Irene (org). **Educação da Cultura Visual: Conceitos e Contextos**. Santa Maria, UFSM, 2011, p. 31- 50.
- ISSA, Victor Eiji. **Otaku; um sujeito entre Dois Mundos**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, 2015.
- JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura Pop Japonesa: Manga e Anime**. São Paulo: Hedra, 2005.
- MAFFESOLI, Michel. **Os tempos das Tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.
- MARTINS, Raimundo; TOURINHO Irene (org). **Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola...** Santa Maria: Ed. UFSM, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Conceitos e Contextos**. Santa Maria: Ed. UFSM, 2011.
- \_\_\_\_\_. **Pedagogias Culturais**. Santa Maria: Ed. UFSM, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Processos & Práticas de pesquisa em Cultura Visual & Educação**. Santa Maria: Ed. UFSM, 2013.
- MATURANA, Humberto. **Emoções e Linguagem na Educação e na Política**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Edição Histórica. São Paulo: M. Books, 2005.

MEIRA, Marly. **Filosofia da Criação**. Reflexões sobre o Sentido do sensível. Porto Alegre: Mediação, 2007.

MEIRA, Mirela. **Metamorfoses Pedagógicas do Sensível e suas possibilidades em Oficinas de Criação Coletiva**. Tese de doutorado. Porto Alegre: Faculdade de Educação, PPGEDU, UFRGS, 2007.

NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal**. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 49 – 48.

NORONHA, Fernanda Silva. **Animês e Mangás: O Mito Vivo e Vivido no Imaginário Infantil**. Tese de doutorado. São Paulo: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. 2013.

SILVA, Samantha de Assis. **Os Animês e o Ensino de Ciências**. Dissertação de mestrado. Brasília – DF; Ensino de Ciências, UNB, 2011.

STURH, Patricia. **Cultura visual na arte-educação crítica multicultural**. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO Irene (org). *Educação da Cultura Visual: Conceitos e Contextos*. Santa Maria, UFSM, 2011, p. 131 - 152.

TAVIN, Kevin. **Fundamentos de cultura visual e pedagogia pública na/como arte-educação**. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO Irene (org). *Educação da Cultura Visual: Conceitos e Contextos*. Santa Maria, UFSM, 2011, p. 153 – 174.

VERGUEIRO, Waldomiro. et.al. **Como Usar as Histórias em Quadrinhos nas Salas de Aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. **Mangás e Animes: Sociabilidade entre *Cosplayers* e Otakus**. Dissertação de Mestrado. São Carlos; UFSCar, 2010

WOODWARD, Kathryn. Uma introdução teórica e conceitual. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.); HALL, Stuart; WOOD WARD, Kathryn. *Identidade e diferença. A perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Editora Vozes, pp. 07-68, [1996] 2000.

YIN, Robert. K. **Estudo de Caso: Planejamento e métodos**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman,

## Apêndice

### Carta de Autorização encaminhada a Secretaria de Educação do Distrito Federal



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE

Brasília, 13 de março de 2017

#### CARTA DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA

Ao cumprimentá-lo, encaminhamos a Vossa Senhoria o projeto de pesquisa de mestrado intitulado *Animês e Mangás: A identidade dos(as) adolescentes*, sob a responsabilidade de Pablo Rodrigo Santi.

Vimos solicitar autorização para o desenvolvimento do referido projeto de pesquisa em uma escola da rede pública de Brasília/DF. O projeto tem como objetivo investigar a formação da identidade ou "identidades" dos Estudantes através dos animês e mangás e como isso se reflete em suas vidas. O conceito utilizado aqui é o de que as identidades são fragmentadas em virtude da globalização e o vasto campo midiático e a propagação da cultura *pop*. O conceito, neste estudo, está atrelado às mídias consumidas pelos estudantes e as identificações que os mesmos têm para com elas, e como as mesmas produzem sentido em suas vidas cotidianas.

A pesquisa utiliza uma metodologia de caráter qualitativo, por meio de um estudo de caso, e para coletar os dados serão usados: questionários semiestruturados, e registro fotográfico. Pretende-se através dessas técnicas de coleta de dados, descobrir as referências, inspirações, aspirações dos Estudantes, e suas opiniões, ideias sobre os animês e mangás; bem como, propor diálogos de acordo com problema da pesquisa. Posteriormente, na análise dos dados pretende-se transcrever as conversas, ideias e informações coletadas, analisando-as simultaneamente aos dados visuais. Desse modo, espera-se entender mais sobre a relevância da subjetividade dos dados trazidos pelos estudantes para o trabalho pedagógico em Artes Visuais. As conversas e os diálogos realizados nos grupos serão gravados e depois transcritos. Para isso a pesquisa contará com a participação de dez colaboradores. Os dados coletados serão realizados no mês de março e abril de 2017. Posteriormente, na análise dos dados pretendemos transcrever as conversas, ideias e informações coletadas, analisando juntamente com as imagens e com o referencial teórico da pesquisa.

Sendo assim, pedimos a permissão para o pesquisador de mestrado realizar a pesquisa de campo na escola solicitada. Nos colocamos a disposição para quaisquer esclarecimentos.

Prof. Dr. Belidson Dias - Orientador – PPG-Arte UnB  
Universidade de Brasília- IdA – Instituto de Artes - Programa de Pós-Graduação,  
Telefones: Secretaria 3107-1174, Coordenador 3107-1173  
E-mail: unb.ppgarte@gmail.com

## Termo de Consentimento para as entrevistas



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Senhor(a) responsável

Gostaríamos de convidar o/a aluno/a \_\_\_\_\_ a participar do estudo

**"Animês e Mangás: A identidade dos(as) adolescentes"**, que tem como objetivo: investigar a formação da identidade de Estudantes do Ensino Fundamental do ensino público de Brasília – DF através dos animês e mangás. Trata-se de uma, Dissertação, de Mestrado, desenvolvida por Pablo Rodrigo Santoni e orientado pelo Prof. Dr. Belidson Dias, do Programa de Pós-Graduação em Arte PPG-ARTE da Universidade de Brasília – UnB.

Nesse entendimento, a formação da identidade para este estudo são vistas como fragmentadas, ou seja, partindo do princípio de que cada indivíduo possui diversas identidades que são mostradas de acordo com as necessidades diárias. Tais identidades surgem pela identificação com as personagens, ambientação, enredo, que possam vir a surgir para os estudantes, que inclusive possam entrar em conflito com outras identidades que existam por conta de suas necessidades, anseios, influências familiares, meio sociocultural, as neo-tribos do qual podem fazer parte. E como a identificação com os animês e mangás exercem ou não influências em suas vidas cotidianas.

A pesquisa utiliza uma metodologia de caráter qualitativo, por meio de um estudo de caso, e para coletar os dados serão usados: questionários semiestruturados, e registro fotográfico. Pretende-se através dessas técnicas de coleta de dados, descobrir as referências, inspirações, aspirações dos Estudantes, e suas opiniões, ideias sobre os animês e mangás; bem como, propor diálogos de acordo com problema da pesquisa. Posteriormente, na análise dos dados pretende-se transcrever as conversas, ideias e informações coletadas, analisando-as simultaneamente aos dados visuais. Desse modo, espera-se entender mais sobre a relevância da subjetividade dos dados trazidos pelos estudantes para o trabalho pedagógico em Artes Visuais. As conversas e os diálogos realizados nos grupos serão gravados e depois transcritos.

A qualquer momento da realização desse estudo qualquer sujeito da investigação ou a Instituição de Ensino envolvido poderá receber esclarecimentos adicionais que



julgar necessários. Os sujeitos selecionados poderão recusar-se a participar ou retirar-se da pesquisa em qualquer fase da mesma, sem nenhum tipo de repreensão, constrangimento ou prejuízo aos mesmos. O sigilo das informações será preservado através de adequada codificação dos instrumentos de coleta de dados. Especificamente, nenhum nome, identificação de pessoas ou de locais interessa a esse estudo. Todos os registros efetuados no decorrer desta investigação serão usados para fins unicamente acadêmico-científicos e apresentados na forma de Dissertação ou artigo científico, não sendo utilizados para qualquer fim comercial.

Em caso de concordância com as considerações expostas, solicita-se que assine este "Termo de Consentimento Livre e Esclarecido" no local indicado abaixo. Desde já agradecemos sua colaboração e nos comprometemos com a disponibilização à instituição dos resultados obtidos nesta pesquisa, tornando-os acessíveis a todos os participantes.

---

Pablo R. Santoni  
Pesquisador  
UnB

---

Prof. Dr. Belidson Dias  
Orientador  
UnB

Eu, \_\_\_\_\_, assino o termo de consentimento, após esclarecimento e concordância com os objetivos e condições da realização da pesquisa "Animês e Mangás: A identidade dos(as) adolescentes", permitindo, também, que os resultados gerais deste estudo sejam divulgados sem a menção dos nomes dos pesquisados.

Brasília \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2017.

Qualquer dúvida ou maiores esclarecimentos, entrar em contato com o responsável pelo estudo: **e-mail:** psantoni@gmail.com **Telefones:** (61) 998828461 ou 30536219.  
e  
Universidade de Brasília- IdA – Instituto de Artes - Programa de Pós-Graduação,  
Telefones: Secretaria 3107-1174, Coordenador 3107-1173  
E-mail: unb.ppgarte@gmail.com

## **Entrevista feita com os alunos da Escola Pública da Ceilândia**

**Entrevistador:** *É , então esse trabalho aqui é sobre identidade, animes, vou falar animes apesar na escrita a gente colocar animês e mangás, vou falar animes e mangás, é mais comum no Brasil da galera falar sobre isso e assim é aquilo que tinha comentado sexta feira, a gente acaba adotando identidades conscientemente e inconscientemente, adotando postura de personagens que a gente assiste, gosta e se identifica. A gente se identifica com alguns personagens né? E isso é dado devido ao contato prolongado, né? Então eu queria saber aqui com vocês, a primeira pergunta que tenho pra fazer é - Como e quando você teve contato com os animes e/ou mangas pela primeira vez? Quem quer responder primeiro?*

**Stalkingwolf:***Eu comecei animes quando meu pai, ele , não! Meu pai tinha começado a colocar internet nos computadores, ai eu pesquisei lá, uns tipos de desenho que eu poderia assistir, ai ele botou um gênero de desenho ANIME, ai eu fiquei curioso para saber como é que era, então resolvi pesquisar. Aí, eu procurei na internet animes, daí tinha um site eu comecei assistir, o primeiro anime que eu comecei assistir foi Dragon Ball, que até me lembro que na época meu pai baixou alguns episódios pra eu assistir.*

**Entrevistador:** *Certo... e o que você achou assim, nesse primeiro contato, com Dragon Ball você se impressionou, se identificou?*

**Stalkingwolf:***Eu fiquei tipo uns 10 anos sonhando com isso, né? Tipo praticamente a minha vida inteira sonhando dentro de um anime.*

**Entrevistador:** *então foi basicamente seu pai que te apresentou o mundo dos animes, né?*

**Stalkingwolf:** *Umhum*

**Entrevistador:** *Bacana, mais alguém quer responder agora, como é que foi a pr... qual o Nick?*

**Lofard:** *Lofard, é... meu primo assistia anime na televisão e de vez em quando no computador porque não tinha internet naquela época, ai, é, quando minha mãe colocou internet na casa, tá! Ela comprou um notebook pequenininho assim, ai eu*



*chamei primo para assistir dai a gente colocava em cima da televisão e ai a gente ficava assistindo One Peace .*

**Entrevistador:** *One Peace, e quantos anos você tinha nessa época?*

**Lofard:** *5*

**Entrevistador:** *5 anos, e você está com quanto agora?*

**Lofard:** *12*

**Entrevistador:** *12, bacana, mais alguém pessoal? Vamos lá .. aqui*

**Shadlow:** *Eu comecei assistir anime, quando minha mãe colocou netflix, ai eu comecei a pesquisar filmes, ai apareceu lá em alta as séries, ai eu comecei interessar mais né? Saber como é que era, ai depois de um ano , ai eu perguntava “ ha! Ei você tem netflix? – Tenho!! E... ai eu perguntava - Ha! Você assiste anime? Ai, ele falava sim, tal anime ai!! Ai a gente ficava assistindo anime, até hoje liga um pro outro e fica assistindo anime ao mesmo tempo.*

**Entrevistador:** *ao mesmo tempo vocês assistem?*

**Shadlow :** *um hum...*

**Entrevistador:** *Bacana, então agora você?*

**Ruplay:** *Quando comecei assistir anime.... ha é meu nome é Ruplay, e eu comecei assistir anime em torno dos quatros anos , foi quando comecei a mexer em computador, ai ele me apresentou Naruto, ai eu fiquei assistindo Naruto desde dois mil e.... deixa eu ver.... ha desde dois mil e onze eu fiquei assistindo até agora, ai eu me identifiquei com muitos personagens do Shikamaru e um bando de personagens, também assistia Nanatsu no Taizai comecei faz mais de um ano e me identifiquei muito com o personagem Ban, porque ele é mais da preguiça mas é bem forte.*

**Entrevistador:** *É?*

**Ruplay:** *É, ele é preguiçoso*

**Entrevistador:** *Bacana, eu... interessante quando você falou do Naruto, eu comecei assistir Naturo foi em dois mil e ... na verdade eu comecei a ler, comecei lendo ele em dois mil e três que comecei a ler porque naquela época o mangá já estava no exame shounin lá e .... pra mim foi um alívio quando terminou, porque você não aguentava mais e queria ver o final e negócio dura mais de 10 anos né? Então ... mas também o Orochimaru é o personagem que eu mais me identifiquei sei lá ele o Itachi, né, bacana, então quem é o próximo que quer falar?*

**Jack:** *Eu, meu no é Jack, quando eu comecei a assistir anime foi.... na verdade foi meu primo que me apresentou o anime, dai ele falou desse jeito, eu tava brincando na casa dele porque um dia eu fui, ai ele falou desse jeito - Primitivo vem aqui que vou botar um desenho pra você. Ai ele foi e botou Naruto, ai até hoje eu assisto eu gostei de Naruto*

**Entrevistador:** *O Naruto é o seu favorito?*

**Jack :** *É*

**Entrevistador:** *E tem mais algum outro que você gosta bastante além de Naruto, que tem esse mesmo impacto com Naturo, ou n....*

**Jack:** *... Dragon Ball...*

**Entrevistador:** *Dragon Ball, Certo....então, quem mais falta ai falar.... Qual é o seu nick?*

**E.Doarte:** *Meu nick é E.doarte, nossa quando a primeira vez que estava assistindo anime é quando eu tava lá no Maranhão, eu sou maranhense e eu tava lá no maranhão , ai eu tinha, eu nem me lembro mais qual era o nome do programa da tv, só que eu tava assistindo um episodio do Dragon Ball Z eu nem me lembro qual era o episodio eu acho que era ... eu nem sei, eu não sei ... que tinha um carinha que tava num dragão ... em cima de um dragão,, ai ... o coisa.... huuummm... esqueci o nome... eu tava assistindo e eu comecei a me interessar mais, ai eu cheguei aqui em Brasília ai eu comecei a pesquisar , fui vendo alguns episódios fui achando bem legal , porque tinha umas partes de cena de luta muito massa, que eu achei também...*

**Entrevistador:** *É bem feito as cenas de luta, e o Dragon Ball é o seu favorito?*

**E.Doarte:** *É! Dragon Ball e Pokemon*

**Entrevistador:** *Pokemon, também.... o Pokemon é antigo é de quando EU era criança se bem que Dragon Ball é de antes de eu nascer né, então... meu primeiro foi Speed Racer em 1990 , depois foi Força G que uns caras que usava umas roupas de pássaro foi em 91 e depois veio Cavaleiros do Zodíaco que assisto até hoje, tenho inclusive todos os bonecos dos cavaleiros, né.... e você Vegeta, quando foi a primeira vez?*

**Vegeta:** *Ano passado com a professora de artes, foi quando eu comecei a desenhar*

**Entrevistador:** *ha é, e ai qual é o desenho que você mais gosta ?*

**Vegita:** *eu não sei os nomes*

**Entrevistador:** *E você assiste pela internet ou na TV?*

**Vegeta:** *Na TV não passa mais*

**Entrevistador:** *não? Não passa mais na tv aberta?*

**E.Doarte, Vegita. Shadlwo :** *NÃO!!!*

**Entrevistador:** *Nossa!!! Que chato!!! Na minha infância e na minha adolescência eu assistia tudo na tv aberta, Dragon Ball, Yu Yu Hakusho, Shurato , Naruto. Você foi um dos que assistiu Yu Yu Hakusho, né? Você assistiu pela internet né?*

**Ruplay:** *Foi*

**Entrevistador:** *Pra mim ele é o melhor falto até chorar....*

**Goku:** *Meu primeiro contato com animes foi, quando passava Pokemon na Globo, eu gostava muito de assistir Pokemon m porque eles sempre ajudavam um ao outro...*

**Ruplay:** *eu assistir quando passava também na Record, até hoje eu sou fã de Pokemon*

**Entrevistador:** *E você jogava os joguinhos do Pokemon, quando passava no gameboy?...*

**Ruplay:** *alguns eu comecei a jogar mais recentemente foi Pokemon GO*

**Entrevistador:** *Pokemon Go, né. Eu com Pokemon sempre tive uma coisa assim, eu sempre via como... eu gostava mais de Digimon né, mais assim, o Pokemon eu sempre via ele como se fosse uma rinha de cachorro né, porque eu não gostava muito ], porque falava pô os caras lá pega um bichinho jogo o meu você joga o seu e os dois que se mate na porrada enquanto a gente fica assistindo, então eu achava muito cruel Pokemon .*

**Ruplay:** *você já chegou a jogar pokemon fire red?*

**Entrevistador:** *Não...*

**Ruplay :** *eu jogo , acho legal e jogo no emulador*

**Entrevistador:** *Não, joguei sim! Joguei sim! Só que eu mais gosto é o Yellow começa com um pikachuzinho*

**Lofard:** *eu só joguei o Fire randyson !!*

**Entrevistador:** *é... então todo mundo respondeu a primeira né? Foi né ? agora começa.... agora é uma pergunta que vocês tem que pensar bastante para responder porque, então... Por que você assiste animes e/ou lê mangas ... alguém aqui lê mangá.? Você, você , então porque você assiste anime ou lê manga frequentemente? O que leva a vocês a fazerem isso?*

**Lofard:** *É porque tem coisas no anime que não tem no manga, tem coisas no manga que não tem no anime, como cenas que eles trocam*

**Entrevistador:** *As cenas são diferentes, né? Qual o manga que você lê?*

**Lofard.:** *One Peace*

**Entrevistador:** *Tanto o anime quanto o manga você acompanha?*

**Lofard:** *uhum!! Eu também olho os dois para ver se vejo alguma diferença entre os dois*

**Entrevistador:** *ha! Você faz uma comparação...*

**Lofard:** *É no mangá também tem mais violência , é mais legal.*

**Entrevistador:** *Tem também o lance do traço , você deve ter percebido a mudança de traço*

**Lofard:** *É, conforme as temporadas o mangá vai mudando o traço , por causa do criador, né?*

**Entrevistador:** *É porque o cara vai evoluindo ao longo dos anos né, então o traço dele acaba mudando, é... mais assim... o que te leva a... assim... cê assistiu, lê todo dia, toda semana, o que te leva assistir e lê anime diariamente? Porque você lê, assiste ele, ao invés de fazer outra coisa*

**Lofard:** *É porque , eu tenho um pouco de influencia com meu primo, dai eu entro no quarto dele e tem muita coisa, dai eu falo – ha!! Vou assistir!!*

**Entrevistador:** *Huummm, entendi!!! Então o próximo ali!!*

**Ruplay:** *eu gosto Lê manga e assistir anime porque junta as duas coisas que mais gosto que é lê e vê aquelas lutas que são mais censurada, como você diz, é bem mais legal ver manga, porque você envolve sua vida assim, as vezes fico me identificando com o Doruto também , porque ele é mais cabeça dura assim, e não gosta muita de conversar e parte logo pra briga e... e os animes gosto muito mesmo de ver porque os personagens são muito bem feitos, e não é aquele negocio é ... dublado muito horrível... esses negocio... até mesmo a dubladora do Naruto , uma mulher e ela dubla muito bem, ai eu gosto muito dessas coisas*

**Entrevistador:** *você se vê nesses personagens?*

**Ruplay:** *sim!!*

**Entrevistador:** *Por exemplo, é seria esse personagem porque ele se parece muito comigo!!!*

**Ruplay:** *É*

**Stalkingwolf:** *Eu já li, porque meu pai ele trabalha e ai traz algumas revistas, ai ele trouxe uma revista meio estranha, ai eu fui lá vê , só que quando eu abri , eu vi que era uma revista do Naruto , só que lá pelos primeiro episódios, lá pelo exame shounin deles, dai eu vi as batalhas no mangá, dai eu via o mangá porque tipo,*

*você não precisa de internet pra ficar vendo as coisas cê pode simplesmente n abri o livro e começar a l.*

**Ruplay:** *eu vejo pelo celular*

**Entrevistador:** *eu vejo pela internet , mas o seu primeiro contato foi com o próprio manga e esse dai do Naruto era aquele modelo que você vê de traz pra frente, ou não?*

**StalkingWolf:** *Era, o modelo que lê de traz pra frente.*

**Entrevistador:** *porque quando fui mostrar pros meus amigos, eles achavam esquisito né, você pegar um quadrinho você lê de traz pra frente né! Eu mesmo quando peguei meu primeiro mangá eu fiquei, que negocio estranho....*

**StalkingWolf:** *Eu também.... eu também quando comecei vê o manga, tipo eu abria a pagina e via que já era no final mesmo , ai matou, tipo a minha curiosidade porque tipo perde um pouquinho o gosto, tipo a gente começar do nada , dai você começa do inicio e fica aquela curiosidade de qual é vê o final, ai eu comecei logo no final, tipo já que minha curiosidade já estava matada , mas mesmo assim eu comecei a lê pra ver como é que era , o início o meio da história pra entender melhor .*

**Entrevistador:** *uhum... então essa pergunta é pra todos vocês, porque vocês assistem animes diariamente né! Ele respondeu e os demais??? Porque é anime e não .. sei lá... pica pau , porque que é anime em vez de está jogando bola ou de tá fazendo outra coisa ??*

**Jack:** *eu gosto de assistir os animes porque , como a maioria das vezes eles lutam , brigam e ai quando as vezes eu e meu irmão está brincando , a gente tipo assim – ha eu sou Naruto!! - Ha você é não sei o que!! Ai a gente brinca, eu gosto de assistir mesmo anime por causa das lutas e eu gosto de viver como o personagem principal*

**Entrevistador:** *Principal... por incrível que parece eu nunca gostei do personagem princi.... com exceção do Yu Yu Hakusho , todos os outros de qualquer outro anime não gosto do principal, não gosto do Ichigo, não gosto do Goku, não gosto do Naruto , eu gosto mais, eu gosto do Vegeta , do cara que é mais brigão , eu gosto do Hiei né.....*

**E.doarte:** *Você daquele cara da porrada né?*

**Entrevistador:** *É eu gosto daquele cara que chega cortando as cabeças do pessoal, né!!*

**Ruplay:** *aquele que luta na porrada....*

**Entrevistador:** *Então quem é o próximo que vai falar?*

**Ruplay:** *eu gosto de me identificar mais com os personagens secundários, me identificava com o anime desde pequeno, comecei já com seis anos, daí faz parte do meu cotidiano desse negócio de lê de vê menos censurado nas lutas, tipo as lutas de desenho eles passa pra outra tela, é mais focado naquele negócio....*

**E.Doarte:** *É naquela tela..... era isso que ia falar....*

**Shadlow:** *É, eu gosto muito, porque exemplo, esses desenhos que passa na tv normal, não tem aquela emoção que você vê no anime, aquela coisa diferente, porque no anime tem luta, tem historia, tem aquela coisa menos censurada, já desenho não tipo Bob Esponja, só foca no personagem principal, não conta a história de alguém, só fica no personagem principal,.*

**E.Doarte:** *é a mesma história naquele abacaxi.*

**Entrevistador:** *Fora que na historia não tem ligação com os capítulos anteriores!!!*

**E.doarte:** *É, é isso o anime é como se fosse uma série.....*

**Entrevistador:** *Isso é como se fosse uma série ou uma novela né? Cada capítulo é uma continuação que vai acontecendo né.*

**Ruplay:** *O desenho tá lá, tipo personagem morreu acabou o episodio e ninguém lembra mais dele....*

**Lofard:** *Nunca gostei muito de desenho, o único desenho que assistia era pica pau desde que eu nasci eu assisti pica pau, como eu gostei de anime por causa desse impacto mesmo, de historia, de personagem, cada um quer alguma coisa, não é aquela cartoon....*

**E.Doarte:** eu.... eu gostei de anime desde quando era mais pequenininho, porque quando tinha crescido um pouco mais eu tinha visto a luta do Goku contra o Majin Boo , ai eu comecei a ver ai tinha umas cenas de luta mó cabulosa , ai eu fiquei mais interessado ai comecei a viciar naquele anime , ai eu gostei.... mas ... esqueci que ia falar....

**Entrevistador:** Por que você assiste anime e vê ele como passatempo? Porque tem ele como importante de interessante pra você continuar assistindo ele ao invés de “ ah! Vou parar, nunca mais vou ver anime”? porque você continha assistindo?

**Vegeta:** por causa dos desenhos....

**Entrevistador:** dos desenho por causa dos traços dos personagens é por isso que você gosta? Você usa ele como referencia para desenho? Alguma coisa que te inspira a desenhar??

**Vegeta:** sim....

**Entrevistador:** Entendi.... e você que é o Goku... hummm Goku e Vegeta, um do lado do outro os dois vão sair na porrada!!! Hein??!! Goku então porque você assiste os animes o que eles tem de interessante?

**Goku:** Eu gosto de anime, porque o anime ele continua, o personagem começa de um jeito , dai ele passa por toda uma dificuldade e sempre vai continuando , eu gosto disso porque eles vai contando a história do personagem .

**Entrevistador:** umhum, uma coisa que ele falou bem interessante aqui é que a gente vê quase todos os animes né ! os caras sempre tão superando , passando por dificuldades né! É sempre num desafio de alguma coisa que nem o Naruto não tinha pai, não tinha mãe, todo mundo odiava ele, e ainda assim ele queria ser o Hokage né! O Ichigo lá do Bleach ..... não era um cara normal que vira um Shinigami que tinha proteger a família dele , os amigos, né ....então cada um deles vai tendo usa... o Yusuke do Yu Yu Hakushô ele era um cara que só gostava de matar aula e ficar brigando e ai de repente o cara morre para salvar uma criança e se torna um detetive espiritual e tem que salvar todo mundo.... então o anime se trata de uma questão de superação né!! E do trabalho em conjunto....



**Ruplay:** Além disso os animes tem um começo um meio e um fim, já os desenho nunca terminam a história é sempre a mesma coisa....

**Goku:** é verdade, parece que só tem um começo, nunca tem fim, e mesmo sendo personagens fictício sempre trata de pessoas reais, por isso que gosto muito.

**Entrevistador:** é verdade . Então com isso vamos pra próxima pergunta Porque os animes e os mangas são importante na sua vida? Porque você considera importante? Eu por exemplo, eu considero importante porque é algo que faço desde a minha infância , é algo com qual é tão comum pra mim como beber algo ou comer, sabe? É assistir um anime ou ler um mangá, eu sinto que preciso daquilo pra eu tá bem, não é algo que vou cortar vinculo.

**E.Doarte:** O anime eu gosto dele, eu acho ele importante na minha vida porque tipo assim, eu sou tipo ligado no anime, entende? Eu gosto muito de assistir , ai tem hora que não fico sem ver anime, tem hora que quando eu quero assistir eu fico tentando assistir até o final, até eu conseguir ver, ai eu.... ai fiquei sem palavra de novo.... hehehe.....

**Entrevistador:** ...faz parte do seu cotidiano , tipo é – ha! Eu vou comer , vou ali , vou assistir um anime ...

**E.Doarte:** ... é ...

**Entrevistador:** É que nem as pessoas ... as mães, tias, avós, pais que gostam de assistir novela né ? tem aquele pessoal tipo minha avó. Minha avó podia tomar um tiro que ela ia ver a novela nem que fosse no hospital, né? Porque pra ela é importante a novela né, ela se identifica o que ela vê ali e é dos passatempo favorito dela né? Então vamos por aqui, quem é o próximo a falar?

**StalkingWolf:** O que o anime muda na minha vida é tipo eu vejo um desenho, eu vejo aquele personagem que é bonzinho , ai não fica interessante , dai quero ver um cara que ele sofre dificuldade que ele sai vitorioso as vezes sai perdedor. Eu quero ver pra tipo... o anime influencia na minha vida tipo... alguns desenhos o personagem se dá bem.. se dá bem... isso não vai ensinar nada pra nós, que todo o dia vai ganhar, nos animes a gente vai aprender que num dia a gente ganha

*noutro dia a gente perde , se vem uma coisa ruim no outro dia pode vir uma coisa boa....*

**Entrevistador:** *Bacana...*

*Jack: Eu tipo, me desafio, eu falo eu vou assistir essa série até o final , eu vou.... eu não vou assistir essa série e outra depois , eu tipo me desafio vou assistir ate o final, porque eu gosto de animes é igual ele falou , é igual uma montanha russa as vezes ele tá em cima, as vezes ele tá embaixo, eu gosto ....*

**Ruplay:** *É isso que eles falaram mesmo, esse negocio de desenho vou ser .... leva um tiro num episodio e no outro tá bem.... se fosse seguir esses desenhos de hoje em dia, eu podia me jogar em cima de uma carro e no outro dia está bem.... mas isso não vai acontecer... o anime é uma lição de vida, pra vida toda...*

**Shadlow:** *Igual o StalkingWolf falou não é aquela coisa né... que você.... no desenho animado... eu me machuco um amigo meu explode .. exemplo: Igual Bob Esponja, tem aquelas explosão, aquela maquina explode e todo mundo fica bem , e tá tudo normal e no outro episódio está como? Tá todo mundo lá de boa nada a ver, numa série tem os acontecimentos da vida por exemplo: ele levou uma facada, no outro episódio ele vai está fraco, não tô de boa , tipo me deram uma facada....*

**Lofard:** *eu acho desenho, que me desafiam a não sair dessa série, eu acho legal ficar em uma série porque você não perde concentração do que você tá fazendo, eu tava assistindo três series ao mesmo tempo, então tipo assim, eu confundia uma série com a outra ou esquecia do que tinha acontecido em uma , só lembrava de outra, ai decidi só ficar e um uma quando terminar....*

*Jack: ..... Igual eu, não gosto de ficar assistindo tudo 3 series juntas porque ai desconcentra , gosto de ficar focada em uma*

**Entrevistador:** *vocês gostam de séries longas ou curta?*

**Todos:** *Longas.....*

**Lofard:** *a curta você vai chorar porque acabou....*

**Ruplay, Shadlow StalkingWolf:** *é tipo isso....*

**Entrevistador:** *fica aquela sensação de abandono, né??*

**Ruplay:** *... é ... é ... isso*

**Lofard:** *Vikings chega logo!!!*

**Entrevistador:** *E Você Vegeta?*

**Vegeta:** *Eu gosto de tudo no anime....*

**Entrevistador:** *tudo?? E o que mais você gosta??*

**Vegeta:** *Eu assisto para passar tempo...*

**Entrevistador:** *é tipo como você vai assistir chaves, né?*

**E.Doarte:** *é tipo quando não tem nada de bom, ai você assiste, né?*

**Vegeta:** *... é....*

**Entrevistador:** *e pra o Goku aqui, porque ele é importante pra sua vida?*

**Goku:** *eu Gosto de anime porque , porque sempre tem uma lição de moral, eles te ensinam o que é certo e o que é errado .....*

**Entrevistador:** *Dai vamos pra ultima pergunta, como que o contato com animes e /ou mangas influencia no seu modo de pensar ou de agir? vocês percebem alguma influencia do anime e do mangá né? E de que forma ele foi sendo seu modo de agir com os colegas , o que influencia na postura que você tem na escola , na postura que você tem em casa? Ou na postura que você tem com seus amigos, né? Se ele tem alguma influencia nisso ou não? Por exemplo tenho um personagem que mais influenciou minha vida foi o Yusuke do Yu yu Hakushô né, por que eu me via naquele menino de qualquer jeito, aquele menino era briguento, era revoltado, tinha problema familiar, ele não tinha pai e eu tinha problema com meu pai, então , assim, eu descontava esses problema familiar brigando com os outros, né, mas eu também dependia muito dos meus amigos, a gente se protegia muito, então assim, eu fui pegando, fui adotando essa postura na época né, dos meus 11, 12 e 13 anos né, ele me ifluenciava na minha forma de agir, na minha forma de pensar, e com vocês acontece isso??*

**Ruplay:** *É , eu não tenho muita coisa pra falar, o que acontece é que me identifico com os personagens mesmo né, e levo para vida, é como o Shikamaru que fica mais quieto no canto dele e esperar o que vir .... é só isso mesmo.....*

**Shadlow:** *Exemplo uma pessoa fica no seu canto, na sala, na escola e não conversa muito, não tem muitos amigos, ela vai assistir animes, ela vai ver que como ... exemplo... uma pessoa mais perto ela vai tentar ser igual a pessoa lá do personagem....porque a vida não é só de boas...*

**Lofard:** *Eu me identifico com personagem bem no começo de aula sabe, porque você não conhece ninguém na sala, ai você fica mais de canto assim. E o personagem que fica mais assim não só de vez em quando mas toda hora é o Killua do Hunter X Hunter...*

**Entrevistador:** *Interessante, você sabia que o criador de Hunter X Hunter é o mesmo que criou Yu yu Hakushô?*

**Lofard:** *Sério?*

**Entrevistador:** *Umhum...*

**Ruplay:** *Ô loko!!*

**Entrevistador:** *Depois que ele criou Yu Yu muitos anos depois ele criou Hunter X Hunter.... Não sei se ele ainda é casado com a criadora do Sailor Moon.... e ai quem é o próximo que tem influencia dos animes no modo de pensar??*

**Goku:** *Eu me identifico muito com os personagens do 7 pecados capitais o jeito de agir , tipo ele é muito explosivo é o Bam...*

**Entrevistador:** *Explosivo, é ? mas porque? São mais agressivos? Que toma iniciativa mais rápido??*

**Goku:** *que toma iniciativa mais rápido...*

**Entrevistador:** *Que não fica pensando muito vai lá e age mesmo, né?*

**Goku:** *É, age antes de pensar.....*

**Entrevistador:** *eu no RPG sou aquele guerreiro, que tem 50 soldados na sua frente, se o cara manda vocês largarem a arma , eu sou aquele guerreiro que nem pensa duas vezes falo para os caras – Faz uma fila que vou matar todo mundo.... e quem acaba morrendo sou eu....*

**E.doarte:** *Eu jogo de guerreiro, mas eu espero.....*

**Lofard:** *Eu jogo de ladrão, fico esperando a melhor hora...*

**Shadlow:** *Eu de mago - bola de fogo, bola de fogo....*

**Entrevistador:** *nem escudo eu gosto, sou igual o Berserker aquele personagem....*

**Ruplay:** *eu já assistir, eu já assistir!!*

**Entrevistador:** *mas esse anime é muito pesado pra vocês*

**Lofard:** *mas eu também assistir*

**Entrevistador:** *E você se identifica com algum personagem??*

**E.Doarte:** *Não, só naquelas cenas de luta , que é muito forte, eu começo a ficar imitando aquelas cenas.*

**Entrevistador:** *Mais alguém se identifica? No?? Então pessoal essa foram nossas perguntas de hoje pra não ficar muito puxado porque as outras perguntas faremos em outros dias ok?*

**Entrevistador:** *Pronto, agora está gravando, então o seguinte galera vamos para a quinta pergunta né, e dei uma previa pra vocês no outro encontro, quais eram as perguntas. Então a pergunta é o seguinte: Você possui amigos e amigas que também assistem a animes ou leem mangás com frequência? Quem quer responder pessoal. Vamos começar daqui e a gente gira, nick?*

**StalkingWolf:** *Eu.... desde quando comecei a assistir anime, meu irmão sempre esteve me acompanhando, certo? Só que aí, ele foi perdendo o gosto dos animes e aí, eu procurei amigos , assim mesmo na internet, para a gente ficar conversando sobre animes, aí! Quando eu ... baixei um aplicativo no celular que se chama amino, aí eu botei amino de animes, aí a gente ai ficava lá no chat conversando como*

*amigos, ai depois , quando eu vim aqui para escola eu vi e conheci aqui os meninos da minha sala....*

**Entrevistador:** *E eles também gostam de animes?*

**StalkingWolf:** *Um-hum*

**Entrevistador:** *Você falou que tinha seu irmão, o seu irmão é bem mais velho que você?*

**StalkingWolf:** *Não, ele é um pouquinho menor mesmo, só que ele não gosta muito de anime*

**Entrevistador:** *Há! Entendi, então acabou não se identificando que nem você, né? Pelos animes, né?*

**StalkingWolf:** *Um-hum.....*

**Entrevistador:** *Tá ok então, quem é o próximo ?*

**Jack:** *Eu... conhece animes igual ele e os colegas da minha sala mesmo, que eles gostam de anime de mangá....*

**Entrevistador:** *E é só pessoal daqui da escola que voc.....*

**Jack:** *Não, meus irmãos, meus primos também gosta...*

**Entrevistador:** *Todo mundo é fã des.....*

**Jack:** *sim, muito , menos o meu outro irmão.*

**Entrevistador:** *É ?...*

**Jack:** *Ele gosta mas do outro desenho animado assim....*

**Entrevistador:** *Sei... tipo Bob Esponja... os desenhos mais convencionais que a gente vê,.....*

**Jack:** *Isso...*

**Entrevistador:** *Sei... e o próximo ??*

**E.Doarte:** *É ... eu... eu quando ...estava vindo para a escola eu lembro que a primeira conversar com o StalkingWolf, a gente teve umas conversas com anime , uma das nossas primeiras conversas .... ai também me lembro que quando veio o Lofard.... ele que apresentou pra gente o RPG, ai a gente foi começou a jogar , ai ninguém sabia como que jogava .... ai gente foi aprendendo cada vez mais e foi evoluindo... e aqui todo mundo gosta de RPG e anime e tal.*

**Entrevistador:** *então a amizade de você foi meio que formou em partes por causa desse contato com esses animes, né? Foi algo que aproximou vocês .....*

**Ruplay:** *É como eles falaram né, a mesma coisa né, não vou repetir , o Lofard que reuniu todo mundo no RPG , a gente começou a vê anime por causa do Lofard, ai todo mundo assinou Netflix e algumas coisas assim... e....*

**Entrevistador:** *E tem anime no Netflix?*

**Ruplay, Lofard, Shadlow, E.Doarte e StalkingWolf:** *Tem, muitos..... bastante.....*

**Shadlow:** *eu só assisto lá....*

**Entrevistador:** *Sério?....*

**Shaslow:** *Um-hum...*

**Entrevistador:** *eu gosto do anime Que, é um site lá...*

**Ruplay:** *eu também....*

**Entrevistador:** *eu assisto bastante lá porque tem uma lista enorme de animes*

**Lofard:** *Já viu Anime Ai??*

**Entrevistador:** *Não... esse eu não vi,...*

**Lofard:** *....não veja não...*

**Entrevistador:** *hehehehe... bacana, então... o próximo?...*

**Shadlow:** *É... eu comecei .... a primeira pessoa que conheci que assiste anime foi o StalkingWolf, que eu conheço de outra escola, né... ai... depois que fui saber né,*

*quem assiste anime.... só ano passado que fui saber nessa escola... e ai... depois que conheci o SaltkingWolf eu fui conhecer o Ruplay e todo mundo aqui... que também falava de anime e tal.... e o Lofard é o que mais falava de anime... ha tipo... – Ha! Assiste esse anime que é tipo... que é muito legal ... – Não! Assiste outro ... e era o que mais incentivava....*

**Entrevistador:** *entendi... e você??*

**Lofard:** *Meu pai... ele ... ele assiste... assistia muito anime ...então... eu nasci meio que no meio.... foi mais ele que me fez assisti mais anime, essas coisas ... mas meus amigos mesmo que... da rua , meus vizinhos.... eu gosto de anime inclusive da sala....*

**Entrevistador:** *é ?? ... Uma coisa assim, pra tirar uma duvida minha né, agente veio de geração diferente ne, eu tinha a idade que você tem hoje lá pra... dois mil ... dois mil e um ne, então assim, na minha época não é era tão comum você encontra outros garotos ou garotas que... principalmente garotas que assistiam anime né? As vezes você chegava e falava de um anime ai todo mundo ficava assim... – que diabo é isso que cê tá falando? Que é anime, né.... Hoje me dia você assim... é ... tanto aqui na escola como na rua, no bairro de vocês.... é... ou na internet... é bem comum ceis encontrem outras pessoas , outros garotos da idade de vocês assim que também conhece os animes?*

**Ruplay:** *Na rua não... mas... assim na internet é mais comum...*

**Entrevistador:** *Na internet vocês encontram bastante?*

**Ruplay:** *... bastante....*

**Entrevistador:** *Então ...ok... e você por ultimo é o Goku, né? É o único que lembro direito .... é você tem muitos amigos que também assiste animes com frequência?...*

**Goku:** *Tenho... tenho alguns amigos... que começaram assistir anime por causa do meu tio mesmo, porque meu tio... sempre vem me falando dos animes que ele tá assistindo ... ai ele assiste muito também... era.... Piratas do Espaço... Cavaleiros do Zodíaco ... ele assistia esses desenhos .. é.... Samurai X .. ele assistia esses desenhos... ele vai me falando pra mim assistir, ai vou assistindo eu vou me interessando....*



**Entrevistador:** *Bacana... é interessante , que nem você com seu tio, você com seu pai... ces tem sorte de não ter vindo sido batizado com um nome de um personagem né, porque ia ficar bem doido né, porque nenhum ai é japonês , imagina chamar ... sei lá... Takeshi né... o cara.... todo o brasileiro.... porque eu vi né, tem uns casos né de pessoas, como por exemplo é ... da minha geração que gostavam de Jaspion ... que são os Tokusatus.... Jiraya ... dando nome pra filho de Jaspion de Daileon, na minha escola mesmo, tem um aluno que o nome quase Daileon que é o robô do Jaspion mas é Dailon né.... mas é quase ... eu fico chamando ele de Daileon Gigante Guerreiro né...*

**Lofard:** *Pô o nome do meu filho vai ser John Snow*

**Entrevistador:** *John Snow? .... o por causa do Game Of Thrones, né? ... O meu ... eu não tenho ... mas eu daria o nome ... mais... nórdico... não sei...*

**Ruplay:**... *Ragnar....*

**Entrevistador:** *Ragnar eu gosto desde que eu era moleque desse nome, Bjorn também ... mas ... meio esquisito né, por esse nome no brasil.....próxima pergunta é bem parecida com a anterior que é... sobre sair né... se Você sai bastante ou conversa pelo menos bastante via Skype ou pessoalmente com os amigos que também gostam de animes ou manga né? Aqui é no caso se vocês param pra ficar conversando a respeito de animes mesmo né , de manga né... e se vocês chegam a sair ... aqui em Brasília não sei se vocês sabem... tem um evento o Kodama... não sei se ainda tem né. Não Entrevistador: Ragnar eu gosto desde que eu era moleque desse nome, Bjorn também ... mas ... meio esquisito né, por esse nome no brasil.....próxima pergunta é bem parecida com a anterior que é... sobre sair né... se Você sai bastante ou conversa pelo menos bastante via Skype ou pessoalmente com os amigos que também gostam de animes ou manga né? Aqui é no caso se vocês param pra ficar conversando a respeito de animes mesmo né , de manga né... e se vocês chegam a sair ... aqui em Brasília não sei se vocês sabem... tem um evento o Kodama... não sei se ainda tem né....*

**E.Doarte:** *eu também...*

**Entrevistador:** *..na escola também, né? Mas vocês não ficam conversando durante a aula, ou fica também ? (risos)*

**Shadlow, Lofard, Stalkingwolf, Ruplay, Jack, Goku:** *sim... sim.....*

**Entrevistador:** *... quando tá aquela aula meio chata....*

**E.Doarte:** *... quando tem aquela aula livre... quando a professora deixa meio livre... ai a gente fala fica jogando....*

**Ruplay:** *... ATÊ nas aulas a gente joga... (risos)*

**E.Doarte:** *... é também... (risos)*

**Entrevistador:** *É... bacana... eu... eu... como professor não tenho o hábito assim... sempre eu tento terminar a aula 10 minutos antes dela encerrar pra eu deixar a galera ... livre... fazendo alguma coisa que gosta.... ne....*

**Lofard:***...é.... quando a gente tem aula meio assim... que a gente pode ficar mais é... a vontade... ai assim.... tinha uma vez... que a gente tava com uma professora né.... e ai os meninos tudo chegou.... e falou – Vamos jogar RPG??!!.... ai a gente efoi na professora perguntou... - A gente pode jogar RPG ..... ai ela achou que era.... RPG .. aquele negocio lá... de postura.... não sei o que ... ai ela falou – ôxi faz os negocio lá atrás... ai eu .... – O que?? .... não entendi... (risos)*

**Entrevistador:** *Umhum... bacana.... eu cheguei a jogar na escola RPG, quando era mais novo, mas já era no ensino médio .... a gente tava jogando na sala de aula... também nessa mesma questão de vocês... quando o professor liberava um tempinho mais cedo... na minha época... quando faltava ... não importa o professor que faltasse.... o que vinha subir aula... quando tinha subida ne... era o professor de educação FÍSICA né, então assim as vezes ele não podia levar a gente para quadra, então porque ele tava com outra turma... ai deixava uns dominó , uns negocio pra gente... ai a gente passava a aula inteira jogando RPG... né... já aproveitava a brecha ... pra jogar ne... ai o pessoal que ficava em volta que não jogava ... no começo eles achavam estranho vendo a gente ali... ne ....*

**Jack:** *.... igual os meninos da nossa sala eles ficam assim - What???*

**Entrevistador:** *Né... eles ficam com aquela cara - Que que eles estão fazendo, né.... e ai eles achavam estranho ... o mestre falando assim.. – Não! Vocês estão*

*caminhando pela floresta, quando encontram... e a gente empolgava jogava os dados e era bem divertido também..*

**Lofard:** *É as vezes ... eles perguntavam ... – O que vocês estão fazendo né?*

**Entrevistador:** *... é....*

**Lofard:** *Alguns até chama a gente de nerd.. ( risos)*

**Ruplay:** *... ai chega um de cada vez ne... fica - Humm!! Que que isso... e ai sai ... ai v vem outro ... – Que que isso!! Ai, sai...*

**Shadlow:** *ai atrapalha a gente jogando....*

**Entrevistador:** *Mas já vieram outros jogar com vocês??..*

**Lofard:** *já.. já...*

**Jack:** *já já sim... o Jiraya (kauan) e o... Jaspion (Gabriel).....*

**Lofard:** *Inclusive ele -- aponta pra o Jack--- ele não jogava com a gente ai ele perguntou o que que era... ai ...*

**Jack:** *ai eu joguei por curiosidade....*

**Lofard:** *.... ai ele resolveu ... gostar mais assim.... e como sou o mestre do do.... ai ... eu meio que mostrei os livros ... um desses livros... ai ele leu um pouco e....*

**Jack:** *.... e comecei a jogar....*

**Ruplay:** *Mas quem começou a jogar mesmo foi o Lofard, Jaspion, Shadlow e eu....*

**E.Doarte:** *... eu também...*

**Shadlow:** *... mas... todo mundo achava estranho...*

**Entrevistador:** *Um- hum... com os pais... os pais de vocês todos sabem que vocês jogam RPG?...*

**Jack:** *minha fala... minha fala desse jeito - Oxi... que que isso menino, oque você tá fazenu?? Isso ai é coisa errada , não sei o que.... ai eu vou explico... ai ela via e fica...- Ta bom!! Mas se não for coisa errada pode jogar ....*

**Ruplay:** *No dia que falei do bilhete que vocês mandaram... que ia ... ai ela falou – O que que isso ... não sei o que... dai eu expliquei direitinho ... ai ela até se interessou .....*

**Jack:** *... a minha também...*

**Entrevistador:** *é ... bacana ....*

**Lofard:** *a minha mãe é menos conservadora.. ela deixa eu jogar RPG... ai eu pedi pra ela tirar xerox comigo dos “ Malditos Goblins” .. ai ela disse... – Maldito menino!! É do Diabo!!! Que isso!!!....*

**Entrevistados:.** *É ... a gente acaba tendo essas barreira... é que é por falta de informação, né.... como os pais não conhecem.... pô ... eu vivi na época que é... teve uns... que nem eu falei... da outra vez... que foram associados com RPG... eu tinha lá VAMPIRO - idade das trevas, e não sei o que né.... e minha mãe ficava... minha mãe sempre foi muito religiosa... e minha ficava assim.... eu já não gostava de ir pra igreja ne... pronto... pra minha mãe eu já tava fazendo pacto com o diabo né.... (risos)... ela – Não meu filho isso aqui não é normal.... ai eu falava – Não mãe isso aqui é um jogo uma brincadeira ...*

**Shadlow:** *aminha mãe é assim... – Oh você pode jogar mas que não seja na aula , se algum professor vier reclamar comigo... já sabe....*

**Entrevistador:** *É é ... porque na aula... tem que estudar ne... ai em que ter horário... tudo tem que ter horário né.... horário pra estudar, horário pra comer, horário pra fazer tudo.. né.....*

**Ruplay:** *É ....*

**Entrevistador:** *Eu sei que é difícil né... eu gosto muito de jogar computador, eu jogo demais eu competia então as vezes é difícil te que fazer das minhas atividades... caso hoje que já sou adulto ... tem que preparar aula, ter que lavar a louça .. fazer um monte de coisa ... pra DEPOIS jogar né... ai você fica lá né... os*

*dedos coçando querendo jogar.... então aqui ... a sétima pergunta... é se vocês já trabalhou com animes e ou mangas na escola?....*

**Goku:** *A gente nunca teve isso não, mas eu gostaria muito....*

**Entrevistador:** *Nunca teve então.... nadinha assim....*

**Goku:** *não... nada.....*

**Entrevistador:** *Pô eu tinha que dá aula proeis... lá na minha escola ...minha turma... lá.... todo ano.... agora que trabalho com os sétimos anos... agora no segundo bimestre a gente vai fazer um manga lá... na verdade vai fazer uma História em quadrinhos né... eu deixo livre, quem quer fazer manga que quer fazer comics.... cartoon ne.... eu não gosto muito de impor para o pessoal... e alguém aqui teve , chegou a ter na sala de aula.....*

**Jack:** *a gente já teve uma aula de artes que era pra fazer um desenho livre.... dai eu fiz.... um.... um desenho... tipo igual anime mermo... ai ... quase todo mundo da sala gostou...*

**Entrevistador:** *mas nunca trouxeram assim...*

**Jack:** *... não....*

**Entrevistador:** *.... assim... explicando sobre animes, manga, trazendo modelo...*

**Ruplay:** *Eu acho que no quarto ano eu tava com aquele negocio de ... desenvolvendo esse negocio de anime .... desenho... ai eu e meu amigo... começou a fazer quadrinho de anime... ai a professora foi e falou que era legal que a gente poderia fazer isso no final da aula... ai a gente começou fazer isso.*

**Entrevistador:** *E vocês acham assim que ... é... dentre os conteúdos que vocês veem em artes né, vocês acham que se vocês também trabalhasse em... com... relacionado animes ou a mangas, ne... nas aulas, vocês iam gostar disso?...*

**Ruplay, Jack, Lofard, Shadlow:** *sim ... sim...*

**Ruplay:** *Eu ia fazer um desenho BEM... BEM FEITO....*

**Entrevistador:** *Né, porque eu penso assim dá para trabalhar vários elementos das artes né nesses quadrinhos , eu como professor, eu gosto de trabalhar, eu trabalho textura, volume, luz e sombra, né, tudo através dos quadrinhos com os alunos, até história, eu trabalhei um período lá que é o barroco, que é um período que vocês vão ver... vocês estão no sétimo ano né?*

**Jack:** *sim!!!*

**Entrevistador:** *Cês devem todo ele, eu trabalhei todo ele em historia em quadrinhos né, porque é uma forma que chama mais atenção do que , simplesmente, um texto grande ou algo do tipo , né. Então assim como prática mesmo, vocês não tiveram com nenhuma professor realmente aulas de mangás ou historia em quadrinhos na sala de aula né?*

**Lofard:** *... não...*

**Entrevistador:** *E a oitava pergunta e ultima é... essa daqui é de cunho produtivo né, ou seja , o que vocês fazem essa ... aparentemente paixão que vocês tem pelos animes e mangas né. Então aqui, vocês gosta apenas de assistir a animes e ler manga, ou também gosta de desenhar, pintar, cria histórias ne?... Eu já vi que o RPG tem uma influencia grande em vocês né , mas o anime e o manga influenciam vocês a produzir algo né, em desenhar .... então vamos começar no Goku dessa vez.... Então você faz desenhos....*

**Goku:** *Faço... eu gosto de desenhar os Pokemons, gosto dos Pokemons...*

**Entrevistador:** *Você já desenhou os cento e cinquenta, existe mais do que cento e cinquenta?*

**Goku:** *Existe... mais... por causa das novas gerações, existem novas gerações ...*

**StalkingWolf:** *.... SE... se for contar tudo dá mais de mil....*

**Goku:** *... agora, atualmente, fizeram uma pesquisa ai e acho que agora são seiscentos e poucos .... seiscentos e setenta e cinco...*

**Entrevistador:** *E você desenhou quantos deles??...*

**Goku:** *Ha!! eu já desenhei uns 50 mais ou menos ....*

**Entrevistador:** *Uns 50 ???....*

**Goku:** *É... eu já desenhei inclusive os que eu achava melhor... Milchu, DragonNight...*

**Entrevistador:** *Eu sempre gostei do Squirtle....*

**Goku:** *...É eu também ... Charmander...*

**Entrevistador:** *Tá ok, e você? Você só gosta de lê ou tenta desenhar de vez em quando??*

**Lofard:** *Eu gosto de desenhar uns mangás de vez em quando...*

**Entrevistador:** *mangás?...*

**Lofard:** *É...*

**Entrevistador:** *Mas quem mestra o jogos de RPG é você?*

**Lofard:** *É sou eu...*

**Entrevistador:** *Mas quando você mestra o jogos de RPG você é influenciado pelas histórias de animes ou mangas ou só pelas revistas de RPG? A tua criação para mestrar, ela vem de onde??*

**Lofard:** *Tem vídeos na internet das pessoas jogando, dia eu pego uma coisa que pessoa fez aqui... ou até mesmo pego a história mesmo pra jogar com eles...*

**Entrevistador:** *Bacana você diz que produz manga né, você pesquisa mangá pra tentar produzir?...*

**Lofard:** *Eu assisto num canal que ensina fazer manga .. essas coisas ...*

**Entrevistador:** *... Vou te dar uma dica... você que que gosta... Pra você lê ou pra assistir o anime também, sé que você não viu né... O Bakuman, você já chegou a ver já??...*

**Lofard:** *Hum-um...*

**Entrevistador:** *Bakuman conta a história de dois garotos que querem produzir manga, eles querem ser mangaka, um deles desenha e o outro cria o roteiro, é*

*excelente ele mostra todo o processo de verdade de como é que é de quem quer ser desenhista de manga. E é um manga, ele é bem bacana, ele é bem interessante, seria bom você dá uma olhada nele... depois.... o Bakumam... porque você não precisa tudo sozinho, você pode juntar com amigos e fazer, entendeu?.....*

**Lofard:** *... Acho que sou melhor para fazer o roteiro...*

**Entrevistador:** *Pois é... de repente você pode fazer o roteiro e o outro desenhar né, quem nem ali ... o cara Pô.... porque as duas coisas tanto o roteiro quanto o desenho o cara gasta bastante né... da cabeça ... é bem cansativo, então quem faz os dois... não vive... fica doente jovem... sim ele vive... fica rico mas fica doente jovem.... porque é difícil né eles fazem 16 horas de trabalho por dia os dois sozinhos... então o próximo o Shadlow, cê.... só assiste ou não... tô vendo que não né....*

**Shadlow:** *É eu desenho também... eu ... as vezes... eu assisto um anime... ai exemplo... uma coisa que foi muito legal, tipo uma luta.... a eu tento desenhar ou crio história com aquilo ...aquele anime....*

**Entrevistador:** *Entendi... bacana... cê meio que dá continuidade, uma coisa que eu fazia muito, não sei se vocês fazem também quando eu assistia um anime que eu gostava bastante, vamos supor... parava num episódio ali... que teve uma luta... que aconteceu uma luta... ai na minha cabeça eu ficava continuando , criava várias possibilidades da continuação daquele episódio... ou mesmo quando um anime acabava... quando Yu YU Hakushô acabou que o Yusuke ele já.... né.... ele forte porque ele é filho de um demônio...mas ele perde o ultimo torneio .... ele se casa e acaba... e na minha cabeça quando eu brincava com meus amigos eu dava continuidade... essa história....não depois ele ia voltar treinar... fazer não sei o que.... fazia muito isso ne... então .. o próximo...*

**Ruplay:** *Eu desenho, eu assisto, eu leio... eu faço tudo mesmo quando eu descobri o Naruto... eu não achava um papel ai eu desenhava nas paredes pra ver os desenhos., só via o Naruto nas paredes ...*

**Entrevistador:** *Nossa!! Bacana, mas desde pequeno você gosta de desenhar?*

**Ruplay:** *sim... Bastante....*



**Entrevistador:** *É... eu ... eu comecei tarde a desenhar, o meu interesse por desenhar começou com 15 anos só...*

**Ruplay:** *O meu... eu comecei antes...*

**Entrevistador:** *... eu era daquelas pessoas que achava...ha não você tem que ter talento... hoje me dia eu não acredito em talento eu acho que é treino saber, treino, treino, treino ... foi que o que falei pra vocês copia um negócio desses , um mangá inteiro né... que vai desenvolvendo né...*

**Ruplay:** *....que... era muito legal.. eu gostava desenhar as lutas.. que as lutas era muito legal pra mim, era muito rápido eu me divertia muito... ai ... começava a passar rápido pra mim... ai eu vejo e continuo como você falou lá... tipo a luta do Gara e do Lee ...*

**Entrevistador:** *... Foi uma das melhores lutas da minha opinião....*

**Ruplay:** *... é ... eu tentei continuar.... o Lee batendo mais no rosto do Gara... deixando ele sangrando sabe... essas coisas...*

**Entrevistador:** *... bacana... bem legal isso... e você produz?*

**E.doarte:** *Eu... eu tava jogando ... jogando no play 2 lembra? ...*

**Entrevistador:** *Um-hum...*

**E.Doarte:** *... ai eu jogava muito... umas lutas assim de Dragon Ball Z, dai eu tentava muito jogar uns especiais mó cabuloso , eu também jogava muito Naruto ... eu jogava..... se não me engano era Naruto Shippuden...*

**Entrevistador:** *Não era Ninja Storm, um negocio desses né?*

**E.Doarte:** *É... é... ai eu também assistia muito anime, assistia , e eu também tinha aquelas cartas do Yu Gi OH! Entendeu... aquelas cartonaz antiguihas... eu não sabia pra que serve daí eu ficava batendo nelas assim... ou ficava brincando de lutinhas com elas ... mas isso era quando eu era bem pequenininho.. ai hoje a minha mãe jogou tudo fora...*

**Entrevistador:** *Jogou fora?... hum... eu tenho hoje meus brinquedos de quando eu era criança guardado nas caixas porque a minha mãe tinha mania de doar ne.. ai tem uns lá que eu falei - Oh! Mãe esses aqui não pode doar não...*

**E.Doarte:** *A minha mãe também é assim... ela fica doando os meus brinquedos...*

**Entrevistador:** *é... eu tenho um lá Cavaleiros do Zodíaco, Comandos em Ação, bonequinho do Samurai Warriors, que eu acho que cês nem chegaram a pegar essa época...*

**Shadlow:** *Eu tinha uma bolinha que era do Bakugan ... e essa bolinha vinha com uma cartinha, ai eu assistia os desenhos e sempre ficava tentando fazer igual eles né... parecer um monstro lá né... ai eu ficava tentando com a cartinha ficava jogando a bolinha toda hora pra ver se saia ... ai depois jogou fora...*

**Entrevistador:** *Eu fazia... isso com a Beyblade...*

**Jack, SatlkginWolf, Lofard, Goku:** *Ha eu sei .. eu tinha... (risos)*

**Lofard:** *Eu tinha uma Beyblade...*

**Ruplay:** *Eu assistir todas as temporadas eu assistir tudo...*

**Entrevistador:** *Um hum.... e eu queria fazer igual o cara, jogar a Beyblade controlar...*

**Ruplay, Shadlow:..** *É.... é.... é.....*

**Entrevistador:** *... tinha um joguinho do Playstation 1 que era bacaninha que eu jogava....*

**Lofard:** *... eu fazia a minha Beyblade...*

**Entrevistador:** *Você mesmo fazia? Como??*

**Lofard:** *Eu pegava aquela tampinha... aquela tampinha de sabão líquido né .. ai eu colocava um aro de bicicleta ... colocava uma caneta assim ...*

**Entrevistador:** *E ela girava??...*

**Lofard:** *sim... ai batia na outra....*

**Entrevistador :** .. é sério?...

**Lofard:** .. umhum...

**Goku:** *Eu podia fazer também cortando o CD...*

**Entrevistador:** *Cortando o CD... esses meninos são criativos hein...na minha época não tinha essas ideias eu ia atrás de comprar a Beyblade... lá...*

**E.Doarte:** *a ponta da minha Beyblade quebrou eu fiz a mesma coisa que o Lofard, usei a ponta de uma caneta pra consertar as coisas... e deu certo...*

**Entrevistador:** *Nossa... dá trabalho isso dai hein??*

**Goku:** *dá.... mas fica legal.....*

**Entrevistador:** *Tá louco eu não fazia isso não (risos)*

**Lofard:** *Ah !! a gente ... apostava pra ver quem colocava o dedo em cima....*

**Entrevistador:** *Legal... eu nunca encontrei ninguém pra jogar comigo ... eu ficava jogando sozinho ... que nem eu falei ...na minha época não era tão comum... ai eu ficava lá sozinho vendo a minha Beyblade...fazendo ela girar.... que nem uma criança... e você ?*

**Jack:** *Desenhar ... desenhar eu não gosto muito não , mas de criar histórias... porque tipo fica tudo na minha cabeça dai eu tenho que escrever pra sair.... eu crio histórias mesmo .. porque meus desenhos não são assim... ai fico com vergonha....*

**Entrevistador:** *fica com vergonha é?... eu acho que é uma coisa comum né de todo nós que gostamos de anime dessas coisas ... como a gente tá sempre lendo ... assistindo .. ou lendo .. ai fica cheio de ideia na cabeça né... ai fica querendo extravasar de um jeito né ai um fica escrevendo, o outro desenhando... um vai lá joga os jogos... eu sinto muita necessidade disso... pra mim eu fico louco que não tem um jogo do Bleach tipo pro Playstation 4 porque eu jogava do Playstation 2 eu gosto muito de Bleach, ai não tem Playstation e nada.... eu sinto essa necessidade que nem ele ir lá e jogar né... outros de escrever.. outro de desenhar... eu desenho bem pouco, eu desenho quando tô virado no Jiraya mesmo , mas é difícil, eu faço*

*um dois desenhos por ano... assim né.. eu gosto de extravasar no vídeo game mesmo...*

**Ruplay:**... *eu já fiz uma história que era de um vírus da internet , o nome do cara chamado de vírus porque hackeava qualquer coisa, dai tinha uma prisão... envolvida a um bando de negócios ele conseguia hackear, ai ele era mó excluído na escola, mas eles se vingava as vezes também, né... o pessoal levava celular ai ele hackeava com próprio notebook ...*

**Entrevistador :** *Isso me fez lembrar de um Tokusatsu dos anos 80 , 90 .. tipo Jaspion, Power Rangers essas coisas.... só que os caras lutava com um vírus de um computador, ne, então eles assim tava aqui no mundo real fazia uns negócios, dai eles entravam dentro da linha telefônica e lá dentro ele lutava junto ... contra uns vírus uns bichos esquisitos que era ... um vírus de computador....*

**Lofard:** *Agora fica mais fácil mesmo.. olha aqui ... tudo a gente faz digital... né...*

**Entrevistador:** *é... e você?*

**StalkingWolf:** *Meu irmão não gosta muito de anime, mas ele pesquisa muito na internet personagem de anime mesmo e vive desenhando, tanto que eu e ele a gente vai na internet ver as imagens .. a gente memoriza umas capas... Tipo eu .. em baralho as imagens na minha cabeça pra criar um personagem novo... tipo um anime mesmo... então eu e ele , a gente pega as folhas faz lá ... a gente desenha ... e pega as fitas adesivas e cola na parede, a gente tem uma parede só de desenho que a gente fez de anime .....*

**Entrevistador:** *hum... bacana isso, mas é uma parede de desenhos animes... eu tinha uma parede de desenho mas eram de mortal kombat.. mas a parede é desenhos que vocês pegam na internet ou tem desenhos de você....*

**StalkingWolf:** *Tem muitos meus.... eu gosto muito de cria com o gosto meu mesmo... ai eu acabo colocando junto lá também...*

**Entrevistador:** *.. e sua mãe não joga tudo fora...?*

**StalkingWolf:** *Não.. porque a gente cola na parede... ai ela falou bem assim – Tá bom o quarto é seu....*

**Entrevistador:** *O quarto é seu e do seu irmão ou só seu?*

**StalkingWolf:** *Meu e do meu irmão...*

**Entrevistador:** *ai você pega os mangas como referencia pra criar desenhos novos??*

**StalkingWolf:** *Sim...*

**Entrevistador:** *Mas você e o Ruplay são mais os desenhistas do grupo?*

**StalkingWolf:** *Não... é mais o Ruplay e o Shadlow mesmo...*

**Ruplay:** *Todo mundo aqui desenha mesmo... mas né....*

**Entrevistador:** *Mas os seus personagens você desenha?*

**StalkingWolf:** *Um-hum....*

**Jack:** *Eu não desenho .. mas eu escrevo se o personagem é alto, baixo, gordinho... ou se é branco cabelo loiro... eu escrevo*

**Ruplay :** *eu já faço o personagem ... com capacete ou não....*

**Entrevistador:** *É legal quando forem jogar uma campanha longa de RPG, pegarem os personagens , assim como registro mesmo né , cada um na sua ficha... eu faço isso na minha ficha de RPG eu desenho meu personagem ai vocês desenharam cada um na sua e depois vocês fazem um desenho deles todos juntos entendeu... e vocês pretendem assim né ... gostam de anime... quando vocês estiverem mais velho quando vocês forem... continuando ... aqui é até que série nono ano né??*

**Shadlow:** *.. é ....é...*

**Ruplay:** *Eu e o Shadlow vamos pra uma escola aqui perto né...*

**Entrevistador:** *E todo mundo aqui tem a mesma idade? Até você que é mais alto tem a mesma idade?*

**Goku:** *(risos) não , não eu tenho 14 anos*

**Ruplay:** *... todo mundo 12 ....*

**Entrevistador:** *Você que é mais velho né, você já tinha ouvido falar desse evento Kodama.. você conhecia??*

**Goku:** *Não, infelizmente, não....*

**Entrevistador:** *Não... é um evento que tem aqui... é um evento grande,... bem grande.. ele é ... cara é um lugar pra quem gosta de anime, manga e vídeo game, porque é tudo que tem lá dentro né... é você paga o seu ingresso... você entra lá tem mangá pra comprar, tem dubladores as vezes né..... mas tem dois anos que não tá acontecendo o evento né.... mas aqui na Ceilândia tá acontecendo muito evento disso... é legal vocês ficarem ligados nesses eventos né, que a galera divulga bastante né.... e... pra vocês mesmo como amigos , se reúnem né... de repente vai a mãe ou pai ... ou primo ou tipo maior de idade de vocês que também gosta, pode levar o bonde todo né, e vocês ficam lá curtindo o dia inteiro né. Eu trabalhei inclusive no Kodama né mas eu não consegui nem ver o que tava acontecendo que eu vim para trabalhar , na época eu trabalhava no Rio Grande do sul, eu vim de lá para trabalhar como segurança do portão, ou seja, eu não vi nada do que acontecia eu só ficava barrando o pessoal do portão que queria entrar com espada, vem mãe e filho fazendo o cosplay.*

**Ruplay:** *uma vez a gente foi num evento de livro ai... ai eu ia comprar exatamente um manga né...ai minha mãe foi tentou ver uns livros né ... A culpa das Estrelas ai ela foi de Super- Homem né, ficou muito engraçado...*

**Entrevistador:** *É bacana vocês irem nesses eventos ne, lá no interior não tinha isso mas aqui na cidade grande... tem.. então é interessante vocês poderem aproveitar isso... né... vocês vão com um maior responsável ai... ou dois... não sei né... e se divertem ne... eu com 30 anos me divirto ... vocês na idade de vocês vão enlouquecer lá dentro ne. Tem estandes de RPG também né... então eu acho bem legal, eu acho algo bem produtivo pra vocês poderem ampliar o horizonte de vocês com essas mídias né... Então vocês ... sei que é muito cedo pra faculdade ... mas alguém aqui se vê como... tem intensão... como desenhista ou algo do tipo no futuro....*

**Ruplay:** *Eu gostaria de ser mais escritor, ilustrador ... esses negócios...*

**Goku:** *Grafiteiro...*

**Entrevistador:** *E tatuador??*

**Shadlow:** *Eu.. eu acho.... meu desenho tem cara de tattoo...*

**Entrevistador:** *Ó... nenhum caminho desses é fácil né... sempre que for mexer com arte...*

**Ruplay:** *... tem que ter muita concentração...*

**Entrevistador:** *.. também... né... não assim... e é um mercado que não é valorizado , pouco valorizado, então assim, as pessoas não querem pagar, as pessoas acham lindo o pagar. É complicado né... é uma área muito difícil... rico dificilmente vocês vão ficar nessa área né, mas dá para ter muito prazer . Cursar uma faculdade de artes né, design né vai bem ... na dele artes, na dele também... artes serve numa boa pra você trabalharem né, apesar de , não necessariamente cês estudarem ate pra isso ne, mas que ela dá uma base boa, dá, uma base muito boa pra vocês. Então é isso pessoal a gente encerra por aqui.*