

Naruto, um artista ou um intruso na aula de arte? Interferências de memórias audiovisuais no discurso criativo da criança ao desenhar¹

Isac dos Santos Pereira

*Doutorando e mestre em Comunicação audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi.
E-mail: isacsantos02@hotmail.com*

Maria Ignes Carlos Magno

*Professora permanente do Programa de Pós Graduação (PPGCOM) em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi.
E-mail: unsigster@gmail.com*

Resumo: Este artigo desenvolve como breve tema geral, mesmo que de forma implícita, as discussões acerca da inserção dos produtos audiovisuais dentro do campo da Arte/Educação contemporânea, salientando sua importância e mudança na maneira de se ensinar e aprender Arte na atualidade. Posteriormente, de forma preponderante, trata-se da construção poética das crianças ao desenharem nutridas audiovisualmente, principalmente pela animação Naruto, estando elas muito mais propícias a serem criativas.

Abstract: This study develops as a brief general theme (even if implicitly), discussions about the insertion of audiovisual products within contemporary art/education, stressing its importance and the change it promoted to how art is taught and learned nowadays. Then, we preponderantly address the poetic construction of children as they draw, after being audiovisually inspired (especially by the animation Naruto) and much more favorable to creativity.

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Recebido: 06/04/2021

Aprovado: 08/10/2021

2 “A animação narra a história de uma criança impulsiva e travessa, Naruto Uzumaki, que juntamente com seus novos companheiros de luta, Sakura e Sasuke, além do professor, Kakashi Hatake, enfrentam poderosos adversários. A relação de Naruto, até então, com seus colegas, não é das melhores, pois sua pretensão constante é namorar Sakura, e ao mesmo tempo ser melhor que Sasuke, grande amor de Sakura. Em paralelo, o trio está na conturbada, por vezes, fase da pré-adolescência, momento este em que conflitos externos e internos aparecem, com novos desejos e pensamentos frente ao convívio e as dificuldades em sociedade, crescendo o sentido de responsabilidade e objetivos, e em paralelo, a demanda consciente por mais atenção concernente a tais questões” (PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignes Carlos. A animação Naruto e a poética visual da criança nas aulas de Arte: novas representações ao desenhar. *Revista Primeira Evolução*, v. 2, n. 14, p. 72, 2021).

3 Informações coletadas no aplicativo *AnimeTV* e no site: <http://konohastreaming.eklablog.com/naruto-vf-liste-des-episodes-a177559756>. Acesso em: 30 jul. 2020.

4 DIETRICH, 2004 in XIMENDES, Ellen. *As bases neurocientíficas da criatividade*: o contributo da neurociência no estudo do comportamento criativo. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação Artística) – Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010.

Logo, tem-se em vista que compreender as produções gráficas das crianças como objetos de Arte conformados dentro do contexto contemporâneo é também ao mesmo tempo entendê-las como status documentais/memórias da Arte/Educação afeitos à época da comunicação audiovisual e inerentes ao processo criativo.

Palavras-chave: Naruto; criatividade; comunicação gráfica; criança; arte/educação.

Therefore, we find that understanding the graphic productions of children as objects of art conformed within the contemporary context also deems them as documentary status/art memories/education wont to a time of audiovisual communication and inherent to creative processes.

Keywords: Naruto; creativity; graphic communication; child; art/education.

1. INTRODUÇÃO

O saber sobre a relação que se manifesta na contemporaneidade das pinturas e dos desenhos das crianças com o audiovisual constituído pelos desenhos animados japoneses, imbricados e atrelados às variantes de games, construções, animações diversas, utilitários cotidianos, além das obras artísticas construídas ao longo da história da Arte, vem propiciando inquietudes por saber mais afundo como elas tornam-se, ao mesmo tempo, que nutrição visual e estética, um subsídio na construção da digital poética de cada estudante ao desenhar e pintar nas aulas de Arte.

Face a isso, de maneira mais concentrada, nota-se que o ato criativo, a performance artística, a poética da criança que assiste *Naruto*² é bem diferente das que não o apreciam e/ou tampouco o consome como obra audiovisual. Diante disso, pretende-se a partir desta pesquisa salientar a importância dos desenhos animados em sala de aula, sejam os escolhidos pelos professores bem como os trazidos pelos próprios estudantes, como aqui discutido, a animação de Masashi Kishimoto, *Naruto*³.

Acredita-se que, dependendo da qualidade da configuração animada, cada desenho tem sua peculiaridade gráfica e sonora, sendo marcante e significativo componente na interferência da criatividade da criança.

Um desenho que seja dotado de pouco grafismo, narrativa pobre, ou mentira/mentirosa, como os autores costumam chamar uma obra que não tem um raciocínio lógico dentro do enredo, torna-se inócuo para o processo reflexivo e criativo da criança, fazendo-a, talvez, copiar algum personagem, cenário, fala ou ação, mas de maneira estereotipada, sem uma concentração considerável sobre a significância, emoção e complexidade na apresentação da história existente na produção animada. Agora, *Naruto*, como uma animação de preferência entre os jovens da atualidade, que chama atenção por sua vivacidade e subversão infantojuvenil, além de propiciar a vivência audiovisual dentro do mundo fantástico dos ninjas como um personagem carismático, mexe com o imaginário dos infantes com suas narrativas, despertando uma “necessidade de expressão criativa”⁴ de reconfigurar memórias das experiências tidas nos episódios da animação, fazendo seu próprio universo ninja, seu espaço-tempo,

cronológico ou não, seu mundo mágico, fantástico. Parte de sua vida enquanto sujeito ativo e criativo...

Logo, entende-se que, a partir do momento que uma animação provoca tais estimulações na criança que o assiste, suas ações posteriores ao consumo serão diferenciadas daqueles que muitas das vezes tornam-se consumidores passivos diante de uma pobreza audiovisual. As boas animações, como a discussão aqui levantada em cima de *Naruto*, contribuem para o pensamento desviante da monotonia e insere seu contemplador – que se torna ativo ao ser estimulado por ela – em uma busca, por vezes, incessantes de imaginar em como aquela história poderia ser, terminar, se estender e se complementar. Com isso, a criança passa a discursar por intermédio de seus desenhos de maneira muito mais criativa e ativa, transformando sua animação em uma extensão de suas experiências imaginárias e educativas, construindo diversos e novos discursos para além dos estereótipos gráficos, ainda, encontrados em sala de aula. Os desenhos inseridos no corpo do texto foram coletados em escolas públicas durante cinco anos e arquivados por um dos pesquisadores.

2. NARUTO NA SALA DE AULA? NARRATIVAS VISUAIS QUE DIALOGAM COM AS CRIANÇAS

Fazendo um paralelo entre a história desenvolvida no decorrer da série *Naruto* e seu grafismo, verifica-se que o personagem chama a atenção da criança, pois não é uma mera representação de um herói bonzinho que salva o mundo e fim. Ele cativa as crianças, pois estando da mesma maneira em uma transição para a pré-adolescência, luta pelos seus objetivos à medida que subverte as regras, brinca, e se apaixona, nutrindo o imaginário de quem o assiste, em busca de aventuras sem fim, formando assim a audiência, a criança apreciadora. Além do mais, sua sensibilidade e interação e proteção dos amigos a todo custo é mantida em cenas após cenas.



Figura 1: Naruto, Professor Guy e Rock Lee extremamente emocionados. Finalização do episódio 3 da quinta temporada de *Naruto Shippuden*

Fonte: <http://naruto-vf.eklablog.com/>

Essa audiência, esse grupo de crianças apreciadoras, tão necessário e fundamental na construção de conhecimentos, “vai se constituindo no que são, fundamentalmente através de seus processos de recepção-interação com os diversos meios e como resultado das mediações que aí intervém”⁵, constituindo assim processos de aprendizagem e criatividade.

Para Pacheco, “conhecer a criança é pensá-la interagindo dinamicamente, influenciando e sendo influenciada”⁶, por exemplo, pelas diversas animações com as quais ela tem contato, tornando-a um ser que transita entre o imaginário das produções e sua própria realidade; que imerge na paisagem quase que infindável das animações e traz consigo um vasto repertório de imagens e possibilidades de criação.

Além disso, é também;

[...] pensá-la, num determinado tempo, em espaços públicos e privados, interagindo dinamicamente. Conhecer a criança é pensá-la como um ser de relações [...] em casa, na escola, no clube, na rua [...]. conhecer a criança é pensá-la não apenas consumindo, mas também produzindo cultura⁷.

Face a este saber, mais do que nunca palpável na contemporaneidade, quando imerso no mundo das produções infanto-juvenis, “em lugar de confiná-las a um mero papel de receptores, é preciso criar as condições para que eles mesmo gerem mensagens próprias, pertinentes ao tema que estão aprendendo”⁸. O que as crianças aprendem com as animações como *Naruto* nas plataformas que os projeta, como por exemplo, o saber sobre o trabalho em equipe e sua necessidade social, elas podem muito bem externalizá-la através de infindas possibilidades comunicativas, incluindo os seus próprios desenhos. Todavia, esse aprender não está calcado na interação da criança com as animações em um mundo de informações estéreis, que destitui os infantes de experiências/saberes singulares provenientes de seu contato com tal obra.

5 SOROZCO, Guilherme. El reto de conocer para transformar: medios, audiencias y mediaciones. *Revista Comunicar*, Huelva, n. 8, p. 25-30, 1997. p. 28.

6 PACHECO, Elza Dias Pacheco. *Televisão, criança e imaginário* (org.). São Paulo: Papyrus Editora, 1998. p. 32.

7 PACHECO, Elza Dias Pacheco. Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil. In: PACHECO, Elza Dias. *Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil*. São Paulo: Edições Loyola, 1991. p. 6.

8 KAPLÚN, Mario. Processo e canais de comunicação. In: CITELLI, Adilson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho. *Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento*. São Paulo: Paulinas, 2011. p. 182.



Figura 2: Cena de *Naruto Clássico* representando o trabalho em equipe

Fonte: <http://naruto-vf.eklablog.com/>.

Segundo Larrosa Bondía⁹, “a informação não é experiência. E mais, a informação não deixa lugar para a experiência, ela é quase o contrário da experiência, quase uma antiexperiência”. Esse aprender se dá na relação das crianças com esse mundo mágico despertado por *Naruto*, que, sem obrigatoriedade, sem um afogar em informações, coloca-as em conversa com parte de seu mundo infantil, de seu repertório imaginativo, na construção de experiências significativas, mesmo que sejam irreais, propiciando saberes, seja dentro do campo da Arte ou não, tornando-as comunicantes.

Para Kaplún¹⁰, “aprender e comunicar são componentes de um mesmo processo cognitivo, componentes simultâneos que se penetram e se necessitam reciprocamente”, logo, o que a criança aprende para adiante dos componentes metodicamente inseridos dentro da sala de aula como poéticas visuais e formas de se descobrir e ver o mundo através da escola paralela chamada Comunicação audiovisual, deve ser dialogada de maneira que ela se articule com sua vida em diferentes cenários sociais.

Ainda em paralelo e complementando Kaplún, é importante saber que, segundo Baccega, deve haver uma procura por “[...] colocar em sintonia mídia e escola”¹¹, além de aceitar que;

[...] a escola já não é mais o único lugar do saber, que devemos relacionar-nos com os meios. E é esse o lugar em que temos de esclarecer que modalidade de programação da mídia queremos para pavimentar as mudanças sociais no sentido da construção da efetiva cidadania¹².

Ao projetar, saber dialogar e ler tal obra animada, existe a possibilidade de se desenvolver o pensamento das relações sociais, aspecto esse tão importante e necessário na formação do indivíduo. Mesmo que muito do existente nos minutos que sucedem os episódios sejam obras do devaneio de seu produtor, há igualmente muito que se pode utilizar em paralelo, fazendo relações, ligações e contextualizações com a realidade palpável escolar, como a do conhecimento interior evidenciada em *Naruto*.

A criança e o jovem se identificam com a postura por vezes infantilizada de *Naruto*, e por vezes mais madura, como dos demais integrantes do grupo. O personagem principal pode estar na pré-adolescência, em processo de amadurecimento, seja físico ou psicológico, contudo, os prazeres da infância o transportam para o mundo do brincar, do ser divertido frente a todos os embates da vida, mesmo tendo responsabilidades. Frente a isso, pode acontecer que, em vez de criar a partir dos elementos contidos na presente animação, o copiar (desenho de apropriação)¹³ seja mais “palpável” na hora de imaginar o mundo envolto pelas batalhas, anseios e decepções de um ninja, mas bem como, não menos importante para o processo de aprendizagem do desenho.

A criança discursa para si mesma e para quem aprecia suas obras que a “realidade” encontrada em *Naruto* articula o ser responsável e a liberdade infantil, as possibilidades reais e o seu mundo mágico; ao apropriar-se e representá-lo

9 BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *Revista Brasileira de Educação*, n. 19, p. 20-28, 2002. p. 21.

10 KAPLÚN, Mario. *Uma pedagogia da comunicação*. In: APARICI, Roberto. *Educomunicação: para além do 2.0*. São Paulo: Paulinas, 2014. p. 71.

11 BACCEGA, Maria Aparecida. *Comunicação/educação e a construção de nova variável histórica*. In: CITELLI, Adilson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho. *Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento*. São Paulo: Paulinas, 2011. p. 32.

12 *Ibidem*. p. 32.

13 Para maiores informações sobre as fases do desenho da criança, ver: *O desenho cultivado da criança: prática e formação de educadores*. 2. ed. ver. 2°. Reimpr. Porto Alegre, RS: Zouk, 2017.

de maneira fidedigna por vezes ela pode estar a dizer que é isso que busca e é isso que lhe interessa nesse exato momento.

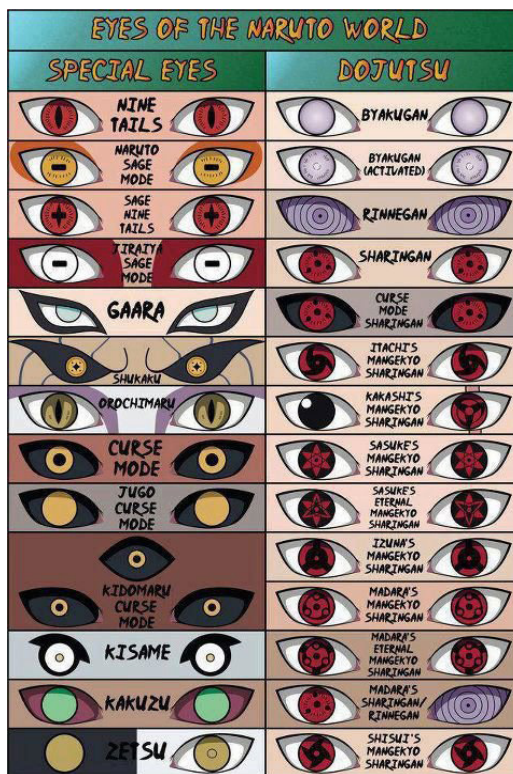


Figura 3: Olhos dos personagens de Naruto

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/315744623858109159/>.



Figura 4: Desenho de apropriação com uma representação dos Dōjutsus (Jutsu/poder ocular) da animação de Naruto feito por um menino de 8 anos da EMEF Paulo Setúbal

Fonte: Acervo fotográfico pessoal (2019).

Naruto, um artista ou um intruso na aula de arte?

- Isac dos Santos Pereira, Maria Ignes Carlos Magno

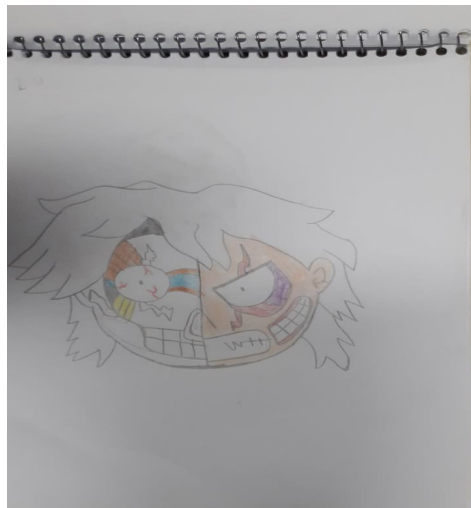


Figura 5: Desenho de proposição com figurações dos olhos encontrados em Naruto feito por um menino de 8 anos da EMEF Paulo Setúbal

Fonte: Acervo fotográfico pessoal (2019).



Figura 6: Criação de paródia na aula de música com representação visual pautada nos ninjas de Naruto. Menino de 8 anos da EMEF Paulo Setúbal

Fonte: Acervo fotográfico pessoal (2019).

O desenho a seguir pertence a outra criança, na época em uma EMEI de São Paulo, que atualmente cursa o terceiro ano do ensino fundamental I. Como consumidor voraz das aventuras do personagem Naruto, nota-se que, diferentemente do anterior, o educando de algum jeito não o copiou, mas compôs uma atividade pedida pela professora com base nas cores, formas, conhecimentos

e significados advindos do desenho que mais consome dentro de casa, segundo ela, evidenciando “[...] que as fontes de aprendizagem se multiplicam progressivamente na televisão”¹⁴. Mais do que uma tentativa de representação do real ou de seu repertório de imaginação, o desenho da criança é fruto de uma dimensão discursiva de sua própria vida com seu Eu interno e com as interlocuções que estabelece com seu entorno, com o mundo que a cerca e a propõe algo.



Figura 7: Desenho sobre as brincadeiras preferidas com base nas imagens apropriadas de Naruto. Menino de 5 anos da EMEI Orlando Villas Boas

Fonte: Acervo fotográfico pessoal¹⁵, 2018



Figura 8: Naruto e Sasuke contra inimigos

Fonte: Imagens de Naruto disponíveis em < <http://naruto-vf.eclublog.com/>.

Ela, de certa forma, confere diferentes e importantes atributos a essas imagens projetadas pela animação, perpassando por diferentes vieses sua percepção e seus elementos mais importantes como partes inerentes ao seu brincar e desenhar. De natureza igual, as lutas e os movimentos incansáveis e transcendentes sentidas pelo corpo do personagem na animação, face ao desenho da criança, é notada em sua transcrição. Evidencia-se que os desenhos mais do que meras representações, são idealizações e figurações imagéticas imbuídas de movimentos, que convida o contemplador de sua obra a imaginar, prefigurar e a agir ante as linhas de ações de seus personagens.

14 BACCEGA, Maria. Comunicação/educação... Op. cit., p. 10.

15 Imagem também apresentada no artigo disponível em < <https://seer.ufrgs.br/gearte/article/view/89909/52700>>. Acesso em 30/03/2021.

A imagem, fruto de uma atividade sobre o final de semana das crianças, demonstra que muito mais do que as brincadeiras que ela fez durante o período longe da escola, suas ações imaginárias as transformam como um personagem que ao mesmo tempo que é herói, busca fazer o bem e salvar o mundo, paralelamente, é também uma criança que brinca e se diverte com os amigos.

Os elementos das formas e das cores, as roupas, os cabelos e os movimentos são objetos encontrados nas produções de *Naruto* e sincronicamente são discutidos nos desenhos como que fatores irrealistas, mas igualmente pertencentes ao seu mundo palpável como criança. É evidente que o significado que as produções animadas de *Naruto* têm para o pequeno desenhista é imenso, visto que ele se autoretraiu como o próprio personagem, com suas roupas, cores e formas, do jeito mais semelhante possível que conseguiu exprimir em sua obra. Ao criá-la com traços da poética visual do personagem, ela discursa a si mesmo e aos seus contempladores que pode sim ser herói, salvar o mundo e brincar sincronicamente. Ela pode se jogar, voar, falar, lutar e correr sem parar em seu ato imaginativo quando desenha e representa as imagens que outrora vivenciara no contato com os produtos audiovisuais, mas depois tudo passa, fez parte de sua brincadeira com o mundo, consigo mesmo, com seus traços, cores, movimentos, seu mundo lúdico.

Imersa no ato imaginativo e criador diante da animação de *Naruto*, as ações impelem o corpo da criança a momentos inefáveis, a galgares que irrompem caminhos dispares, vicejam olhares cosmológicos que deflagram o monótono, o fazer reiterativo, os períodos serenos da pacificidade humana. Buliram-se ideias, congregam-se imagens, sons, texturas, cheiros e gostos... Cria-se mundos, transfer-se a alma do criador ao intangível, ao inefável, que as simples palavras que elucidam o arcabouço cerebral não são capazes de descrever. Transcendem-se os sentidos, o externo, o enigmático cérebro... Tudo não passa de um mundo imaginativo, mas que lhes diz muito na hora de aprender.

A imagem também pode ser entendida como uma manifestação de um movimento mais que plural, uma mescla de dança, luta e brincadeira em um mundo que só existe na mente da criança imaginativa, que resvala no mundo mais adulto imbuído de uma grande responsabilidade, como mostrado na Animação, durante o tempo em que se entrega aos prazeres da infância. Sua realidade não o permite, talvez muitas ações, mas sua construção imagética o dá a possibilidade de assim fazer, de assim transcender a materialidade que a prende sobre o solo. Seu corpo é leve, pode voar, pular e saltar...

O desenho a seguir convida o leitor para a apreciação de outro desenho que caminha para novas proposições a partir de *Naruto*...



Figura 9: Naruto sorrindo



Figura 10: Semelhanças do olho com os Dōjutsus (Jutsu ocular) e com o sorriso de Naruto/ Menino 8 anos da EMEF Paulo Setúbal

Fonte: Acervo fotográfico pessoal

Na reprodução acima não se encontra Naruto em sua integralidade ou algum outro personagem semelhante de maneira literal em sua estrutura, mas existem factualmente fragmentos de memórias visuais conformadas a partir da experiência do estudante com a animação. O sorriso, um tanto esperto e malandro apresentado por vezes no desenho animado, é muito bem representado acima, ao mesmo tempo as habilidades ninjas que utilizam os olhos – lhe concedendo capacidades oculares em vista de um não possuidor e que se manifestam conforme sua utilização – é igualmente percebida.

Direcionando-se novamente para a reflexão “no vasto campo das problemáticas abordadas pelas ciências da educação, a questão da função das mídias

Naruto, um artista ou um intruso na aula de arte?

- Isac dos Santos Pereira, Maria Ignes Carlos Magno

e das tecnologias de mediação das informações e dos saberes sempre teve um lugar marginalizado”, de acordo com Jacquinot-Delaunay¹⁶. Tão depressa, diante dessa afirmação da autora, seria um tanto ingênuo uma postura docente em sala de aula que suprimisse ou inserisse qualquer sorte de impedimento nas aulas de Arte entre a criança e as Artes das animações, das produções audiovisuais que tomam conta desse novo universo, mesmo que os sistemas o impeçam. Por muito tempo se encontrou e atualmente, infelizmente, se encontra essa dificuldade de aceitar esse novo momento tecnológico dentro do âmbito escolar, contudo sua inserção deve ser tomada de forma a ser pensada em como introduzi-la e não rechaçá-la, que no caso, seria uma postura mais fácil.

De forma análoga, ao se pensar na interação dos meios e da criança, trazendo outro desenho para a conversa, a obra abaixo carrega muito dessas memórias advindas de Naruto em sua totalidade como personagem, mas concomitantemente, se evoca, ora a raposa de nove caldas da animação, ora o devorador de mentes da série *Stranger Things*, produções estas consumidas pelo estudante.

Por intermédio de seu desenho, o estudante mostra que pode discursar sobre questões da vida, como seus sentimentos e suas escolhas muito evidentes em sua representação, à proporção que pode utilizar das imagens que vivenciara como suporte nesse processo de discursividade, de combinações dialógicas, de elaboração de seus pensamentos, sejam eles poéticos ou não. As imagens, como as advindas das produções audiovisuais com as quais o estudante relatado tem contato “[...] ensina na medida em que ela, tanto do ponto de vista formal quanto de conteúdo, veicula um pensamento, encorajando assim o pensamento no espectador”¹⁷, ação reflexiva esta que o fez idear e dar forma a um discurso imagético, que mesmo estático, dialoga, narra e conta algo para si mesmo e para quem o aprecia, mostrando formas, tonalidades, momentos e significados importantes, como o próprio sentimento.



Figura 11: Imagem da Série Stranger Things

Fonte: Acervo fotográfico pessoal.

16 JACQUINOT-DELAUNAY, Geneviève. Les sciences de l'éducation et de la communication en dialogue : à propos des médias et des technologies éducatives. *L'Année Sociologique*, Paris, v. 51, n. 2, p. 391-410, 2001. p. 392.

17 LEANDRO, Anita. Da imagem pedagógica à pedagogia da imagem. *Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 21, p. 29-36, 2001. p. 34.

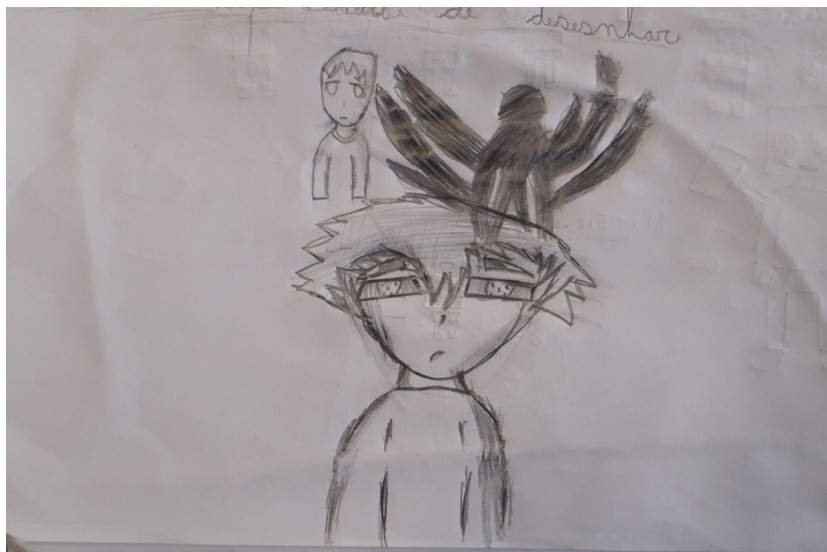


Figura 12: Desenho com Cabelos e olhos semelhantes aos de Naruto/ Devorador de mentes/Exteriorização visual/ Menino de 8 anos da EMEF Paulo Setúbal

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=j-iDiXL2LEI>

Falar de sentimentos pode por vezes ser uma questão delicada dentro do campo da Arte/Educação, isso caso eles sejam tratados de forma errônea. Para Barbosa¹⁸, “o subjetivo, a vida interior, a vida emocional deve navegar, mas não ao acaso”, e mais, se a Arte for tratada na educação como “um grito da alma”, não se faz “nem educação cognitiva nem educação emocional”. A obra de Arte acima como produto dessas duas áreas (Cognitiva e Sentimental) organiza-se em uma proposta didática em que nela dialogam o ato reflexivo e o criativo ao longe do expressar da alma, da livre expressão sem o pensar sobre os processos.

Breve, se justifica a necessidade da contribuição simultânea, como já salientado através da Abordagem Triangular sistematizada por Ana Mae Barbosa¹⁹, em que se conjuguem ações como a reflexão pautada na história e nas “[...] teorias da arte que iluminem a leitura da obra de arte assim como de uma prática problematizadora”, pois ela “[...] sozinha tem se mostrado impotente para formar o apreciador e fruidor da arte”.

As produções animadas, em todo seu arcabouço imagético com faturas de imagens e sons que “envolvem e embebem a alma”²⁰, trazem uma imensa gama de composições que nutre o repertório de quem assiste, conseqüentemente inserindo fatores que constituir-se-ão partes precursoras em um ato criativo, visto que criação não se faz do nada.

Baccega²¹ complementa a reflexão atribuindo à televisão um amplo valor, pensando de forma mais ampla, adiante das produções fílmicas, discorrendo que ela “conforma desejos, influencia a categorização dos anseios, generaliza particularidades, compõe o tecido da cultura. Educa”²². E integra Pillar às

18 BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da Arte:** anos 1980 e novos tempos. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 43.

19Ibidem .p. 42.

20 MORIN, Edgard. **O cinema ou o homem imaginário:** ensaios de antropologia sociológica. São Paulo: Editora É Realizações, 2014. p. 123.

21 BACCEGA, Maria Aparecida. **Televisão e educação: a escola e o livro. Comunicação & Educação,** São Paulo, n. 24, p. 7-14, 2002.

22 Ibidem. p. 7.

reflexões, dizendo que ao assistir, “experimentamos sensações, emoções, pensamentos provocados por este contato direto, que nos contagia, nos transforma”²³.

Nos projetos crescentemente engenhosos, o homem vai avante e de forma até então quase inimaginável, a título de exemplo; tira seus pés da terra, levando-os na máquina chamada de avião, veículo esse que ganharia cada vez mais notoriedade diante das grandes sociedades, pois até então fazia o homem voar sem ter asas, ser rápido sem se cansar. Todavia, foi somente o filme;

[...] que se projetou, cada vez mais alto, num céu de sonhos para o infinito das estrelas –das “stars”–, envolto em música, povoado de adoráveis e demoníacas presenças, escapando da terra a terra do qual ele deveria ser, segundo todas as aparências, o servidor e o espelho²⁴.

Ao analisar perspicazmente os episódios da animação Naruto, percebe-se que, voltando-se para algumas características notáveis dos personagens, têm nelas em comum o pensamento subversivo, que diverge de todas as convenções que os impõe a sociedade coetânea a eles. Tão depressa, existe de algum modo uma figuração sonora e imagética que os coloca como seres que subvertem muitas convenções para alcançarem objetivos, apesar disso não são ações que provoquem danos a outrem, mas tomadas de decisões que os inserem em lugares de destaque, os direciona para a resolução de problemas que, quiçá, as padronizações não os auxiliariam. Subversões estas tão afeitas à infância, no se jogar no mundo de descobertas da própria criança.

As ações divergentes são acordadas com as pesquisas de Guilford (1977) apud Wechsler²⁵, que salientam a necessidade de “produção de respostas diferentes e alternativas” para o ato criativo, seja na produção de um determinado objeto ou na solução de problemas suscitados frente a algum acontecimento. Respostas alternativas nem sempre estarão dentro dos cânones ou das regras impostas por um sistema qualquer.

Morin²⁶ contribui com as discussões afirmando que o problema universal para todo o cidadão é em “[...] como adquirir a possibilidade de articular e organizar as informações sobre o mundo”, e que na verdade, “[...] para articulá-las e organizá-las, necessita-se de uma reforma de pensamento”²⁷. Pensar dentro da caixinha, como comumente se ouve em diversos locais, não seria o mais viável em um ato criativo, no resolver algo; não obstante, se existir de fato uma reforma do pensamento, um agir não calcado nos engessamentos dito os mais corretos, as possibilidades de erros poderão ser grandes, porém as chances de acertar serão muito maiores em comparação ao prostrar-se restritamente aos ditames descritos como “normais”.

Um fato curioso e interessante na animação está no exagero na amostragem dos sentimentos manifestos pelos personagens e na maneira como Masashi Kishimoto construiu algumas cenas que, são pautadas em respostas sérias diante de algum problema do personagem e ao mesmo tempo trabalhadas de maneiras engraçadas, carismáticas.

23 PILLAR, Analice Dutra. Contágios entre arte e mídia no ensino da Arte. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas “entre territórios”, 19., 2010, Cachoeira. *Anais* [...]. Santa Maria: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2010. p. 1930

24 MORIN, Edgard. *O cinema...* Op. cit., p. 23.

25 WECHSLER, Solange Muglia. *Criatividade: descobrindo e encorajando*. 3.ed. Campinas: livro, 2002.p.37.

26 MORIN, Edgard. Da necessidade de um pensamento complexo. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado (org.). *Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura*.

27 Ibidem. p. 24.



Figura 13: Naruto furioso 1/Exagero nas expressões



Figura 14: Naruto furioso 2/Exagero das expressões



Figura 15: Rock Lee exausto pela luta



Figura 16: Rock Lee combatido

Fonte: <http://naruto-vf.eklablog.com/>

Isso leva o jovem artista a também querer representar uma normalidade (Ações, angustias e conquistas do cotidiano) totalmente fora da realidade, concedendo-lhes não somente o instigar para fazer algo em toda perfeição e harmonia com o que se vê, entretanto que mostre muito mais seus sentimentos, sensações e desejos face a algum acontecimento.

A criança, ao se relacionar com o meio e consigo mesma, faz com as ações que lhes são “naturais” e impostas, subversões, articulando, se lançando ao mundo e organizando grande parcela das informações e conhecimentos, sejam eles recebidos na escola, na rua, nos parques e/ou em plataformas digitais que projetam animações com que tem contato constantemente. Para ela, não existe uma égide padronizada, fixa; ela se comporta como um verdadeiro aventureiro, que se joga em busca de novas possibilidades, de novas organizações de pensamento, de saberes, de criação.

Sabendo que “[...] o que caracteriza o *homo*, não é tanto de ser *faber*, fabricante de ferramentas; sapiens, racional e realista; mas sim o fato de ser também *demens*, produtor de fantasias, mitos, ideologias, magias [...]”²⁸, verifica-se que tais questões estão muito atreladas, gradativamente, ao constructo da animação Naruto, sendo ela não somente como uma conformação racional fabricada e pronta, mas uma forma que se banha nos sonhos, nas vontades do humano, sejam elas do homem adulto ou da própria criança, muito mais propícia e pronta para devanear, para “sentir-se ninja” por alguns instantes.

Um belo exemplo para tais “subversões” como elementos constituintes no processo de criação, é o desenho abaixo feito por um dos educandos do pesquisador, com oito anos de idade na época. A proposta era clara; após a aula de dança os alunos teriam que criar uma composição visual dos movimentos vivenciados, tentando ao máximo inserir linhas e grafismos dos mais diversos que evidenciassem de forma mais precisa para si próprio toda a essência coreográfica trabalhada no dia da aula. Ninguém citou Naruto, seus amigos ou os personagens apresentados na animação durante a aula de dança, e tampouco ao propor a atividade de desenho foi pedido para desenhá-lo; contudo o personagem esteve de algum jeito dançando com as crianças; seus movimentos e suas ações dentro da luta ninja o direcionaram para compor suas coreografias, ao passo que foi necessário de forma mais concreta representá-los ao desenhar. Nesse momento, como diria Pereira e Peruzzo (2021), o mais importante é o professor estar preparado e consciente para estabelecer relações entre os recursos de suas aulas, os propósitos de suas atividades e o que o estudante de fato traz ou trouxe naquele momento para a sala.

A luta pode ser em si própria esse esporte tão fantástico e instigador, como pode possibilitar ações e coreografias que de alguma forma se arranjam nesse processo criativo ao dançar levado pela música inserida pelo professor na aula. As lutas e os feitos de Naruto estão arraigados no processo de aprendizagem do aluno, vendo que não existe mais criar Arte sem que o personagem não componha, brinque, dance ou dialogue com ele em seu processo desenhístico, seja ele de proposição ou não.

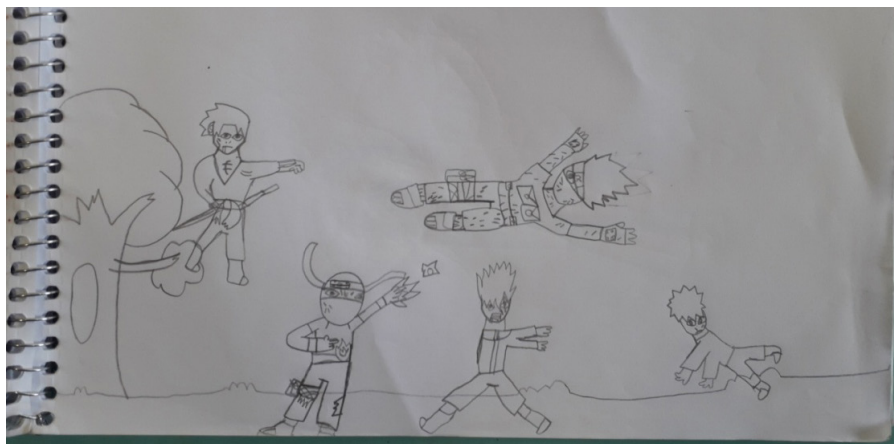


Figura 17: Desenho de apropriação (com transição para a proposição) feito após a aula de dança com base na luta de Naruto e Zabusa/
Menino de 8 anos da EMEF Paulo Setúbal

Fonte: Acervo fotográfico pessoal (2019).



Figura 18: Frames da abertura de *Naruto* clássico a partir da 9ª temporada

Fonte: <http://naruto-vf.eklablog.com/>.

É verdade que *Naruto* foi um desenho criado para o público infanto-juvenil dentro do contexto da época, não tão longínqua, todavia não há como existir somente, olhando detidamente as produções animadas, o que Arlindo Machado²⁹ diz ser uma modesta contribuição da televisão “de introduzir o público leigo e bárbaro dentro do campo da cultura secular e legítima”, pensamento este, segundo o autor, advindo de concepções rígidas e conservadoras de teóricos ao longo do tempo. Salvo do que se costurou ou se costura dentro de tal produção, há ressonâncias muito mais duradouras do que apenas o conhecimento estático em si; há um instigar que desloca o espectador, a criança ávida por novas produções, que as emociona, as toca, as ensina algo.

De forma holística, percebe-se que tanto a animação *Naruto*, e acredita-se que muitas outras que existem, podem propiciar “uma variedade de valores e oferecer propostas que sintetizem o maior número possível de ‘qualidades’”³⁰. Além disso, que nelas não se trabalha com o foco em uma narrativa pobre, com um segmento muito obvio e previsível nos desenhos, contudo se opera

29 MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac, 2000. p. 23.

30 *Ibidem*. p. 25.

com uma gama muito distinta de cânones que por vezes engessam o despertar do imaginário pelo desenrolar da história e fadiga por serializações. São partes qualitativas de avultadas percepções, concepções, ações, culturas e tantos outros saberes que se agrupam em um produto e que, conseqüentemente, ressoam aos consumidores, incitando-os a sentir, emocionar, refletir e agir dentro do meio social.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em todos os casos estudados, não houve uma criação repentina, contudo um vasto e longo processo em contato com o meio externo, a internalização das experiências, a consolidação dessas memórias e o manusear de forma divergente as circundantes. Tão depressa, percebeu-se que a animação Naruto deveras não coloca seus consumidores em posição de meros receptáculos diante da profusão das mensagens com que estão tendo contato, mas atribui-lhes a função de consumir e dialogar criticamente, ao tempo em que se nutrem das mais diferentes formas visuais e sonoras, tornando-se ativas e mais criativas. Existem diálogos que são longos, em episódios que as falas ultrapassam a própria ação dos personagens, levando seus consumidores a não somente verem formas coloridas e prazerosas aos olhos, entretanto raciocinar e refletir juntamente com eles, buscando uma solução para vencerem as lutas e serem direcionados aos objetivos de determinada sessão.

Várias memórias vivenciadas nas produções são consolidadas de forma significativa; mais adiante, com um conjunto de imagens, o ato imaginativo pode reorganizar, montar e desmontar o que bem achar, dando a cabo à criação. Não existe criação sem imaginação; tão depressa, acordado com os teóricos estudados, evidencia-se que a assimilação dos constructos audiovisuais, especificamente Naruto, compõe o rol do constructo imagético necessário a tal ação feita pelas crianças. Todo esse processo de contato, de ser tocado pelas narrativas audiovisuais, propiciam o desenvolvimento crítico e criativo de seus contempladores. A título de exemplo; nenhuma criança que não internaliza determinadas animações como fonte de pesquisa artística, seja ela visual, sonora, narrativa, desenha de forma tão fluída e “fora da casinha” como as demais que assim as fazem. Notou-se que por intermédio da difusão e assimilação da animação Naruto, boa parte das informações se arraigaram e compuseram parte de todo o repertório visual das crianças, que mais adiante, feito um resgate mnemônico de suas vivências audiovisuais, elas encontraram-se diante de possibilidades maiores para quebrar e remontar memórias, criando algo novo.

Empreender uma pesquisa e se lançar aos acontecimentos circundantes a comunicação audiovisual, seu processo criativo e suas ressonâncias, é estar diante de um fenômeno cultural afeito à nossa própria época, que imersos em questionamentos e reflexões críticas, não somente encontramos coisas ruins, mas deveras produtos que dialogam com seus/nós como espectadores e nos

inserir cada vez mais dentro do arcabouço contemporâneo. Agora, a animação entendida como uma dimensão discursiva e artística passa a fazer parte como produto a ser explorado dentro da sala de aula pelos professores e pela criança; analisado, qualificado, discutido, fragmentado e acolhido entre as formas de Arte dentro do currículo educacional.

Em suma, todos os estudantes de Arte do fundamental são capazes de criar a partir das ressonâncias externas a elas, todavia o Arte/Educador ao mediar suas aulas deve ater-se aos fatores circundantes para que todas as insígnias, os movimentos, as cores, as formas e toda a sorte de materialidades se consolidem como memórias significativas, se articulem e criem novas ações, conseqüentemente, novos atos e objetos criativos. Somado a tal elucubração, o Educador de Arte ou qualquer outro professor que ousa a se aventurar pelo campo da Arte/educação, da mediação do desenho criativo infanto-juvenil, deve estar ciente desses processos, tão logo inserir e acolher propostas para que suas ações instiguem e sensibilizem o grupo discente. Naruto foi tomado aqui como uma dessas obras de Arte tão propícia ao trabalho criativo dentro da sala de aula, e que para além da mediação do Arte/Educador, ele entrou sem ser chamado (talvez) e assentou-se na carteira ao lado das crianças na hora de fazerem sua Arte. Diante disso, um conhecimento e acolhimento que seja digno de um trabalho de Arte/Educação contemporânea passa a não ter mais o protagonista Naruto como um intruso na sala de aula, como alguns podem concebê-lo, no entanto como mais um artista que dialoga e faz parte da realidade imaginária dos infantes atuais.

Seja bem vindo à sala de aula, Naruto!!!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACCEGA, Maria Aparecida. Televisão e educação: a escola e o livro. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 24, p. 7-14, 2002.
- BACCEGA, Maria Aparecida. Comunicação/educação e a construção de nova variável histórica. *In*: CITELLI, Adílson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho. **Educomunicação**: construindo uma nova área de conhecimento. São Paulo: Paulinas, 2011.
- BARBOSA, Ana Mae. Dilemas da Arte/educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. *In*: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/educação contemporânea**: consonâncias internacionais. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da Arte**: anos 1980 e novos tempos. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20-28, 2002.

Naruto, um artista ou um intruso na aula de arte?

- Isac dos Santos Pereira, Maria Ighes Carlos Magno

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

JACQUINOT-DELAUNAY, Geneviève. Les sciences de l'éducation et de la communication en dialogue : à propos des médias et des technologies éducatives. **L'Année Sociologique**, Paris, v. 51, n. 2, p. 391-410, 2001.

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

KAPLÚN, Mario. **Uma pedagogia da comunicação**. *In*: APARICI, Roberto. **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

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

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

MORIN, Edgard. Da necessidade de um pensamento complexo. *In*: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado (org.). **Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003.

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

OROZCO, Guilherme. El reto de conocer para transformar: medios, audiencias y mediaciones. **Revista Comunicar**, Huelva, n. 8, p. 25-30, 1997.

PACHECO, Elza Dias Pacheco. Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil. *In*: PACHECO, Elza Dias. **Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil**. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

PACHECO, Elza Dias Pacheco. **Televisão, criança e imaginário** (org.). São Paulo: Papyrus Editora, 1998.

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ighes Carlos. A animação Naruto e a poética visual da criança nas aulas de Arte: novas representações ao desenhar. **Revista Primeira Evolução**, v. 2, n. 14, p. 72, 2021.

PEREIRA, Isac dos Santos; PERUZZO, Cícília Maria Krohling. O corpo brincante, o brinquedo corpo que fala: desenhos animados, comunicação e imaginário no desenvolvimento infantil. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 25, n. 1, p. 7-17, 2021.

PILLAR, Analice Dutra. Contágios entre arte e mídia no ensino da Arte. *In*: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas "entre territórios", 19., 2010, Cachoeira. **Anais [...]**. Santa Maria: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2010.

XIMENDES, Ellen. **As bases neurocientíficas da criatividade**: o contributo da neurociência no estudo do comportamento criativo. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação Artística) – Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010.

WECHSLER, Solange Muglia. **Criatividade**: descobrindo e encorajando. 3. ed. Campinas: Loyola, 2002.