

## O CÉREBRO ANIMADO DA CRIANÇA: A ANIMAÇÃO NARUTO ENQUANTO CONCEITO PRÁTICO DE INTERAGENTE-CORPÓREO NA ESCOLA<sup>1</sup>

THE CHILD'S ANIMATED BRAIN: NARUTO ANIMATION AS A PRACTICAL CONCEPT OF EMBODIMENT IN SCHOOL

Isac Chateaufeuf<sup>2</sup>

**RESUMO:** Dias após dias, meses após meses... Memórias sobre memórias, objetivos sobre objetivos... Lágrimas de dores, lágrimas de conquistas... Amizades... Quiçá, resumam a animação Naruto, sintetizem os sentimentos emanados no contemplador (criança) ativo. Face a isso, o presente artigo objetiva por salientar a importância das animações que a criança toma para si como objeto de Arte significativo a ponto de lhe conformar como sujeito ativo e criativo diante da matéria para a criação de suas obras. Enquanto interagente-corpóreo em sua concretude, a animação Naruto possibilita ao contemplador um intercâmbio para além do ver, sendo mostrada doravante por intermédio da metodologia de campo em que o pesquisador coletou diversos desenhos em uma linha temporal na sala de aula com crianças do Fundamental I, sendo alguns deles inseridos no decorrer do texto. A pesquisa também se fundamenta, preponderantemente, em reflexões teóricas com autores da Arte/Educação, neurociências, comunicação audiovisual, entre outros. Tão logo, considera-se que é mais do que premente a formação e interação do Arte/Educador para as mídias preferidas de seus educandos e, ao mesmo tempo entender e receber essas produções artísticas diferentes e criativas desses pequenos aventureiros que se confrontam e conformam sua Arte a partir das relações que estabelecem com diversos outros interagentes-corpóreos.

101

**Palavras-chaves:** Interagentes-corpóreos. Criança. Audiovisual. Desenhos. Imaginários.

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

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação Audiovisual pela UAM, Universidade Anhembi Morumbi, com Bolsa Institucional por Mérito Acadêmico e com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-Brasil (CAPES). Possui Mestrado (2020) em Comunicação Audiovisual com pesquisa sobre a animação Naruto na sala de aula e especialização em Neurociências aplicada a Educação (2018) pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialização em Arte/Educação: teoria e prática (2015) pela ECA-USP, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e graduação em Artes Visuais pela FPA, Faculdade Paulista de Artes (2013).

**ABSTRACT:** Days after days, months after months... Memories about memories, goals about goals... Tears of pain, tears of achievement... Friendships... Perhaps, summarize the animation Naruto, synthesize the feelings emanated in the active contemplator (child). Faced with this, the present article aims to highlight the importance of the animations that the child takes for himself as an object of significant Art to the point of conforming him as an active and creative subject before the matter for the creation of his works. While interacting-corporeal in its concreteness, the Naruto animation allows the contemplator an exchange beyond seeing, being shown henceforth through the field methodology in which the researcher collected several drawings in a timeline in the classroom with children of Elementary I, some of them being inserted in the course of the text. The research is also based, preponderantly, on theoretical reflections with authors of Art/Education, neuroscience, audiovisual communication, among others. As soon as, it is considered that it is more than urgent the formation and interaction of Art/ Educator for the favorite media of their students and, at the same time understand and receive these different and creative artistic productions of these little adventurers who confront and conform their Art from the relations they establish with several other corporeal Indians.

**Keywords :** Interacting-corporeal. Child. Audiovisual. Drawings. Imaginary.

## INTRODUÇÃO

Como ver, como ouvir, como aprender e ensinar as artes aliadas às novas tecnologias é a indagação dos epistemólogos contemporâneos. Como usá-las como instrumento de mediação cultural é tarefa dos Arte/Educadores de hoje (BARBOSA, 2010, p.112).

Mesmo que as animações japonesas tenham adentradas ao âmbito familiar nas décadas de 60 e 70, anterior ao movimento de Arte/Educação pós-modernista, tais produções não eram e “nem poderiam ser inseridas” dentro do âmbito educacional como forma de Arte a ser apreciada, contextualizada e até mesmo feita pelos alunos, visto que a educação estava balizada por concepções modernistas que nortearam por longo tempo tal ensino, fadada a livre expressão. E mais do que isso, a democratização dos meios dentro das residências até este momento era tímida, diferentemente da explosão que se encontra hoje, com possibilidades de se apreciar qualquer animação em diferentes lugares, momentos e plataformas.

No movimento de Arte/Educação modernista<sup>3</sup> havia um pensamento calcado na ideia da pureza infantil, da virgindade visual e criativa da criança, que cria em sua capacidade expressiva desvinculando totalmente suas obras das construídas pelo adulto; logo, evidentemente, não se agregaria também nenhuma obra

---

<sup>3</sup> Salienta-se que nesse artigo se detém às reflexões de ensino da Arte dentro do campo das Artes Visuais e das obras audiovisuais, com foco em desenho e pintura, não pretendendo arguir ou citar manifestações dentro da música, dança ou teatro, ainda que também façam parte da Arte.

audiovisual às suas práticas como produto de Arte que subsidiasse criações e que fosse passível de leitura e contextualização.

Hoje, ao lado de sua carteira, o aluno encontra Naruto<sup>4</sup> em sua singularidade e diversão para ele desenhar, à sua frente ele se depara com as falas de um personagem que vivenciara em sua casa quando assistia, e atrás, imagina os movimentos dos super-heróis com quem tivera contato quando assistia e que agora, ainda existem não estando mais lá, mas em seu imaginário, como interagentes-corpóreos que os convida a agir, em relações simbióticas. Por sua simpatia, infantilidade e amadurecimento pessoal ao mesmo tempo, Naruto lhes convida para seu mundo impalpável e ao mesmo tempo se apresenta nas aulas em seu processo de criação.

Para que fique claro, diríamos que uma obra em si pode ou não possuir interagentes-corpóreos, componentes esses que induzem o corpo de seu contemplador a agir para além do finalizar do filme, do desligar a TV, do acabar a bateria do celular, do sair da sala de cinema. São experiências que se estendem, não entrando em estado de cessação, no entanto em constante devir enquanto obra no próprio espectador. A obra que possui tal característica passa a se tornar, ela mesma, um interagente-corpóreo a partir do momento em que o receptor passa a agir em sua concretude, conformando ações e obras que carregam em si seus fragmentos mnemônicos, sejam eles visuais e/ou sonoros. Como exemplo, cita-se a ideia da própria animação Naruto; tal produção comporta diversos interagentes, discutido mais a fundo ao longo do texto, que, incitam esse corpo observador a sair de sua posição enquanto passivo para o ato de se mexer, seja como um corpo que imita as ações dos ninjas, seja nas próprias Fanarts criadas pelos fãs, por exemplo. Se, porventura as ações do se mexer, no sentido mais amplo da palavra, ou do criar não existissem em sua fisicalidade, a obra não teria como por si própria se sustentar enquanto interagente-corpóreo, passando a se denominar somente como mais uma

---

<sup>4</sup> “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”. Disponível em; PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Igenes Carlos. **A animação Naruto e a poética visual da criança nas aulas de Arte**; novas representações ao desenhar. Revista Primeira Evolução, Ano II - Nº 14 - Março de 2021, p.72.

produção com tais elementos, mas nada além disso. Um interagente é ativo, híbrido, arbitrário, imprevisível, questionador, aventureiro...

A obra audiovisual, seja a animação ou não, se torna um interagente-corpóreo quando ela, na sua mais clara relação e acepção da palavra, interage com esse corpo e o faz agir, chegando ao ato de se apropriar e de criar... O corpo do espectador se mistura na obra, e a obra se perde em sua existência enquanto humano racional/irracional, devaneador, sonhador.

A animação Naruto que tem diversos desenhos criados por fãs a partir dela, produções audiovisuais de Harry Potter que contam histórias para além dos filmes e dos livros lançados, HQs que narram aventuras de outros avatares que não os da Lenda de Aang e da Avatar Korra, os desenhos feitos a partir de Dragon Ball e suas vicissitudes em universos paralelos, são alguns exemplos mais palpáveis.

Esse todo em um espaço temporal é, em suma, um performar de palavras, ações, criações, gestos, corpos, cores, formas, sons...

#### 1- Mais um artista na sala de aula

Uma Tv que liga, o toque no tablet que escolhe uma animação para assistir, o celular novo do pai que tem vários aplicativos, um filme que o professor passou na escola, uma propaganda que estava na tela do metrô... Hoje, comparado há algum tempo atrás, a criança está imersa em um mundo, que ora são monstros, casas, mundos e automóveis que lhe carregam, e ora tem fadas, heróis, princesas, planetas, híbridos, seres humanos que ela carrega consigo. E, face a isso, os estudantes têm os professores, os colegas e essa diversidade para dialogarem; ele não precisa só de um em detrimento do outro, contudo, de todos, uns mais em determinado momento e outros menos.



Figura 1 Naruto na abertura de episódio  
Fonte: <https://www.netflix.com>

Todavia, Jacquinot-Delaunay salienta que;

[...] para ser escolar e/ou mais largamente educativo, livro, jogo, filme, emissão ou CDROM, ou todo outro ambiente de aprendizagem (...) eles necessitam de uma aproximação em termos comunicacionais e em termos de ensino e aprendizagem (JACQUINOT-DELAUNAY, 2001, p.405/Tradução do autor).

E nas palavras de Freire (2018, p. 92), pode-se compreender que não há como ter a possibilidade de uma relação comunicativa, seja com mais ou menos a intervenção de objetos tecnológicos, se “(...) entre os sujeitos interlocutores não se estabelece a compreensão em torno da significação do signo”. Sem demora, deve haver uma intervenção consciente por parte do Arte/educador nesse processo de fala do educando e de seu mundo imaginativo construído a partir dessas relações para que esse processo seja pleno, imbuído de ineditismo, e não como um direcionador único, desprovido de possibilidades e vertentes a serem seguidas e possibilitadas.

Desde as projeções dos irmãos Lumière;

[...] o que mais atraiu as primeiras multidões não foi a saída da fábrica ou um trem entrando na estação (bastaria ir à fábrica ou à estação), mas uma imagem do trem, uma imagem da saída da fábrica. Não era pelo real, mas por uma imagem do real que as pessoas se empurravam às portas do *Salon Indien* (MORIN, 2014, p.31).

E da mesma forma, a imagem do real que está arraigado ao imaginário humano, que de alguma maneira existe dentro da mente do devaneador, do ser imaginativo, que passa a fazer parte da animação *Naruto*, dessa animação atemporal que leva centenas de crianças e jovens a apreciá-la, traz em seu bojo tudo isso imaginado, do real transcendido para as vontades do homem, para os desejos do infante brincante, da criança livre.

Nessa relação comunicativa, seja verbal ou não, acontecem possibilidades das mais inimagináveis possíveis de criações dentro das atividades com desenhos construídas na sala de aula, propostas estas vindas não somente das aulas de Arte, mas as tendo como grande momento de produção. Há aulas, por exemplo, sala de leitura, informática, inglês, português, ciências ou geografia, que os docentes propõem atividades com desenhos.

## 2- Desenho em fase de apropriação de sentidos

Em um constante diálogo entre a obra audiovisual e o corpo do espectador/criança, animações japonesas como *Dragon Ball*, *Nanatsu no Taizai*, bem como *Naruto*, foco do artigo, se consolidam enquanto interagentes-corpóreos, se

interligando e arraigando a ele. Com isso, diante dos desenhos selecionados pelo pesquisador, em seu acervo contam com produções de apropriação de sentidos, nesse primeiro momento, e de reconfiguração mnemônica, posteriormente, advindas integralmente de crianças que consomem diariamente obras audiovisuais, tidas como preferidas, e as representam por intermédio de seus grafismos. Essa arquivagem foi construída durante cinco anos, das quais 7 delas estão inseridas no corpo do texto, sendo fotografada, catalogadas e arquivadas tais produções gráficas, bem como uma breve entrevista com os jovens desenhistas, tendo como objetivos encontrar relações de seus consumos animados com suas produções.

Em processos puramente metodológicos e investigativos, seja ele do professor ou do pesquisador em geral, para Leandro (2015), nos arquivos “(...) o pesquisador, antes de ser leitor, é uma espécie de montador de *enunciados* distantes, que o método arqueológico torna sensíveis ao presente” (LEANDRO, p. 5, 2015). Paralelo ao trecho citado, crê-se que ao agrupar alguns desenhos de crianças que consomem constantemente os produtos audiovisuais, se sabe que há em suas produções mais do que simples grafismos; elas comunicam, compõem uma dimensão discursiva conformada a partir de suas interações com as imagens animadas e os sons apreciados nas aventuras, nos romances, nas comédias, no terror, levando a crer que para mais das produções fílmicas e gráficas, segundo Pacheco (1995, p.46), “(...) o bem e o mal estão dentro” dela como fatores que dialogam em sua interioridade. “Ela é boa e má ao mesmo tempo. Como todos nós” e, dentro dela “(...) existem monstros que a assustam e” que é “através desses jogos, o lúdico, que ela os exorciza” e se constitui como sujeito crítico e ativo na sociedade contemporânea, construindo possibilidades de ações diante de seus embates com a realidade palpável e o encontrado nas produções audiovisuais.

Prontamente, produções audiovisuais como as de “Naruto”, “Dragon Ball”, “Avatar, a lenda de Aang”, “Nanatsu no Taizai” e a série “Stranger Things”, como as mais comentadas na escola, dentre algumas outras, podem contribuir para desenvolver um pensamento criativo nas crianças, uma vez que lhes inspiram a participação reflexiva e ativa, com opiniões e ações, em diversos aspectos imbricados nas próprias narrativas. Por vezes, as crianças não aceitam o final da história, não compactuam com as características de alguns personagens, pensam que falta algo na fala de algum ao proferir seu discurso na série; com isso, elas modificam, desenham e

reescrevem um novo final, uma nova dinâmica, um novo começo, refletem sobre o processo narrativo de seu criador. É nesse momento que essas produções audiovisuais assistidas por elas passam da fase em que comportam interagentes-corpóreos para se tornarem elas mesmas tais interagentes; não mais somente produções assistidas, comentadas, vistas..., mas, de fato, componentes que passaram a se fundir a matéria corpo/criança/adolescente/humano para lhe proporem algo, lhe fazerem refletir, lhe outorgarem a possibilidade de transcenderem ao que é visto, ouvido e experienciado.

Lucena Júnior (2001, p.27) diz que “a Arte, como espelho da sociedade, é atingida e reflete fielmente (à sua maneira) essas transformações”. Tão depressa, vê-se a Arte da criança atingida e refletindo fielmente as transformações da sociedade audiovisual, do contexto animado, fantástico e instigante das produções que crescem diariamente.

O aceitar essa influência e interação e o propiciar ações para que essas conversas entre a Arte audiovisual e a produzida pela criança aconteçam, ponto nevrálgico por vezes quando se argumenta sobre Educação e comunicação em sala de aula, é sem sombra de dúvida, respaldados nas concepções de Wilson e Wilson (1982), o não cair no erro ao se trabalhar com desenho na sala de aula, em uma mera mediação mascarada dentro de um pensamento fechado para uma aprendizagem imagética e sua construção.

Para os autores, há a seguinte pergunta e a posterior afirmação;

Como podemos deixar de ver a forte influência da ilustração e da fotografia no desenho de crianças? Talvez a crença, de quase um século, de que a arte das crianças desenvolve-se naturalmente, conduza a práticas que suprimam —pelo menos nas aulas de arte— as influências mais óbvias, ao mesmo tempo em que sutilmente ‘motivam’ as crianças a produzir as concepções adultas de como a arte infantil deveria ser (WILSON:WILSON, 1982, p.88).

Quando há essa postura da proibição da imagem alheia ou do fazer infantil como os adultos acham que o são muito calcada no pensamento modernista de Arte/Educação, acontece um descompasso na aprendizagem do desenho da criança, pois ela passa a ser considerada como um indivíduo dotado de capacidade de criação total, indivíduo que não necessita se mediar conceitos, ideias e produtos imagéticos que de fato contribuiriam para a construção de um arcabouço de memórias mais amplo.



A fase do desenho de apropriação de sentido é o momento comumente denominado por cópias, o “horror do modernismo”, onde a criança vai aos poucos copiando tudo o que vê, se apropriando do que mais lhe apraz em todos seus aspectos visuais e colorísticos. Para ela, o que lhe chama atenção e lhe dá prazer ao contemplar é o que deve ser apropriado da maneira mais significativa e internalizado, sendo trabalhado dia após dia até chegar ao nível visual almejado. Uma fotografia que ela viu, o desenho do colega, uma animação ou um filme na televisão; tudo isso é passível de apropriação de sentido por parte dela, restando-lhe somente o manipular materiais artísticos na tentativa de representá-los, da forma mais fiel possível, a seu ver.

Fissurado pelos episódios conflitantes e instigantes da série animada de Dragon Ball, o estudante abaixo, Lucas, com a idade de 8 anos, o desenha constantemente em seu caderno, de forma livre, e quando alguma atividade artística lhe é pedida, suas representações são calcadas totalmente nas produções visuais dos personagens da série. Dois de seus desenhos são inseridos como uma introdução de amostragem de sua fidedignidade para com suas apropriações imagéticas. Atualmente, ele cursa o sexto ano do Ensino Fundamental I na EMEF Paulo Setúbal.



**Figura 2** Personagem Goku



**Figura 3** Desenho de apropriação



**Figura 4** Desenho de apropriação



**Figura 5** Personagem Goku

**Fonte:** Acervo fotográfico pessoal, 2019 e desenhos da animação Dragon Ball disponíveis em<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> [https://www.google.com/search?q=goku+de+dragon+ball&safe=active&client=firefox-b-d&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiji8cXu5ZznAhWNI7kGHS63DrYQ\\_AUoAXoE](https://www.google.com/search?q=goku+de+dragon+ball&safe=active&client=firefox-b-d&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiji8cXu5ZznAhWNI7kGHS63DrYQ_AUoAXoE)



Como relatado anteriormente, a apropriação de sentidos pode não somente ocorrer diretamente do contato com personagens ou imagens encontradas em locais restritos, contudo ela pode advir das conversas artísticas entre as próprias crianças da mesma idade, ou não. Ilustrando caso análogo, a fotografia abaixo feita pelo pesquisador valida o diálogo poético estabelecido no contato de uma colega com outra de sua sala, que diariamente estava ao seu lado nas aulas de Arte.



**Figura 6** Desenho de apropriação feito por Menina de 7 anos/ Escola Madre Marie Domineuc

**Fonte:** Acervo fotográfico pessoal, 2015

Independentemente do ciclo escolar, da idade ou do “virtuosismo técnico” apresentado pela criança, o desenho de apropriação se manifesta em muitas idades; alguns têm características mais evidentes com o objeto visual acomodado enquanto algo significativo, e outros menos, que por vezes advêm de sua maturidade e experiências com o fazer desenhista. Contudo, isso não os invalida como uma apropriação de sentido, uma vez que há perceptivelmente em seus desenhos um olhar da criança para com o entorno e o copiar a partir do que se percebeu, resguardando detalhes de formas, cores e falas.

CBAQA w&biw=1366&bih=654#imgrc=9d8\_v6jj6FOLoM: e  
<https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=2ahUKEwivg5mV6ZznAhVGELkGHed-DJMqjhx6BAGBEAI&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com%2Fpin%2F771100767426918112%2F&psig=AOvVawikRseNH0t-1mdiphOKrY52&ust=1579975385971339>



**Figura 7** Desenho de apropriação a partir da animação do Dragon Ball/ Menino de 6 anos da EMEF Paulo Setúbal



**Figura 8** Personagem Goku

**Fonte:** acervo fotográfico pessoal, 2019 e imagem do Goku disponível em <https://pt.aliexpress.com/item/32785556385.html>

### 3 Memórias animadas, cérebro de imagin/ação

Diferentes modalidades de percepção —um objeto visto, uma face tocada, uma melodia ouvida— são processadas de modo semelhante pelos diferentes sistemas sensoriais. “(...) os receptores para cada sistema na periferia corporal são sensíveis a determinado tipo de evento físico —luz, pressão, som, substâncias odoríferas. (...) são selecionados e combinados em uma percepção aparentemente sem emendas” (KANDEL, p.327, 2014).

Essa percepção sem emenda se dá pelo fato de existir um mosaico de receptores individuais, que articulando e somando-se todas as informações recebidas —sinalização de tamanho, contornos, textura, cor e temperatura— dá a consciência de quem os percebe que tudo está organizado, montado, coerente (GARDNER, 2014).

Caso a opção do estudante não seja o desenho de apropriação de sentido, mas a escolha pela reconfiguração mnemônica de uma obra que articule e o faça brincar com suas memórias, as ações seguintes partem para o testar e retestar essas possibilidades imagéticas, e um possível inserir e excluir de conteúdos apreendidos durante suas experiências com o entorno.

O **testar e o retestar** as hipóteses advindas do fervilhar do arcabouço imagético mediante as tomadas de decisões, no caso aqui o fazer um desenho, direciona o estudante para então manipular os materiais dispostos, das formas mais convergentes possíveis. Nessa ocasião as inúmeras imagens trazidas pelo cérebro se reorganizam e tomam por ajuda os diversos lobos<sup>6</sup>. Esse testar e retestar tornar-se-á paulatinamente qualitativo quando ações volitivas e sensibilizadoras forem propiciadas pelos docentes que trabalham com Arte, entendendo que “a matéria-prima da imaginação é a experiência” (HOUZEL, p.161, 2012), e sem esse possibilitar a formulação de hipóteses seria nula.

O tocar e o reconhecer objetos, pessoas, imagens, é processado pela área interna cerebral e depois enviada ao córtex, que conectados em várias áreas do cérebro, discriminam os diversos materiais ali dispostos. Em todo o corpo existem ramificações de neurônios que se conectam da parte mais interna do cérebro até o córtex (áreas externas ao cérebro dentro do crânio), e conforme as ações motoras e sensitivas vão sendo feitas pelo corpo, todos esses sinais são recebidos e processados da forma mais precisa, por exemplo —movimentar um lápis, misturar cores, sentir a textura da folha e etc. (AMARAL, 2014). Só o fato desse movimentar ocorrer diante da proposta supracitada —seja do corpo por inteiro ou dos dedos— “(...) o cérebro ativo, o circuito correspondente, de modo a realizar a ação adequada” (COSENZA; GUERRA, p.20, 2011).

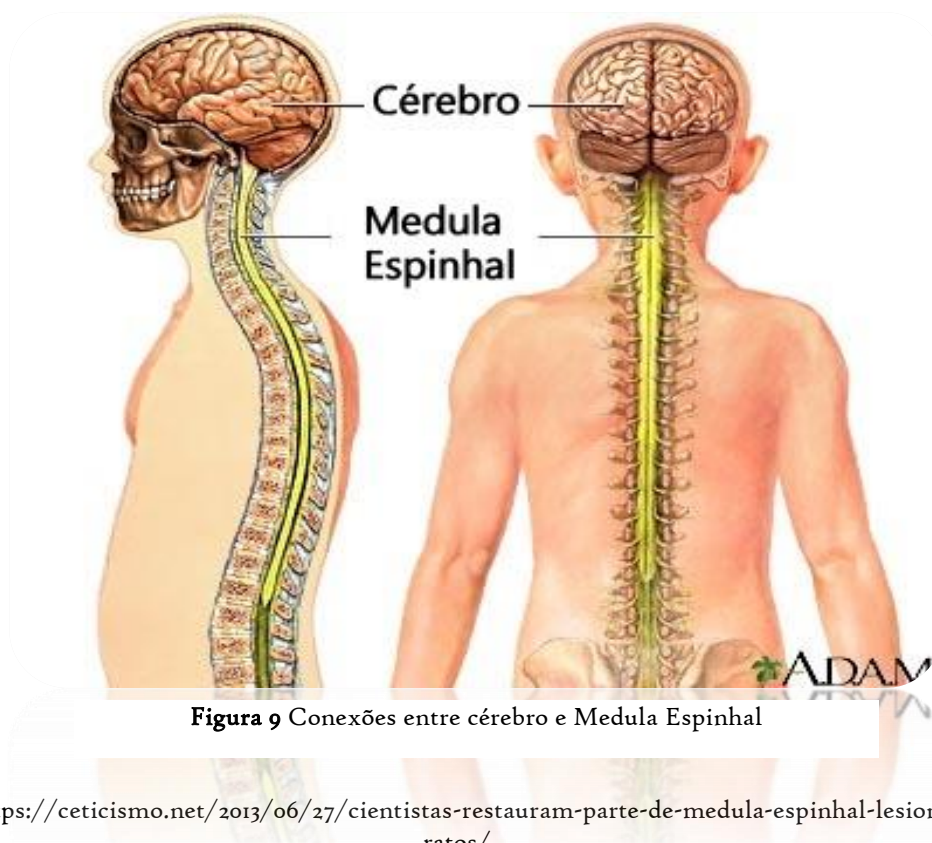
Em relação as informações advindas das características de um objeto, como a forma e o tamanho, elas são guiadas para áreas inferiores do córtex parietal que reconhecerá o objeto, as informações do peso e da textura e somando-se a isso, as informações serão encaminhadas às áreas motoras frontais para o planejamento e a manipulação do objeto. Cada conjunto de neurônios receptores agrega diversos outros especializados para uma função, que respondem a variações limitadas de estímulos.

É igualmente oportuno relatar, tal qual como a importância das áreas responsáveis pela visão, concernentes a formação das imagens, sejam elas tridimensionais ou não, que, mediante as ações táteis e motoras, mais neurônios “(...)

---

<sup>6</sup> O córtex cerebral é dividido em áreas denominadas **lobos cerebrais**, cada uma com funções diferenciadas e especializadas. Disponível em <https://www.infoescola.com/anatomia-humana/lobos-cerebrais/>.

são necessários para inervar o maior número de músculos e regular a maior complexidade de movimentos dos membros em comparação aos do tronco”. Nesse constante devir na construção de obras artísticas dentro do campo das Artes visuais (desenho, por exemplo), há uma demanda maior dos receptores sensíveis, que por sua vez “(...) medeiam a discriminação tátil mais fina e, por isso, enviam mais fibras para a medula” (AMARAL, p.317, 2014).



**Figura 9** Conexões entre cérebro e Medula Espinhal

Fonte: <https://ceticismo.net/2013/06/27/cientistas-restauram-parte-de-medula-espinhal-lesionada-de-ratos/>

Wilder Penfield<sup>7</sup> apud Amaral (2014) descobriu que:

Embora todas as partes do corpo sejam representadas somatotopicamente no córtex, a área cortical dedicada a cada região corporal não é proporcional à sua massa. Em vez disso, é proporcional à densidade de inervação, o que traduz o refinamento da discriminação de cada parte do corpo. [...] a área do córtex dedicada aos dedos é maior do que aquela dedicada aos braços. Da mesma forma, (...), dos lábios e da língua (...) do que a do restante da face (AMARAL, p.321, 2014).

<sup>7</sup> Geralmente reconhecido como um dos maiores neurocirurgiões do século XX, **Wilder Penfield** foi especialista em tratamento cirúrgico da epilepsia e em fisiologia do cérebro humano. Suas descobertas sobre a localização das funções do cérebro tiveram profunda repercussão na neurologia, psiquiatria, psicologia e educação. Dedicou-se também à história da medicina, escritos biográficos e vários assuntos educativos. Disponível em < <https://www.cobra.pages.nom.br/ecp-penfield.html>>. Acesso em 27/01/2020.

Em suas pesquisas, Penfield desenvolveu a figura que se segue, que de forma mais clara discrimina a relação da densidade de inervação cerebral com determinadas áreas do corpo.



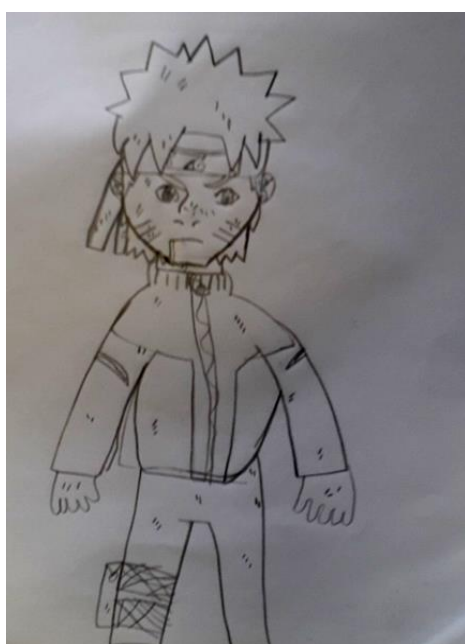
**Figura 10** Fotografia de representação tridimensional do Homúnculo de Penfield

Fonte: <https://aprendepsicologiafisiologica.wordpress.com/2014/05/23/homunculo-de-penfield/>

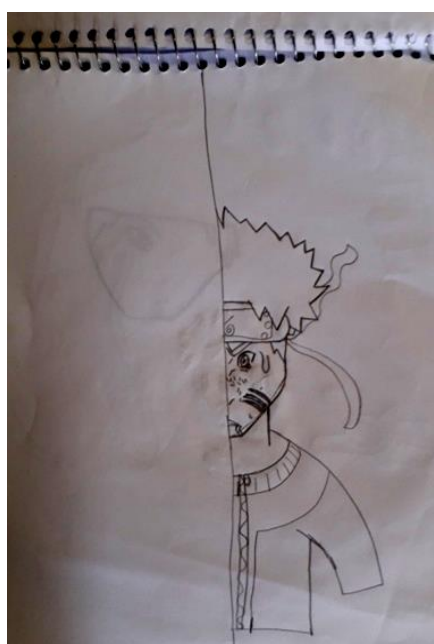
Mais do que nunca, nesse jogo de testar e retestar as hipóteses levantadas pelo educando, pode haver uma maior demanda de ações táteis frente aos materiais, visto que a colocação de sua mão, o jeito de sentar, os olhares conjugados com os materiais e seus próprios movimentos deverão precisar para que tudo o que ele venha a fazer seja de acordo com o que propusera anteriormente ou concomitantemente ao se pensar fazendo a atividade gráfica proposta pelo Educador.

A **comunicação**, fase posterior ao testar e retestar, se dá na amostragem do que fora desenvolvido para a atividade do docente, que dependendo do produto criativo, ele poderá dar subsídios técnicos no manuseio com os materiais pictóricos ou gráficos, levando-o a elucubrações dentro do campo da cultura, percepção dos sentidos, das linguagens e etc., complementando com algo ou simplesmente validar a produção como proposta bem sucedida. Nesse instante, o retorno de quem faz a mediação é de extrema importância, pois “nada adianta termos mil ideias em constante criação e elaboração, se não podemos receber o feedback ou a avaliação das pessoas ao nosso redor” (WECHSLER, p.41, 2002).

Tendo como exemplo disso, os desenhos a seguir, mesmo que muito bem inseridos na fase de apropriação de sentidos em transição para a configuração mnemônica, demonstram que a partir desse momento, qualquer que seja o ato comunicativo estabelecido pelo estudante e pelo Arte/Educador, esse será de extrema importância, pois poderá não somente legitimar seu desenvolvimento gráfico, bem como instigá-lo a confeccionar novos desenhos que tenham por primazia uma liberdade maior concernente as memórias arquivadas das imagens da animação Naruto, enquanto objeto de predileção.



**Figura 11** Desenho de apropriação em transição para o de proposição/ Menino de 8 anos da EMEF Paulo Setúbal



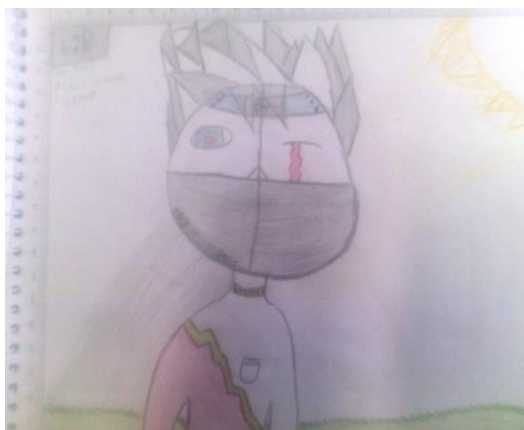
**Figura 12** Desenho de apropriação em transição para o de proposição/ Menino de 8 anos da EMEF Paulo Setúbal

**Fonte:** Acervo fotográfico pessoal, 2019

O segundo desenho acima, a direita, especificamente, evidencia uma liberdade maior para com o trabalho nos traços gráficos, tendo por princípios as conformações visuais de Naruto, porém brincando com a divisão do corpo, mostrando somente uma parte.

O desenho abaixo também faz parte do processo de transição de outra criança, que tenta por brincar mais com as linhas, cores e formas sobre o papel, porém até então ainda está um tanto presa às composições imagéticas com as quais obteve êxito e dialoga constantemente, representando-as da forma mais fidedigna em suas produções.





**Figura 13** Desenho de transição da apropriação para a proposição/ Menina de 10 anos da escola Madre Marie Domineuc



**Figura 14** Professor Kakashi

**Fonte:** Acervo fotográfico pessoal, 2015 e imagem do professor Kakashi disponível em <<https://imperfect-girl14.blogspot.com/2013/02/dia-33-ninja-favorito.html>>

Elementos que inferem a passagem da apropriação de sentidos para a reconfiguração mnemônica no desenho acima são notáveis em suas cores e leves modificações nos trajes do personagem.

### CONSIDERAÇÕES sem um ponto final:

Afinal! Somos todos ninjas ou podemos sê-los?

Quem nunca, por vezes, assistiu a um filme ou a um desenho animado e quis, em questão de segundos, entrar naquele mundo distante e se alimentar, brincar, correr, voar, ter poderes??? Essa é uma experiência que somente, talvez, tais produtos podem propiciar ao contemplador ativo, que mesmo firme em suas convicções dentro da racionalidade humana, se deixa levar pelas imagens e pelos sons, que de alguma maneira, dialogam com suas memórias, prazeres, sonhos, desejos, por questão de segundos, minutos, horas, e, quem sabe, uma vida...

A construção do texto dentro de uma abordagem teórica, reflexiva, e imagética como uma investigação educacional baseada em Arte feita pelo autor, não foi feita de forma irrefletida, contudo de maneira a propor ao leitor e ao educador em um sentido amplo e instigante que, de fato, todos podem entrar e sair do mundo mágico dos ninjas de narutona hora que desejar, sem ferir tudo o que se carrega ou se traz do que vivenciou durante o período de suas existências. O intuito é jogar-se no mundo da fantasia, se nutrir, fugir, brincar, se divertir e voltar renovado e imbuído

de novas formações imagéticas para a realidade, afinal, não é o que a criança faz constantemente quando assiste e estende suas experiências para o desenho? Obviamente que sim.

Com isso, em um constante diálogo criado com as séries de animações, seja de Naruto ou não, por intermédio dos desenhos coletados para a presente pesquisa, notou-se de forma considerável que as relações de realidade, imaginário e criação estavam muito próximas, em processos constantes e inerentes entre si, e que tão caro são ao processo de aprendizagem contemporaneamente.

No decorrer das pesquisas do artigo, uma inquietação constante era o saber sobre o motivo de Naruto —um desenho que à primeira vista parece cansativo pelo excesso de diálogos e episódios— e algumas outras animações e produções audiovisuais diversas, se constituir de forma tão evidente e simbiótica a identidade artística do estudante em sua totalidade, seja nas aulas com as pedagogas, sejam nas aulas de Arte, principalmente. Percorrendo os 220 episódios de Naruto clássico e 455 de Naruto Shippuden<sup>8</sup>, as respostas acalentam, emocionam, transformam o corpo do pesquisador em contemplador, respirando infância e crença para o olhar utópico da vida... Acredita-se que algumas respostas foram encontradas.

Enquanto um desenho animado, a primeira vista pensado como um produto para o consumo infanto-juvenil, que por alguns pode ser algo sem sentido, simples, desprovido de impactos reflexivos, Naruto vai além dos meros diálogos ou da quantidade excessiva de episódios, como supracitado. Em sua totalidade, a cada 20 minutos mais ou menos de episódios percorridos, a atenção ao próximo, a amizade e, sobretudo, o buscar forças para alcançar seus objetivos, é o que se manifesta a cada imagem e diálogo tecido, que de maneira perspicaz construída por Masashi Kishimoto, relaciona as cenas e todas as demais sessões seguintes, forjando-se enquanto interagente-corpóreo.

Face ao jogo de encontros com a realidade do vivenciado pelos personagens, a sorte do poder, os dissabores das dificuldades e incapacidades e os choros da infância, as crianças que assistem Naruto levam sua realidade para esse fantástico e de alguma forma, em algum personagem se encontram, se convertem, conversam, trocam

---

<sup>8</sup> A título de esclarecimento, por conta do tempo, não foi possível apreciar todos os episódios de Naruto Shippuden, todavia os que foram consumidos ajudaram, sobremaneira, no tecer das reflexões. Em vista do interesse e da qualidade artística encontrada na obra de Kishimoto, os demais episódios serão apreciados pelo pesquisador até a possível consumação da história.

ideias, se constroem. A magia estabelecida entre a animação e elas não está no lutar, nos poderes dos ninjas somente, mas na possibilidade de fazer uma ponte entre esse mundo impalpável e deleitoso com suas próprias vontades e capacidades reais.

Sim, há momentos que esse olhar atento e sensível da criança possa se espantar diante de acontecimentos mais assustosos, como o tratamento para com a morte e a violência física e verbal, sobretudo há muito mais ocasiões em que o gotejar das lágrimas de emoção, o suspirar por uma conquista e a pausa corporal por se deixar ser tocado pelas ações e palavras de amor e amizade superabundam à animação.

Entre muitos minutos assistidos, nota-se que há personagens crianças, pré-adolescentes e adolescentes, que ao lembrarem sua infância, por vezes sofrida, desprovida de bens que pudessem de alguma forma lhes dar prazer, trazem consigo memórias que os conduziram de forma potencial em sua formação como sujeito ninja dentro de seu país. Contudo, mais do que mostrar vida de crianças e suas aquisições, a animação apresenta aos infantes consumidores que todo esse processo vivenciado não foi de maneira alguma fácil, tudo a mil maravilhas, não obstante doloroso, sofrido, imbuído de lágrimas de silêncio, murmurinhos sem respostas, objetivos inalcançados, mas nunca esvanecidos pela desistência. O jovem que chorou ontem encontrou hoje em sua amizade e essência sensível e humana a força de fazer dessa ocasião tão cara de pesares um momento de vitórias e encontros com seu horizonte, por vezes, utópico.

Outra questão muito envolvente e interessante está na capacidade e singularidades de poderes de cada personagem ninja, algo que obviamente, em partes, está dentro da realidade palpável, e cativa os jovens artistas a se expressarem de maneira diferenciada em suas obras gráficas. Exemplo; existem vários ninjas, em diversos patamares de importância e capacidades, porém a grande parte deles tem poderes diferentes, encontrando inclusive personagens que são descritos como os únicos capazes de executarem determinadas proezas.

Dentro dessa concepção, a história que chama a atenção dos estudantes dialoga muito com eles pelo simples e grande fato de mostrar que, parodiando Paulo Freire, não existem poderes melhores ou ruins, mas poderes diferentes. Ninguém é igual, e nessa diferença evidente e complexa os indivíduos se conectam, fortalecem, se constroem e destroem obstáculos.

Os estudantes que não só consumiram os episódios de Naruto bem como outras produções, mas as trouxeram para a sala de aula ao desenvolverem seus trabalhos escolares —que se sabe que agora faz parte de forma expressiva durante sua vida estudantil— quiseram de alguma maneira evidenciar em suas construções artísticas que os processos tristes e felizes estão sendo consumidos e digeridos de forma lúcida em seu interior. E, mais do que isso, fazem parte de sua formação enquanto indivíduo uno e múltiplo criativo, que utiliza o que lhe faz bem para construir novas realidades imagéticas, novas configurações de desenhos, reconfigurações mnemônicas.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, David G. **A organização funcional da percepção e do movimento**. In: KANDEL, Eric R. [et al.]. **Princípios de neurociências**. Tradução: Ana Lúcia Severo Rodrigues [et al.]. 5<sup>o</sup>. Ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

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.

COSENSA, Ramon M. e Guerra, Leonor B. **Neurociência e educação: como o cérebro aprende**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

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

GARDNER, Esther P.; JOHNSON, Kenneth O. **Percepção**. In: KANDEL, Eric R. [et al.] (2014). **Princípios de neurociências**. Tradução: Ana Lúcia Severo Rodrigues [et al.]. 5<sup>o</sup>. Ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

HOUZEL, Suzana Herculano. **O cérebro nosso de cada dia: Descobertas da neurociência sobre a vida cotidiana**. 2<sup>o</sup>. Ed. Rio de Janeiro: Vieira e Lent, 2012.

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*, vol. vol.51, no. 2, 2001, pp. 391-410.

KANDEL, Eric R. **Das células nervosas à cognição: as representações internas de espaço e ação**. In: KANDEL, Eric R. [et al.] (2014). **Princípios de neurociências**. Tradução: Ana Lúcia Severo Rodrigues [et al.]. 5<sup>o</sup>. Ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

LEANDRO, Anita. **Montagem e história: uma arqueologia das imagens da repressão**. In: Alessandra S. Brandão e Ramayana Lira de Souza. (Org.). **A sobrevivência das imagens**. oied.Campinas: Papyrus, 2015, v. , p. 103-120.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A arte da Animação: Técnicas e Estética através da história.** São Paulo: Senac, 2001.

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

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

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

WILSON, Brent; WILSON, Marjorie. **Uma visão iconoclasta das fontes de imagem nos desenhos de criança.**1982. In: BARBOSA, A. M. Arte-educação: leitura no subsolo. São Paulo: Editora Cortez, 1999.