

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS  
CÂMPUS PIRES DO RIO  
CURSO DE HISTÓRIA**

**UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER HISTÓRIA: O Anime Os  
Cavaleiros do Zodíaco na Sala de Aula (2002)**

**PRISCILA NASCIMENTO MARCELINO**

**ORIENTADORA: PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup>. MARILENA JULIMAR FERNANDES**

**CO-ORIENTADOR: PROF. DR. BRUNO TADEU SALLES**

**PIRES DO RIO-GO  
2017**

**PRISCILA NASCIMENTO MARCELINO**

**UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER HISTÓRIA: O Anime Os Cavaleiros  
do Zodíaco na Sala de Aula (2002)**

Monografia apresentada ao Curso de História da  
UEG/Câmpus Pires do Rio, sob orientação da  
Professora Doutora Marilena Julimar Fernandes, e  
co-orientação do Professor Doutor Bruno Tadeu  
Salles.

**PIRES DO RIO**

**2017**

**PRISCILA NASCIMENTO MARCELINO**

**UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER HISTÓRIA: O Anime Os Cavaleiros  
do Zodíaco na Sala de Aula (2002)**

Monografia submetida à Comissão Examinadora como requisito parcial para obtenção de  
Grau em História.

**BANCA EXAMINADORA**

-----  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Marilena Julimar Fernandes (Orientadora)  
UEG/Câmpus Pires do Rio

-----  
Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles (Co-Orientador)  
UFOP/Câmpus Mariana

-----  
Prof<sup>ª</sup>. M<sup>a</sup>. Roberta do Carmo Ribeiro (Examinadora)  
UEG/Câmpus Pires do Rio

-----  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Nismaria Alves David (Examinadora)  
UEG/Câmpus Pires do Rio

Pires do Rio, -----/-----/2017.

É que eu adoro o que eu digo. É impressionante como eu me encanto com o que o eu mesmo falo, é impressionante o quanto eu entendo quando eu mesmo explico. Porque tem gente que condena. As pessoas consideram isso arrogância. Mas, pare para pensar: se você vai ter que conviver com você mesmo até o fim, se você vai ter que se aguentar até o fim, se você vai ser espectador de você mesmo até o fim, é melhor que se encante com o que faz. (Clóvis de Barros Filho)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Universidade Estadual de Goiás, Câmpus Pires do Rio, pela oportunidade de fazer o curso, o que me proporcionou um grande crescimento intelectual e moral, bem como a todos os professores, em especial a minha orientadora e ao meu co-orientador, pela paciência, apoio, dedicação e confiança. À minha família, pelo apoio. Enfim, a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram e fizeram parte da minha formação.

## RESUMO

O ensino de História vem passando por transformações devido à inclusão de didáticas que tem o recurso audiovisual como suporte. Nesse sentido, apresenta-se ao professor o desafio de como utilizar tal recurso. A abordagem neste trabalho é a utilização de um anime, **Os Cavaleiros do Zodíaco**, especificamente dois episódios da chamada “Saga de Hades”, no ensino de História. Este anime foi preferível devido à sua potencialidade para se remeter ao processo de educação para o audiovisual. Considera-se uma análise de uma mídia específica e suas potencialidades para o ensino de História, procurando compreender as especificidades do gênero anime, para, enfim, discutir as possibilidades dessa mídia ser utilizada em uma aula de História. Não se trata de meramente ilustrar o conteúdo, mas desenvolver, junto com os alunos, as habilidades para compreender uma linguagem específica e como determinados conteúdos históricos podem ganhar sentido a partir de sua mobilização.

**Palavras-chave:** História – Ensino – Anime – Os Cavaleiros do Zodíaco.

## LISTA DE IMAGENS

<b>Imagem 1</b> – Pergaminho Ornamentado (Período Edo) .....	14
<b>Imagem 2</b> – Detalhe.....	15
<b>Imagem 3</b> - Anamorfose.....	17
<b>Imagem 4</b> - Aparelho de visualização óptica japonês.....	18
<b>Imagem 5</b> - Cena de rua vista pelo estereoscópio.....	19
<b>Imagem 6</b> – Zograscópio.....	20
<b>Imagem 7</b> - Crianças apreciando impressões ópticas.....	21
<b>Imagem 8</b> - Mulher com um pequeno dispositivo óptico.....	22
<b>Imagem 9</b> - Demonstração da Lanterna Mágica para crianças.....	23
<b>Imagem 10</b> - Caixa da Lanterna <i>Utsushi-e</i> .....	25
<b>Imagem 11</b> - Placa da Lanterna <i>Utsushi-e</i> .....	25
<b>Imagem 12</b> - Praxinoscópio.....	26
<b>Imagem 13</b> – Nachi de Lobo nocauteado (mangá).....	35
<b>Imagem 14</b> - Nachi de Lobo nocauteado (anime).....	35
<b>Imagem 15</b> - Os Cavaleiros de Ouro e a deusa Atena (4 <sup>a</sup> personagem, na primeira fila, da direita para a esquerda), com sua armadura sagrada.....	36
<b>Imagem 16</b> - Os Cavaleiros de Prata.....	37
<b>Imagem 17</b> - Os Cavaleiros de Bronze.....	37
<b>Imagem 18</b> - Hyoga de Cisne.....	41
<b>Imagem 19</b> - Afrodite de Peixes.....	42
<b>Imagem 20</b> - Shiryu de Dragão vs Shura de Capricórnio.....	43
<b>Imagem 21</b> - A Exclamação de Atena (mangá).....	44
<b>Imagem 22</b> - A Exclamação de Atena (anime).....	45

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> - Idade dos Respondentes.....	53
<b>Gráfico 2</b> - Sexo dos Respondentes.....	54
<b>Gráfico 3</b> - Porcentagem das Respostas.....	55
<b>Gráfico 4</b> - Características Identificadas no Anime <b>Os Cavaleiros do Zodíaco</b> .....	57
<b>Gráfico 5</b> - Porcentagem de Alunos (1º Período) que Conheciam o Mito de Orfeu.....	59
<b>Gráfico 6</b> - Porcentagem de Alunos (5º Período) que Conheciam o Mito do Barqueiro dos Mortos.....	58
<b>Gráfico 7</b> - Compreensão do Mito de Orfeu à Partir do Episódio 130.....	59
<b>Gráfico 8</b> - Compreensão do Mito do Barqueiro dos Mortos à Partir do Episódio 128.....	60
<b>Gráfico 9</b> - Porcentagem de Alunos que Conseguem Identificar Uma Animação Japonesa....	61
<b>Gráfico 10</b> - Conhecimento Sobre a Palavra Anime.....	62
<b>Gráfico 11</b> - Alunos que Apreciam e Não Apreciam a Animação Japonesa.....	63
<b>Gráfico 12</b> - Avaliação da Violência Contida no Anime.....	65
<b>Gráfico 13</b> - Avaliação da Aula.....	66
<b>Gráfico 14</b> - Anime Como Recurso Didático.....	67

## SUMÁRIO

RESUMO .....	5
INTRODUÇÃO.....	10
1 DO MANGÁ AO ANIME: A História da Animação Japonesa.....	13
1.1 Novas Transformações.....	16
1.2 O Início do Cinema.....	26
1.3 Os Precursores da Animação Nipônica.....	27
1.4 Toei Animation .....	31
1.5 Os Cavaleiros do Zodíaco: Aspectos Gerais.....	33
1.6 Especificidades Técnicas dos Cavaleiros do Zodíaco .....	39
2 O AUDIOVISUAL NA SALA DE AULA .....	46
2.1 Pesquisa de Campo .....	50
2.2 Análise dos Questionários.....	53
REFERÊNCIAS .....	73
APÊNDICES .....	75
APÊNDICE A – Questionário com resposta, aplicado aos alunos do 1º período de História, da UEG/Câmpus Pires do Rio.....	76
APÊNDICE B - Questionário com resposta, aplicado aos alunos do 5º período de História, da UEG/Câmpus Pires do Rio.....	78

## INTRODUÇÃO

Atualmente, como aponta Mirza Toschi (2002, p. 02), em seu artigo intitulado *Linguagens midiáticas em sala de aula e a formação de professores*, as mídias, tidas por ela como um meio tecnológico portador de conteúdo e de comunicação em massa, estão cada vez mais presentes no ambiente escolar. Nesse ínterim, alguns problemas relativos à sua linguagem específica surgem, especialmente quando se relacionam com a formação de professores e com o papel da academia nesse processo.

Muitos professores e futuros professores não estão familiarizados com as mídias e, devido a isso, não sabem como utilizá-las como um recurso didático, tendo em vista suas potencialidades e características próprias para trabalhar e realizar o que se chama de educação para o audiovisual. Assim, não conseguem despertar o interesse do aluno em utilizá-lo como uma ferramenta de ensino. Além dos professores, a escola e a academia também precisam ser incentivadores do uso das mídias, adequar-se para mobilizá-las e não restringir a prática docente a aulas prontas que, às vezes, impedem novos diálogos.

Valendo-se do conceito de mídia apresentado por Toschi (2002, p. 02), a presente pesquisa será voltada para um recurso audiovisual, especificamente uma animação japonesa. Apesar da animação nipônica apresentar vários títulos de desenhos, como *Naruto*, *Dragon Ball*, *Yu Gi Yo*, *Tokyo Ghoul*, *Ao no Exorcist*, *One Piece*, entre alguns conhecidos pelo público em geral, e vários gêneros, como o shonen<sup>1</sup>, shoujo<sup>2</sup>, seinen<sup>3</sup>, mecha<sup>4</sup>, fantástico etc., a fonte escolhida são dois episódios da chamada “Saga de Hades”, do anime/animê, ou seja, o desenho animado japonês **Os Cavaleiros do Zodíaco**. Essa preferência se justifica pelo seu enredo apresentar referências a assuntos que podem ser trabalhados em sala de aula, muitos com cunho histórico, e pela popularidade da série nos anos 1990 no Brasil, e que perdura até atualmente. Mas a questão aqui não restringe apenas ao conteúdo e sua relação com o anime. Propõe pensar a animação em seus aspectos técnicos e, assim, apresentar algumas potencialidades e indagar sobre as possibilidades de sua utilização em sala de aula.

**Os Cavaleiros do Zodíaco** é uma série criada por *Masami Kurumada* em 1986, e que conta a história de guerreiros vestindo armaduras sagradas, que lutam usando sua energia

---

<sup>1</sup>Destinado ao público juvenil masculino. (MOLINÉ, 2004, p. 218).

<sup>2</sup>Destinado ao público juvenil feminino. (MOLINÉ, 2004, p. 218).

<sup>3</sup>Destinado a jovens adultos. (MOLINÉ, 2004, p. 218).

<sup>4</sup>Utilizado para designar qualquer tipo e maquinário em geral, mas geralmente aplicado aos robôs. (MOLINÉ, 2004, p. 218).

interior, chamada “Cosmo” - esta que é um conceito filosófico baseado tanto em filosofias orientais quanto ocidentais e é a origem da vida e da matéria do universo (Big Bang), no anime o cosmo está relacionado aos átomos de qualquer material - em defesa da deusa *Atena*, protegendo os habitantes da Terra de outros deuses, como o *Hades* e o *Poseidon*. Devido à série original possuir vários episódios (114), foi escolhido para objeto da pesquisa, dois episódios da chamada “Saga de Hades”. Esta Saga foi lançada em anime no ano de 2002, e possui 31 episódios em formato de OVA<sup>5</sup>, com batalhas dos Cavaleiros contra o deus Hades e seus espectros, com o objetivo de iniciar uma nova Guerra Santa<sup>6</sup>. Ela é dividida em três fases: Santuário, Inferno e Elísios.

A pesquisa terá como base responder a pergunta: como utilizar esse anime como recurso didático para o professor? Para tanto, o recorte cronológico que se pretende usar será o período de 2016 e 2017, anos em que se dará a aplicação do questionário aos alunos do 1º período, ano de 2016, e 5º período, ano de 2017, do Curso de Licenciatura Plena em História, da Universidade Estadual de Goiás/Câmpus Pires do Rio. O questionário será aplicado após os alunos assistirem ao anime, o que demandará ter uma atenção especial, não bastando apenas recolher as informações, mas ter o cuidado de analisá-las para se chegar aos resultados:

Aspectos como: tamanho de amostra; que tipo de questionário elaborar; redação das questões; as formas de análise dos dados; margem de erro; como relacionar o questionário com a formatação do banco de dados; o processo de seleção dos indivíduos que devem compor a amostra; entre outros, são alguns pontos importantes que devem ser observados cuidadosamente em qualquer pesquisa. (MANZATO; SANTOS, 2012, p. 01)

Além disso, o método de pesquisa pelo qual o questionário será realizado é a pesquisa quantitativa e qualitativa, pois nele os dados estatísticos e as opiniões dos entrevistados serão um dos pontos de principal interesse, como explica Manzato e Santos (2012, p. 07):

Os métodos de pesquisa quantitativa, de modo geral, são utilizados quando se quer medir opiniões, reações, sensações, hábitos e atitudes etc. de um universo (público-alvo) através de uma amostra que o represente de forma estatisticamente comprovada. Isto não quer dizer que ela não possa ter indicadores qualitativos.

<sup>5</sup>OVA (também OAV), sigla de Original Video Animation, é empregado para aquelas produções de anime realizadas exclusivamente para sua comercialização em vídeo, Laser Disc e/ou DVD, sem ter sido previamente divulgadas em cinema ou televisão. (MOLINÉ, 2004, p. 218)

<sup>6</sup>“Guerra Santa é o nome que se dá ao grande embate de guerreiros que lutam por Deuses e causas diferentes. Todas essas Guerras até hoje tiveram em comum o fato da deusa *Atena* e seus Cavaleiros lutarem defendendo a Terra contra outros deuses que visavam dominá-la ou destruí-la”. (Saint Seiya Wiki. Guerra Santa. Disponível em: <[http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Guerra\\_Santa](http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Guerra_Santa)>. Acesso em: 11/06/17.)

Esse método apresentado por Manzato e Santos (2012, p. 07) ficará evidente no estudo de caso proposto por essa pesquisa, onde serão colocadas perguntas que vão desde se os alunos conhecem o anime **Os Cavaleiros do Zodíaco**, se ficaram claras as suas características técnicas, seu entendimento sobre anime e mangá<sup>7</sup>, até se o anime será um bom recurso didático para o professor, entre outras. A aplicação dos questionários é notável para se conhecer o entendimento dos alunos em relação a utilização do anime em sala de aula, que como futuros professores de História, é importante que eles conheçam a animação.

Para que se compreenda a linguagem do anime, será necessário conhecer um pouco da história da animação japonesa, bem como suas características técnicas, perpassando pelo uso do audiovisual e da educação, que serão os assuntos dos dois únicos capítulos da presente monografia. No primeiro capítulo, serão abordadas a história da animação, desde seu início nos rolos de pergaminhos ornamentados, até a animação contemporânea, as características técnicas da animação bem como dos **Cavaleiros do Zodíaco**. Serão usadas, para isso, imagens cujo tratamento teórico será a ênfase nos aspectos técnicos destas, ou seja, como a imagem é produzida, como ela cria seus efeitos, qual o impacto dela, pois não se trata de imagens em um aspecto geral. Como Ulpiano Meneses (2012, p. 243) aponta, “é crucial que o pesquisador se familiarize com as inúmeras variáveis que definem a natureza da imagem e a multiplicidade de significados e papéis que ela pode assumir historicamente [...]”. Neste caso, trata-se de uma animação, o que se remete a imagens em movimento.

No segundo capítulo, será discutido o uso da animação japonesa, ou seja, a relação desse recurso audiovisual com o ensino. Evidenciando assim, que não basta apenas usá-lo como meramente uma ilustração, um “tapa buraco” para as aulas, mas sim, conceber como o conteúdo ganha uma forma específica no anime. Para que dessa forma, os alunos saibam problematizar e entender o que é ficção e como a História ganha forma no recurso audiovisual, aqui especificamente, nos animes.

Quanto às referências bibliográficas para a realização desse estudo, serão utilizados, *O Grande Livro dos Mangás*, de Alfons Moliné (2004), em que faz um estudo sobre os mangás; *Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon*, de Brigitte Koyama-Richard (2010), que apresenta a história do gráfico japonês, de suas origens até a animação contemporânea; *Manga Impact! The World of Japanese Animation*, de Carlo Chatrian e Grazia Paganelli (2010), um guia ilustrado de anime e mangá, incluindo os mangakás e diretores mais importantes desse ramo; *Hegemonia Audiovisual e Escola*, de Thiago de Faria e Silva (2013), onde discute como

---

<sup>7</sup>Histórias em quadrinhos japonesas.

a linguagem audiovisual é tratada na escola; *Desenho para Animação*, de Paul Wells (2012), em que é um guia explicando as técnicas de desenho para a criação de filmes animados; *Animação Digital*, de Andrew Chong (2011), que apresenta a história da animação digital e os aspectos envolvidos na sua produção; *Como Elaborar Questionários*, de Sônia Vieira (2009), que explica as etapas e como deve ser elaborado um questionário, entre outras que forem relevantes.

## 1 DO MANGÁ AO ANIME: A História da Animação Japonesa

Nos últimos 30 anos, a animação japonesa tem ganhado, cada vez mais, espaço entre crianças, jovens e adultos. Apresentando uma grande diversidade de gêneros e estilos, ela pode ser, até mesmo, utilizada em sala de aula como um recurso didático para o professor. Devido à vastidão de títulos existentes na animação nipônica, a presente monografia deverá, a partir dos **Cavaleiros do Zodíaco**, chegar a uma possível resposta para a problemática: como utilizar um anime na sala de aula? Para isso, é importante conhecer a história dessa animação, bem como suas especificidades técnicas.

O conceito de animação não tem uma definição única, mas pode ser pensado, segundo Chong (2011) e Koyama-Richard (2010), como um método de entretenimento que cria a ilusão de movimento por meio da apresentação de várias imagens sequenciais e de rápida sucessão, utilizando recursos inanimados, como papel, sombra, luz, etc. Esta definição será utilizada para a pesquisa, pois ajuda a compreender as características presentes no início da animação japonesa, ainda quando esta se iniciou nos pergaminhos ornamentados antigos.

A animação japonesa, segundo Koyama-Richard (2010, p. 11), tem suas origens nos pergaminhos japoneses ornamentados, estes são pensados como precursores dos mangás e também do desenho animado. Estes pergaminhos receberam influências chinesas desde o século X, no momento em que surgiram as caricaturas gráficas, chamadas de *chôjûgiga*<sup>8</sup>, onde apresentavam desde ilustrações religiosas até histórias para crianças. Nos séculos seguintes, houve o advento, no Japão, de novas formas de desenhos de caricaturas feitas em pergaminhos, onde eram representados temas eróticos e do fim do mundo. Novas bases gráficas também foram inseridas, como os *zenga*<sup>9</sup>, os *ôtsu-e*<sup>10</sup>, os *nanban*<sup>11</sup> e o *ukiyo-e*<sup>12</sup>.

Os pergaminhos adotavam a perspectiva chinesa de arte - uma técnica artística capaz de transmitir uma sensação de profundidade - com inspiração nos elementos da vida real, como expressões faciais, movimentos semelhantes voltados para uma mesma direção, mas em locais diferentes, efeitos de zoom, etc. Essas características, ligadas a ideia de movimento,

---

<sup>8</sup>Imagens humorísticas de animais. (MOLINÉ, 2004, p. 18)

<sup>9</sup>“Imagens zen”, gravuras monocromáticas que utilizavam a caricatura para ajudar a meditação. (MOLINÉ, 2004, p. 18).

<sup>10</sup>“Imagens de Ôtsu” [...], amuletos budistas que constituíam uma espécie de “caricaturas portáteis” coloridas. (MOLINÉ, 2004, p. 18).

<sup>11</sup> Biombos ilustrados com desenhos que relatavam, de forma estilizada, a chegada dos portugueses ao Japão [...]. (MOLINÉ, 2004, p. 18).

<sup>12</sup>“Imagens do mundo flutuante”, gravuras feitas a partir de pranchas de madeira, geralmente de temática cômica e algumas vezes erótica, que tiveram uma boa recepção na época. (MOLINÉ, 2004, p. 18)

aproximava os desenhos dos pergaminhos a algo contíguo da ideia de animação (Imagem 1). Além disso, o jogo com cores claras e escuras - muito comum nas animações contemporâneas, como por exemplo nos **Cavaleiros do Zodíaco** - e a sequência das personagens, trazia a ideia de progressão e de movimento.

**Imagem 1** – Pergaminho Ornamentado (Período Edo)



Fonte: Anonymous, *Hyakkiyago emaki (The Night Parade of One Hundred Demons)*, late Edo period. Koyama-Richard, 2010, p. 14-15.

**Imagem 2 - Detalhe.**



Nas imagens acima, são perceptíveis as ideias de movimento (a posição das personagens, com os braços e pernas um a frente e outro atrás) de profundidade (cores claras e escuras, e a disposição das personagens, com algumas ao fundo e na frente) e de progressão no tempo (cada parte da imagem com a continuação da cena anterior), como mencionado anteriormente, narrando a história de monstros e yokai, criaturas mágicas e sobrenaturais. Na trama, os demônios se metamorfoseavam. Temas como esse aparecem em grande parte da animação japonesa contemporânea, em que muitas das personagens dos animes se transformam em criaturas com “poderes especiais” e de variadas formas:

Pokémon, o yokai de Mizuki Shigeru e aqueles que nos atraem em *A Viagem de Chihiru* de Hayao Miyasaki, o tanuki no filme *Ponpoko* de Takahata Isao, a metamorfose dos heróis em *Dragon Ball*, e em *Naruto* – todos estes não são um legado dos yokai, um excelente exemplo do que pode ser encontrado no pergaminho pintado da *Parada Noturna dos Cem Demônios*?<sup>13</sup> (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 13, tradução nossa).

Para Koyama-Richard (2010, p. 13), é visível a herança dos yokai tanto na arte gráfica quanto na literatura, e os animes e os mangás japoneses são recheados. Além disso, é

<sup>13</sup> The Pokémon, Mizuki Shigeru's yokai and the ones that charm us so in Miyasaki Hayao's *Chihiro* (*Spirited Away*), the tanuki in Takahata Isao's film *Ponpoko*, the hero's metamorphose in *Dragon Ball*, and those *Naruto* – aren't these all a legacy of the yokai, a prime example of which can be found in the painted scroll of *The Night Parade of One Hundred Demons*? (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 13).

importante observar que era comum conter histórias de yokai em rolos ou gravuras de madeira, em que raposas se transformavam:

A noção de metamorfose, altamente presente em desenhos animados como Dragon Ball, Songoku, ou Ranma ½, já havia sido encontrada em narrativas tradicionais e representações pictóricas – pergaminhos pintados e impressões em blocos de madeira – no qual inúmeras raposas e tanuki (um rei cão guaxinim) assumiam a forma humana para encarar emocionantes aventuras<sup>14</sup>. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 16, tradução nossa).

Esses pergaminhos eram frequentemente, encomendados pela aristocracia e por personalidades religiosas, devido às suas empolgantes histórias. Elas também tinham um alto custo. Porém, segundo Koyama-Richard (2010, p. 24), tais pergaminhos foram perdendo sua popularidade. Com o advento da nova capital japonesa, Edo, em 1603, uma nova cultura literária e artística floresce graças à riqueza da classe mercantil, o que trouxe para o Japão uma arte diferente, como as “xilografuras policromadas”, uma técnica em que é possível fazer desenhos em madeira. Essas xilografuras passaram a ser mais acessíveis a todos os japoneses, independentemente de sua classe social. Como eram altamente difundidas, passaram a ser fundamentais nas eras pré-modernas e modernas da arte gráfica, trazendo sua influência temática e artística até atualmente em muitos mangás contemporâneos.

## 1.1 Novas Transformações

No século XVII, o Japão conheceu a arte chinesa, não com sua tradição de retratar a harmonia com o universo, mas sim uma arte com influências ocidentais. A China, grande influência para os artistas japoneses na época, já havia tido contato com os europeus, especificamente com os jesuítas que ali chegaram objetivando a cristianização. Ao mesmo tempo, eles transmitiam conhecimentos científicos em matemática, astronomia, ótica, arquitetura, física e pintura. Alguns deles foram os italianos Matteo Ricci e Giuseppe Castiglione e o francês Jean-Denis Attiret que, através da arte da perspectiva linear, produziam retratos do imperador e de figuras importantes do meio político. Também faziam

---

<sup>14</sup> The notion of metamorphosis, highly present in cartoons such as Dragon Ball, Songoku, or Ranma ½, was already to be found in traditional accounts and pictorial representations – painted scrolls and woodblock prints – in which countless foxes tanuki (a king of raccoon dog) would take on a human form to treat us to some exciting adventures. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 16).

ornamentações nas porcelanas, desenhavam paisagens chinesas, decoravam as residências imperiais, mas sempre utilizando técnicas europeias. Outro jesuíta italiano, chamado Claudio Filippo Grimaldi, no início do século XVIII, apresentou ao imperador uma lanterna mágica, uma antecessora dos aparelhos de projeção modernos, que segundo Koyama-Richard (2010, p. 43), possibilitava ampliar as imagens a partir da justaposição de lentes, pois era um físico e tinha grandes conhecimentos sobre óptica.

Grimaldi, além de apresentar a lanterna mágica, fez um show de demonstrações utilizando uma nova técnica chamada de anamorfose<sup>15</sup>. Nesta era usada uma lente de polígono, onde em um suporte era colocado uma imagem distorcida e quando observada de outro ângulo, a imagem ganhava forma simétrica (Imagem 3). Esse experimento foi descrito por um jesuíta francês chamado Jean-Baptiste du Halde (1674-1743) e, segundo Koyama-Richard (2010, p. 26), provavelmente foi a base de experiências na China durante um longo período, o que deu origem à forma *saya-e*<sup>16</sup> no Japão.

**Imagem 3 - Anamorfose.**



Fonte: Anonymous, *untitled anamorphosis, Japan, nineteenth century. Woodblock print. Koyama-Richard, 2010, p. 27.*

Além da técnica de anamorfose, os chineses, mais uma vez inspirados nas técnicas ocidentais, “deram origem a uma nova expressão pictórica que transformaria a visão dos artistas

<sup>15</sup>Representação de figura, de objeto ou uma cena, etc., de maneira que, quando observada de frente, parece distorcida ou irreconhecível, tornando-se legível quando vista de um determinado ângulo, a uma certa distância, ou ainda, com o uso de lentes especiais ou de um espelho curvo.

<sup>16</sup>“Bainha de Impressões”; uma cópia cujo reflexo é visto na folha lacada de uma espada (anamorfoses). (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 233)

japoneses<sup>17</sup>” (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 26, tradução nossa), trazendo um novo instrumento, chamado estereoscópio. Na época, ele era uma caixa feita de madeira com lentes, espelhos e prismas, e se colocava uma espécie de placa com as fotografias ou imagens dentro, como se observa na imagem 4.

**Imagem 4** - *Aparelho de visualização óptica japonês.*



Fonte: *Japanese optical viewing device (direct reflection type) and optical print by Yamaguchi Soken, Japan, 1788. Koyama-Richard, 2010, p. 31.*

Colocada as imagens dentro do estereoscópio, era proporcionada uma observação de imagens simultâneas. Elas contrastavam com o jogo de luz e sombras, juntamente com a perspectiva linear, esta, que no desenho artístico, através de linhas paralelas, convergiam-se de modo a dar uma ilusão tanto de distância quanto de profundidade, como pode ser visto na imagem 5.

---

<sup>17</sup> “Therefore gave rise to a new pictorial expression that was to transform the vision of Japanese artists”. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 26).

**Imagem 5** - Cena de rua vista pelo estereoscópio.



Fonte: Anonymous, *Nanking Street Scene, stereoscopic View. France. Koyama-Richard, 2010, p. 29.*

Outro instrumento utilizado na época, no Japão, no período Edo - um dos mais importantes períodos da história japonesa, e conhecido pelo isolamento político e econômico do Japão - era o zograscópio, “um suporte de madeira com uma lente biconvexa num quadro, colocado em uma base<sup>18</sup>” (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 30, tradução nossa). Seu suporte de madeira era importado da Grã-Bretanha, como se observa na imagem 6.

<sup>18</sup> “A wooden support bearing a biconvex lens in a frame was set on a base”. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 30).

**Imagem 6 - Zograscópio.**



Fonte: *Zograscope imported to Japan in the Edo Period*. Koyama-Richard, 2010, p. 30.

Quando colocada uma imagem embaixo dele, o reflexo dava a noção de uma ampliação da imagem e da perspectiva, reproduzindo-a com maior profundidade, como se vê na imagem 7.

**Imagem 7** - Crianças apreciando impressões ópticas.



Fonte: Suzuki Harunobu, *Koya no Tama (The Tama River at Koya: a Boy and Girl enjoying European Optical Prints)*, before 1770. Polychrome woodblock. Koyama-Richard, 2010, p. 30.

Convém mencionar sobre os dispositivos ópticos em forma de pirâmide, que também eram importados da Europa, em que “a impressão era colocada no fundo desta caixa e observada através da interação de uma lente biconvexa e um espelho inclinado em 45°, acima da impressão e oposto à lente<sup>19</sup>” (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 32, tradução nossa). Essa interação com uma lente e um espelho inclinado facilitava a observação da imagem. Devido a esse efeito, algumas versões desse dispositivo ganharam popularidade e foram criadas em miniaturas, como pode ser observado na imagem 8.

<sup>19</sup> “The print was placed at the bottom of this box and observed through the interplay of a biconvex lens and a mirror slanted at 45°, set above the print and opposite the lens”. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 32).

**Imagem 8** - *Mulher com um pequeno dispositivo óptico.*



Fonte: *Kitagawa Utamaro, Print from the Bijin Sogaku juttai (Woman with Small Optical Device) series, c. 1800. Koyama-Richard, 2010, p. 33.*

Com os dispositivos ópticos em miniatura, o processo de construção de animação estava cada vez mais adaptando suas técnicas, graças ao uso do jogo de sombras e da perspectiva linear. Segundo Koyama-Richard (2010, p. 37), na Ásia, no século XVII já eram criados fantoches através de silhuetas projetadas em uma tela, o que dava a ilusão de movimento, principalmente quando se utilizavam as “lanternas vivas”:

Os processos mais parecidos com a animação foram as “lanternas brilhantes” (lanternas vivas) ou “lanterna giratórias”, comuns no século XVI na Europa. As lanternas japonesas usadas como sinais de compra ou em jogos populares para crianças segue um princípio similar, com uma luz instalada em seu centro e uma tira de papel transparente decorada com silhuetas pintadas girando em torno de um tipo de hélice<sup>20</sup>. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 37, tradução nossa)

<sup>20</sup> The processes most akin to animation were the “lanterne vives” (living lanterns) or “spinning lanterns”, common in sixteenth-century Europe. The Japanese lanterns used as shop signs or in popular children’s games followed a similar principle, with a candle set in their center and a strip of translucent paper decorated with painted silhouettes turning around a kind of propeller. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 37).

Essas lanternas deram origem a um outro dispositivo que causava a impressão de movimento e que é considerado o precursor do cinema, a Lanterna Mágica. Esta consistia na projeção de imagens que estavam em uma base transparente, ficando inertes e se deslocando apenas no interior dela, por um mecanismo que se movimentava, projetando em uma tela, como se vê na imagem 9.

**Imagem 9** - Demonstração da Lanterna Mágica para crianças.



Fonte: Anonymous, "The Magic Lantern" in the French children's magazine *Le Bon Génie*, no. 30, Print room. Koyama-Richard, 2010, p. 43.

As lanternas mágicas fizeram sua primeira aparição em 1659, no Japão. Koyama-Richard (2010, p. 43) cita como pertinente a definição de lanterna mágica apresentada por Laurent Mannoni, autor do trabalho *A Grande Arte da Luz e da Sombra: Arqueologia do Cinema (2000)*<sup>21</sup>, apresentando o deslumbramento por esse novo dispositivo, explicando como ele era e o colocando como algo "mágico", que encantava as pessoas:

Tudo sobre a lanterna mágica, mesmo os efeitos que produz, é 'mágico'. Fumaça e feixes de luz, feita de ferro e madeira, coberta com uma chaminé, equipada com um

<sup>21</sup> The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema (2000).

conjunto de lentes, um refletor parabólico e uma lâmpada de óleo ou querosene, sua principal proposta é projetar toda uma parada de seres diabólicos, licenciosos, religiosos, políticos ou imagens científicas, pintadas a mão em telas de vidro... A *lanterna mágica*, a filha da ótica e da mágica, abre o caminho para toda fantasia, efeito especial e encantamento<sup>22</sup>. (MANNONI, apud: KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 43, tradução nossa).

Os japoneses criaram sua própria versão da lanterna mágica, chamada *utsushi-e*, feitas de madeira, revestidas com verniz e com uma placa com imagens que eram inseridas em seu interior (Imagens 10-11). As placas também eram feitas de madeira. As imagens eram coloridas, mas com o chão e o fundo preto, dando a impressão de profundidade e de deslocamento dos elementos retratados, usando a técnica antes mencionada da perspectiva. Foram inspiradas nas lanternas mágicas ocidentais, porém, segundo Koyama-Richard (2010), elas eram portáteis:

Elas eram uma nova versão das lanternas mágicas ocidentais e dos dispositivos de visualização óptica que as inspiraram. Ao contrário deste último, que ofereceu uma imagem fixa a ser vista através de uma lente, e a antiga que era projetada, mas também ofereceu uma imagem fixa que foi mudada sucessivamente fixando a lanterna em uma base de projeção, a lanterna *utsushi-e* era móvel<sup>23</sup>. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 52, tradução nossa)

---

<sup>22</sup> Everything about the magic lantern, even the effects that it produces, is ‘magic’. Smoking and shot through whit light, made of iron and wood and topped whit a chimney, equipped whit a set of lenses, a parabolic reflector, and a kerosene or oil lamp, its primary purpose is to Project a whole parade of diabolical, licentious, religious, political, or scientific images, hand-painted onto glass plates... The *lanterna magica*, the daughter of optics and magic, opens up the way for every fantasy, special effect, and enchantment. (MANNONI, apud: KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 43)

<sup>23</sup> They were a new twist on the Western magic lanterns and optical viewing devices that had inspired them. Unlike the latter, which offered a fixed image to be viewed through a lens, and the former, which were projected but also offered a fixed image that was changed successively by setting the lantern on a projection base, the *utsushi-e* lantern was movable. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 52).

**Imagem 10 - Caixa da Lanterna Utsushi-e.**



Fonte: Furo, box for utsushi-e magic lantern, Edo Period. *Koyama-Richard, 2010, p. 52.*

**Imagem 11 - Placa da Lanterna Utsushi-e.**



Fonte: *Furo and tana-e, box for utsushi-e magic lantern and plates for use with it, Late Edo period. Koyama-Richard, 2010, p. 53*

Todavia, apesar das grandes adaptações e transformações nas técnicas de produção de imagens em movimento que ocorreram no Japão no século XVII, que vão desde os pergaminhos com as técnicas artísticas de perspectiva até as lanternas mágicas, os séculos XVIII e XIX trariam novas invenções e o início do que se chama hoje de cinema.

## 1.2 O Início do Cinema

A ciência e a tecnologia nos séculos XVIII e XIX ajudaram os ocidentais a criarem brinquedos e dispositivos ópticos. De acordo com Koyama-Richard (2010), não existe uma data precisa de quando tais brinquedos e dispositivos apareceram no Japão, porém, sabe-se que os japoneses foram rápidos em acolher a maioria dessas invenções. Uma delas foi o Praxinoscópio, inventado por Émile Reynaud (1844-1918) entre os anos de 1876 e 1877. Este “dispositivo que deu a ilusão de movimento, substituindo uma imagem por outra por meio de espelhos prismáticos<sup>24</sup>” (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 69, tradução nossa). Espelhos esses que eram posicionados no centro. Ao redor deles, eram colocadas tiras de imagens que, quando giradas, refletiam nos espelhos dando a ilusão de movimento (Imagem 12). Algo similar pode ser observado ao se desenhar sequências de movimentos em um bloco de papel e ao se dispor rapidamente a sequência de desenhos.

**Imagem 12** – *Praxinoscópio.*



Fonte: Disponível em: <<http://www.medicographia.com/wp-content/uploads/2013/08/98.jpg>>. Acesso em: 24/03/17.

<sup>24</sup> “A device that gave the illusion of movement by substituting one image for another by means of prismatic mirrors”. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 69).

Reynaud criou o desenho animado, pois foi ele quem “quebrou” a sequência do movimento em uma série de imagens desenhadas, e que as reconstruiu através de projeções em tela. Entretanto, seu sucesso durou pouco, sendo que uma nova invenção invadiria as telas de todo o mundo: o cinematógrafo. Algo bem distinto das sequências dos pergaminhos antigos.

A criação do cinematógrafo pelos irmãos Auguste (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948), de acordo com Koyama-Richard (2010, p. 71), mudou completamente a cultura de entretenimento no Japão, quando chegou no país em 1896, tornando as performances com as lanternas mágicas e outros dispositivos óticos cada vez mais raras e voltadas para um papel educacional. Para Chong (2011, p. 20), no início dos anos de 1900, as novas tecnologias e técnicas de cinema, (o cinema compartilha suas raízes históricas com a animação) como o cinematógrafo, trouxeram consequências consideráveis: “as disciplinas no meio da produção de filmes se diversificavam em áreas especializadas, incluindo a criação de filmes animados” (CHONG, 2011, p. 20), como é o caso dos japoneses.

Em pouco tempo, os japoneses começaram a importar produções europeias e americanas, proporcionando a criação de suas próprias empresas cinematográficas. Em 1912, duas dessas empresas se fundiram e criaram a *Nikkatsu* e, em 1914, vários funcionários dela pediram demissão e formaram a *Tenkatsu*. Iniciava-se, assim, uma adaptação da cultura japonesa às novas tecnologias e ao caráter empresarial. Esse panorama apresentou a fundação de empresas cinematográficas, onde pessoas foram se destacando como pioneiras da animação nipônica empresarial.

### 1. 3 Os Precusores da Animação Nipônica

Considerados os pioneiros da animação japonesa contemporânea, *Shimokawa Hekoten* (1892-1973), *Kitayama Seitaro* (1888-1945) e *Kouchi Sumikazu* (1886-1970) iniciaram sua carreira sem possuir experiência na área cinematográfica, de forma independente. Cada um tinha suas próprias técnicas e referências. Segundo Koyama-Richard (2010, p. 72), a única coisa que eles tinham em comum era o estudo da pintura de “estilo ocidental”.

Shimokawa Hekoten foi estudante do famoso pintor e mangaká *Kitazawa Rakuten* (1876-1955). Ele foi o primeiro a usar, para se referir às caricaturas e aos desenhos em quadrinhos, o termo “mangá” ao invés de “*ponchi-e*” (derivada de “*punch*”, que significa caricaturas), comum naquela época. Possuía grande talento para o desenho, tanto que em 1916

publicou seu primeiro livro em quadrinhos, intitulado *Ponchi shozo* (Caricaturas). Com essa publicação, ficou conhecido e logo convidado, pela Companhia *Tenkatsu*, a criar desenhos animados. É importante destacar que ainda não se usava o termo anime para se referir à animação, como apresenta Koyama-Richard (2010, p. 72, tradução nossa): “a palavra "anime" (como no desenho animado francês, "desenho animado" ou cartoon) não existia como tal; nem os termos "*manga eiga*" (filme manga) ou "*doga*" (filmes), que foram cunhados posteriormente<sup>25</sup>”. Além disso, mesmo que os japoneses usem a palavra anime, de origem francesa, para nomear a animação no geral, segundo Moliné (2004, p. 47), fora do Japão, ela é considerada sinônimo de animação nipônica.

Após várias tentativas, como apresentado por Koyama-Richard (2010, p. 73), Shimokawa conseguiu criar seu primeiro filme de animação japonês: *Imokawa Mukuzo genkanban no maki* (O portal Imokawa Mukuzo), em janeiro de 1917. No mês seguinte, foi apresentado seu segundo filme, intitulado *Dekoboko Shingacho, Meian no shippai* (Novas Imagens Aleatórias, Uma Grande Ideia Terminando em Falha). Após problemas oculares, ele saiu da Companhia Tenkatsu. Shimokawa continuou apenas produzindo seus mangás, que eram publicados em revistas e jornais.

Kitayama Seitaro, de acordo com Koyama-Richard (2010, p. 73), é considerado o segundo pioneiro da animação nipônica, e um admirador da pintura ocidental. Estudou as técnicas de pintura com *Ofuji Tojiro* (1870-1911), trabalhou no departamento editorial de uma revista chamada *Mizue* e no jornal *Gendai no Yoga*. Além disso, organizou exposições de pintura.

Em 1916, conheceu os gráficos de desenhos ocidentais e passou, assim, a estudar suas características. Neste mesmo ano, foi recrutado pelo estúdio *Mukojima* e solicitado “a criar uma série tipicamente japonesa de desenhos animados<sup>26</sup>” (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 73, tradução nossa). Essas séries foram difíceis de serem produzidas, devido a sua falta de experiência no ramo, mas proporcionaram a criação do filme *Sarukani gassen* (A batalha entre o macaco e o caranguejo), baseado em um conto japonês do século XVI. Em 1917, junto com uma equipe de desenhistas, produziu o filme de animação *Taro no heitai* (Taro, o pequeno soldado). No ano seguinte, produz, de acordo com Koyama-Richard (2010, p. 74), uma adaptação da lenda de *Momotaro* (O menino pêssego), um menino que nasceu de um pêssego, entre outras produções ao longo de sua carreira.

<sup>25</sup> The word “anime” (as in the French dessin animé, “animated drawing” or cartoon) did not exist as such; neither did terms “manga eiga” (manga movie) or “doga” (motion pictures), which were coined subsequently. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 72).

<sup>26</sup> “To design a typically Japanese series of cartoons”. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 73).

O terceiro pioneiro da animação nipônica foi Kouchi Sumikazu, um desenhista de quadrinhos, também treinado com as técnicas de pintura ocidentais, tendo trabalhado em 1907 na revista *Tokyo Punk*. Segundo Koyama-Richard (2010, p. 74), seu talento chamou atenção de *Kobayashi Kisaburo*, antigo membro da Companhia Tenkatsu, que criou sua própria companhia produtora de filmes, a *Kobayashi Shokai*:

Ele confiou a Kouchi Sumikazu a criação de um desenho animado, que foi apresentado em 30 de junho de 1917, cinco meses após o primeiro filme de Shimokawa Hekoten. Seu desenho conta sobre um samurai que tinha vendido uma espada de má qualidade. Narrado por um famoso *benshi* (narrador), foi um grande sucesso. Seu segundo filme animado, *Chamebo Kuki ju no maki* (História do Rifle Aéreo de um Menino Malvado), foi banida com o argumento de que poderia incitar as crianças a fazer travessuras<sup>27</sup>. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 74).

Após a produção e, posteriormente, a proibição de sua primeira animação, por incitar as crianças a fazerem travessuras, Sumikazu criou o filme *Hanawa hekonai kappa matsuri* (Hanawa hekonai e o festival kappa), financiado com grandes dificuldades pela *Kobayashi Shokai*. Depois desse ocorrido, suas produções apenas aumentaram quando fundou a companhia *Sumikazu Eiga Sosakusha* em 1923. No ano de 1930, como aponta Koyama-Richard (2010, p. 74), fez o filme *Chongire hebi* (Picada de cobra) e depois voltou a ser um mangaká.

Shimokawa Hekoten, Kitayama Seitaro e Kouchi Sumikazu, com suas experiências nas artes, abriram caminho para a animação japonesa, graças a seu entusiasmo e persistência. Posteriormente, seus seguidores e também estudantes, *Yamamoto Sanae*, *Ofuji Noburo*, *Murata Yasuji* e *Masaoka Kenzo*, aperfeiçoariam ainda mais as técnicas de animação de seus mestres.

Ofuji Noburo (1900-1974) queria que a animação de seu país tivesse maior maturidade e, assim, em 1927, segundo Moliné (2004, p. 48), criou com uma arte mais adulta, sua primeira filmagem de sucesso, *Kujira* (A Baleia), elaborada com uma técnica em que figuras eram recortadas em uma espécie de papel semitransparente. Sua produção foi apresentada até mesmo no continente europeu e com novas características, como apresenta Moliné (2004, p. 48):

---

<sup>27</sup> He entrusted Kouchi Sumikazu with the creation of a cartoon, which was presented on June 30, 1917, five months after Shimokawa Hekoten's first film. His offering told of a samurai who had been sold a poor quality sword. Narrated by a famous *benshi* (narrator), it was a huge hit. His second animated feature, *Chamebo Kuki ju no maki* (Story of a Mischievous Boy's Air Rifle), was banned on the grounds that it might incite children to get up to mischief. (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 74).

Essa produção foi projetada na França e outros países europeus; em 1955, seu autor faria uma nova versão dela. Ofuji continuaria seu trabalho inovador ao apresentar, em 1930, o primeiro desenho animado japonês sonoro, *Sekisho* (“A Estação de Controle”) e, em 1937, o primeiro anime em cores, *Katsura Hime* (“A Princesa Katsura”).

Muito parecido com as características implementadas por Ofuji Noburo, como cores e som, Murata Yasuji, utilizando lâminas de acetato para desenhar, foi o primeiro no Japão a usar, de acordo com Moliné (2004, p. 48), essa nova técnica, como já se fazia nas produções americanas, em seu filme *Tako no Hone* (Os Ossos do Polvo), em 1927.

No final da década de 1920, os *cartoons* americanos chegaram ao Japão, o que reduziu a produção nacional. Porém, este episódio não impediu o surgimento de nomes como *Koshinigi Tanaka* que, segundo Moliné (2004, p. 48), em 1930, fez o *Entotsuya Pero* (Pero, o Limpador de Chaminés), e Masaoka Kenzo, que, no ano de 1932, criou o primeiro desenho animado sonoro e com diálogos em japonês, *Chikara to Onna no Yo no Naka* (O que Importa no Mundo é o Poder das Mulheres). Em 1943, em meio à Segunda Guerra Mundial, Masaoka apresentou *Kumu to Churippu* (A Aranha e a Tulipa), um curta muito influenciado por Walt Disney, que nessa época passava por sua “era de ouro”, devido principalmente, ao que Wells (2012, p. 07) chama de “apoteose do estilo hiper-realista clássico da Disney”, e considerado uma das obras-primas da animação japonesa da época, segundo Moliné (2004, p. 48), com elementos sonoros e brilho.

Antes da Guerra, a militarização do Japão também teve vestígios na animação, como é o exemplo de *Mitsuyo Seo*, um dos discípulos de Masaoka Kenzo. Entre os anos de 1933 e 1935, ele produziu uma série de curtas chamados *Sankichi Saru* (Sankichi o Macaco), cujo “protagonista [...] era o capitão de um exército de macacos que combatia outro de pandas, simbolizando o exército chinês” (MOLINÉ, 2004, p. 48).

Retornando a Masaoka, com o final da Segunda Guerra Mundial, ele tornou-se sócio de Yamamoto Sanae e fundou o estúdio *Nihon Dogasha*, e em 1947 produziu *Suteneko Tora-chan* (Tora, a pequena gata abandonada). Em 1952, de acordo com Moliné (2004, p. 49), a *Nihon Dogasha* foi adquirida pela *Toei Company*, à época uma das mais importantes produtoras japonesas, dando início a célebre *Toei Doga* (Toei Animation).

## 1. 4 Toei Animation

Em 1952, com a compra da Nihon Dogasha, mais estúdios foram sendo incorporados pela Toei Company, como a *Nichido Eiga-sha*, em 1956, nomeada *Toei Doga*, ou como ficou conhecida no Ocidente a partir de 1998, *Toei Animation*. No início de suas produções, ela ainda não era conhecida, como um estúdio de animação de anime, mas sim como estúdio de cinema. Porém, o desejo de rivalizar com as produções do estúdio Disney - como *Snow White and the Seven Dwarfs* (Branca de Neve e os Sete Anões), de 1937, *Bambi*, de 1942 - que já apresentava anualmente seus longas metragens no Japão, proporcionou aos japoneses criar seus filmes de animação para o cinema e, depois, para a televisão.

Os anos de 1956 a 1962 foram considerados a idade de ouro da Toei. Suas primeiras animações, de acordo com Koyama-Richard (2010, p. 86), eram baseadas em histórias chinesas ou lendas japonesas antes de se voltar para os clássicos da literatura mundial. O primeiro longa-metragem foi *Hakujaden* (O conto da serpente branca), em 1958, marcando o início, segundo Koyama-Richard (2010, p. 86), do uso de tinta de celulose colorida nos contornos dos desenhos.

A Toei produziu, no ano de 1959 para o cinema, o longa *Shonen Sarutobi Sasuke*, que foi vendido com o nome de *The Adventures of Little Samurai or The Magic Boy* (As Aventuras do Pequeno Samurai ou do Menino Mágico). O terceiro filme dessa época criado pela Toei foi *Sayuki* (Jornada ao Oeste), baseado na história de *Boku no songoku*, de *Osamu Tezuka*<sup>28</sup>. Segundo Koyama-Richard (2010, p. 86), a Toei convidou Tezuka a participar da equipe de filmagem, para ajudar na *storyboard* e no desenvolvimento da trama, mas, devido a seu grande número de trabalhos, o mangaká precisou da ajuda de *Ishinomori Shotaro* e *Tsukioka Sadao*. Koyama-Richard (2010, p. 87) citou a descrição que Osamu Tezuka fez sobre essa experiência:

Do início ao fim, todo mundo se aborrecia comigo. Por que eu estava fora do prazo, por que eles diziam que faltava-me espírito de equipe, etc. Eu frequentemente sentia como se estivesse prestes a me demitir, mas agradeço ao diretor e aos empregados, eu cumpri meu papel na produção deste filme. O que eu aprendi na Toei foi que a coisa mais importante sobre uma companhia de animação não era os trabalhos, mas as relações humanas. Em nenhum outro trabalho requer este gral de mútua assistência entre especialistas de cada parte, com a precisão de um relógio. Não existe lugar para

---

<sup>28</sup> Considerado o “Deus do Mangá Moderno”, nasceu em 1928 e faleceu em 1989. “Osamu Tezuka, lançou as pedras fundamentais do mangá moderno: narrativa cinematográfica, olhos grandes e expressivos e uma estreita ligação com a indústria do desenho animado”. (NAGADO, Alexandre. Osamu Tezuka: Uma biografia mangá. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/iosamu-tezuka-uma-biografia-manga/>>. Acesso em: 25/05/17.).

um espírito de independência, para o desejo de se demitir ou o para o sentimento de pertencer a uma elite. Eu também entendi que quanto mais ‘cérebros’ e técnicos são requeridos em um filme de animação, maior o risco de perder a sua originalidade<sup>29</sup>. (TEZUKA apud KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 87, tradução nossa).

Apesar de ter gostado de trabalhar com a equipe da Toei, Tezuka ficou, segundo Koyama-Richard (2010, p. 87), decepcionado com o resultado do filme, pois, para ele, não era seu verdadeiro trabalho, mas sim uma modificação de seu mangá feita pela Toei. Mas, foi exibido em 1960 e seu sucesso foi iminente, ganhando até mesmo prêmios em festivais europeus.

Contudo, o ano de 1960 marcou o boom dos aparelhos de televisão em preto e branco e, conseqüentemente, a procura por filmes de animação aumentou. Conforme apresenta Koyama-Richard (2010, p. 88), a transmissão de *Astro Boy*, em 1963, abriu caminho para os desenhos animados, e a Toei aproveitou esse momento, para produzir seus próprios filmes de animação para a televisão, como *Wanpaku oji no daija taiji* (O Pequeno Príncipe e o Dragão de Oito Cabeças), em 1963, e *Shonen ninja fu no Fujimaru* (O Pequeno Ninja Fujimaru), em 1964. Ainda em 1960, com o aparecimento da televisão à cor, houve mais um boom na animação, começando a surgir, assim, animações em cores. Para isso, a Toei modernizou seus estúdios e técnicas e, em 1964, implantou uma máquina inglesa, chamada xerógrafo - uma máquina que fazia cópias - que, de acordo com Koyama-Richard (2010, p. 88), revolucionaria o processo de produção dos desenhos, pois dinamizava a elaboração das séries que compunham a animação.

Além disso, no ano de 1972, ocorreram algumas competições entre as empresas de animação, o que dificultou o trabalho da Toei, pois muitos de seus funcionários, segundo Koyama-Richard (2010, p. 90), demitiram-se e foram para outros estúdios. Porém, isso não impediu que, neste mesmo ano, começasse a era dos robôs gigantes com o lançamento de *Mazinger Z*, sendo comercializado também fora do Japão.

Segundo Koyama-Richard (2010, p. 92), entre os anos de 1972 e 1980, a produção de animes cresceu, e entre os mais populares tanto para meninos quanto meninas eram: *Candy*

---

<sup>29</sup> From start to finish, everyone got annoyed at me. Because I was behind schedule, because they said I lacked team spirit, etc.... I often felt like handing in my notice, but thanks to the director and the employees, I managed to fulfill my role in making this film. What I learned at Toei was that the most important thing about an Animation Company was not the Works, but the human relations. No other job requires this degree of mutual assistance between experts of each part, whit the precision of clockwork. There is no place for a spirit of Independence, the desire to get noticed, or the feeling of belonging to na elite. I also understood that the more brain-boxes and technicians required in an animated movie, the higher the risk of it losing its originality. (TEZUKA, apud: KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 87).

*Candy, Lalabel or Cuty Honey, Devil Man, Ikkyu san e Andersen Stories*. A produção de animes de temática mais adulta também floresceu e, no ano de 1977, é lançado *Space Battleship Yamato* (conhecido como Patrulha Estelar, no Brasil) e, no ano seguinte, *Uchu Kaizoku Captain Harlock* (Pirata do Espaço, Capitão Harlock), que foi um grande sucesso da televisão.

Ainda convém lembrar que os japoneses eram grandes admiradores da literatura clássica mundial desde o período Meiji - em que o Japão começou seu processo de modernização - e essas obras foram, de acordo com Koyama-Richard (2010, p. 92), traduzidas e adaptadas na forma de mangá, e também de desenhos animados, como é o caso de *Les Misérables* de Victor Hugo, que originou várias versões feitas pela Toei. Entre os anos de 1981 e 1994, a produção de animações com enorme sucesso ultrapassa rapidamente as fronteiras do Japão: “*Sally the Witch, Dr. Slump Arale, Hokuto no Ken, Dragon Ball Z, Sailor Moon, Kinnikuman, Dijimon Adventure, One Piece*” (KOYAMA-RICHARD, 2010, p. 97) são apenas alguns exemplos. Exemplo disso é o caso do Brasil. Como aponta Mônica Faria (2007, p. 01), o Brasil recebeu os animes em meados dos anos de 1980, quando algumas emissoras de televisão, como a Rede Manchete de Televisão, começaram a passar séries como *Speed Racer, Zillion, Detonator Orgun* e a já citada *Candy Candy*. Nos anos de 1990, com a exibição da série de anime **Os Cavaleiros do Zodíaco**, a animação nipônica começou a ganhar cada vez mais espaço e popularidade no Brasil. Esta popularidade da série nos anos 1990 no país (e que ainda permanece, especialmente porque novas Sagas sempre são lançadas, como é o caso da Saga de Hades, de 2002) justifica a escolha do anime para a presente análise.

Em 1990, a Toei Animation criou um servidor na Internet e, em 1998 começou a usar um sistema digital, para apresentar seus produtos. Devido a esse grande avanço, a Toei ganhou admiradores pelo mundo e hoje tem várias sedes espalhadas por ele. Ela continua a ser, nas palavras de Koyama-Richard (2010), um dos pilares da animação japonesa, e a responsável pela animação do mangá dos **Cavaleiros do Zodíaco**.

## 1. 5 Os Cavaleiros do Zodíaco: Aspectos Gerais

A série *Saint Seiya*<sup>30</sup>, conhecida no Brasil como **Os Cavaleiros do Zodíaco**, foi criada pelo mangaká *Masami Kurumada* (1953-), no ano de 1986. A primeira aparição

---

<sup>30</sup> Santo Seiya.

aconteceu nas páginas do mangá da revista semanal *Shonen Jump*, publicada pela *Shueisha*<sup>31</sup>. A adaptação para anime foi produzida pela Toei Animation, com a versão original, conhecida pelos fãs como Série Clássica, contendo 114 episódios, além de adaptações de média e longa metragem.

Ao ser adaptada para anime, a obra de Kurumada manteve o enredo original, mas sofreu algumas alterações em relação ao mangá: algumas personagens ganharam um designer próprio, como será explicado posteriormente<sup>32</sup>, a inversão da ordem cronológica de algumas cenas, o acréscimo de personagens que não existiam, algumas cenas de lutas que continham violência exagerada foram censuradas, entre outras mudanças. Um exemplo de alteração feita pode ser observado nas imagens 13 e 14, que representam a luta do cavaleiro *Nachi de Lobo*, contra o cavaleiro *Ikki de Fênix*. Na imagem 13, vê-se a cena do mangá, com a personagem com os órgãos bastante expostos, grande quantidade de sangue, a cabeça decapitada, e na imagem 14, a cena do anime, em que mostra apenas o referido cavaleiro deitado e inconsciente<sup>33</sup>.

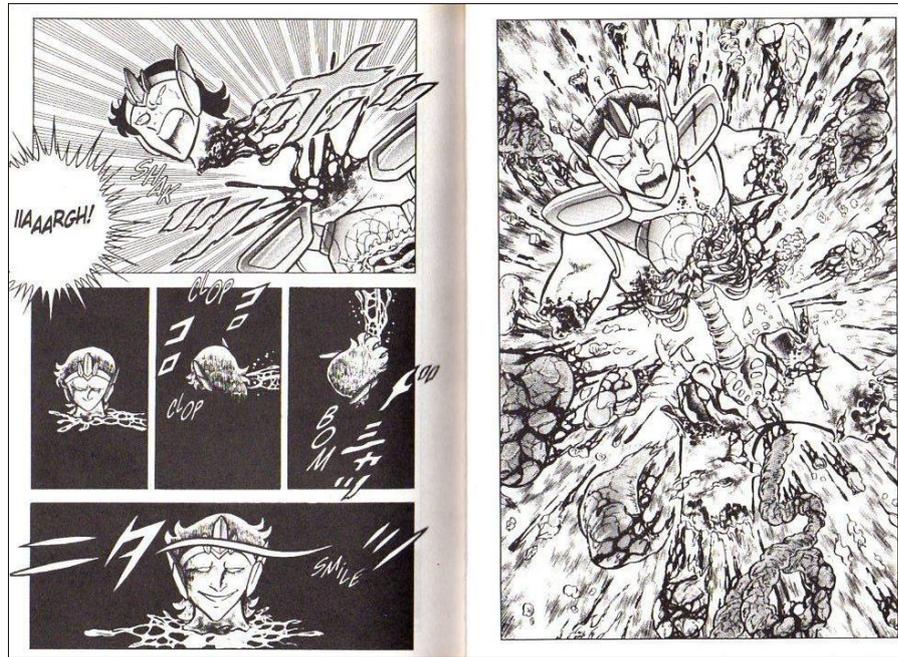
---

<sup>31</sup> “Fundada em 1925, seu nome significa “acúmulo de conhecimento” [...] Sua entrada no mercado de mangá foi relativamente tardia. Seu título principal, *Shonen Jump*, apareceu em 1968, alcançando a cota de 6,5 milhões de exemplares por número no início dos anos 90”. (MOLINÉ, 2004, p. 33-34)

<sup>32</sup> Não é possível dizer se Kurumada participou ativamente de toda a adaptação do mangá para anime, pois não encontrou-se fontes que abordassem sobre o assunto.

<sup>33</sup> Vale ressaltar, que muito da censura feita pelo anime, em alguns casos, se remete ao fato de que será transmitido em canais abertos de televisão, onde as emissoras exigem determinados cortes.

**Imagem 13** – Nachi de Lobo nocauteado (mangá).



Fonte: *Os Cavaleiros do Zodíaco*, volume 04, páginas 84-85, n.d. Disponível em: <http://www.supercdz.com.br/2014/04/mangas-cavaleiros-do-zodiaco-classico.html>. Acesso em: 29/11/17.

**Imagem 14** - Nachi de Lobo nocauteado (anime).



Fonte: *Saint Seiya Wiki*. Nachi defeated. Disponível em: [http://saintseiya.wikia.com/wiki/File:Nachi\\_defeated.png](http://saintseiya.wikia.com/wiki/File:Nachi_defeated.png). Acesso em: 29/11/17.

O anime traz a história de um grupo de jovens guerreiros místicos, dotados com armaduras sagradas que representam as constelações que protegem cada um deles, como a de cisne, de dragão, etc., lutam para defender a deusa Atena, conhecida no anime como Saori Kido, de outros deuses, como Poseidon e Hades, que querem destruir o planeta Terra, sob o pretexto de que os humanos são cruéis e gananciosos, e que, por isso, precisam ser exterminados. Esse fato dá início às Guerras Santas, na qual Atena e seus cavaleiros lutam para defender o planeta, trazendo paz e justiça a ele. Esses guerreiros são chamados de Cavaleiros e são divididos em três classes hierárquicas: os Cavaleiros de Ouro (Imagem 15), são a classe mais alta, usam armaduras de ouro, todas em tons amarelos (claro e escuro) com capas, transmitindo uma certa superioridade em relação aos demais cavaleiros; os Cavaleiros de Prata (Imagem 16), a classe intermediária, vestem armaduras de prata, sendo estas com cores e tons diferentes; e os Cavaleiros de Bronze (Imagem 17), são a base do “exército” que protege Atena, e trajam armaduras em bronze, estas, que assim como as de prata, são coloridas e contrastam entre cores claras e escuras.

**Imagem 15** - Os Cavaleiros de Ouro e a deusa Atena (4ª personagem, na primeira fila, da direita para a esquerda), com sua armadura sagrada.



Fonte: Os Cavaleiros de Ouro. Disponível em: <<https://dragus85.deviantart.com/art/Os-12-Cavaleiros-de-Ouro-374330635>>. Acesso em: 09/07/17.

**Imagem 16 - Os Cavaleiros de Prata.**



Fonte: *Planeta Tokusatsu*. Disponível em: <<http://planeta-toku-marcus.blogspot.com.br/2016/08/cavaleiros-prata.html>>. Acesso em: 09/07/17.

**Imagem 17 - Os Cavaleiros de Bronze**



Fonte: *Universo das Memórias*. Disponível em: <<http://universodasmemorias.blogspot.com.br/2013/01/cavaleiros-do-zodiaco.html>>. Acesso em: 09/07/17.

Como tema recorrente, o anime apresenta características de mitologia grega, chinesa, nórdica, e até passagens do cristianismo e budismo, o que remete ao interesse dos artistas japoneses pela “cultura mundial”: “O mangá Saint Seiya é um exercício fascinante em sincretismo cultural que mistura mitologia e religião oriental e ocidental<sup>34</sup>” (CHATRIAN; PAGANELLI, 2010, p. 205, tradução nossa). Por exemplo, as armaduras usadas pelos guerreiros durante a série lembram as armaduras dos cavaleiros medievais; o Cavaleiro de Virgem, Shaka, segue a ideologia budista, sendo considerado o homem mais próximo de Deus, entre outros exemplos.

Apesar de o anime possuir várias Sagas, como objeto de estudo para esta pesquisa, será usado apenas dois episódios da chamada “Saga de Hades”. Esta foi lançada em anime no ano de 2002, com episódios em formato de OVA, e apresenta a batalha dos Cavaleiros de Bronze e de Ouro contra o deus Hades e seus espectros, com o objetivo de iniciar uma nova Guerra Santa. Divide-se em três fases: Santuário, Inferno e Elísios.

Ademais, é importante salientar que os Cavaleiros são treinados para usar, ao invés de armas, sua energia interior chamada “Cosmo”. Eles aprendem-na durante o treinamento para se tornarem Cavaleiros e, no decorrer da jornada, aperfeiçoam-na, ultrapassando seus limites e os cinco sentidos conhecidos (paladar, olfato, visão, audição, tato), para além: o sexto sentido, a intuição; o sétimo sentido, o milagre; e o oitavo sentido, o arayashiki<sup>35</sup>. Vê-se aqui, a figura do herói, aquele que vence limitações para chegar ao seu objetivo:

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas semelhantes válidas, humanas. As visões, as ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. (CAMPBELL, 1949, p. 13).

Vencer suas limitações, no anime, seria vencer todas as dificuldades que os cavaleiros passam, até conseguirem se tornar mais fortes. Um exemplo é a personagem Hyoga, Cavaleiro de Cisne, que se tornou um membro do exército de Atena. Para ficar mais poderoso e encontrar o navio onde jazia sua mãe, no fundo do mar, na Sibéria, ele venceu uma limitação pessoal e se tornou ainda mais humano devido a seu sentimentalismo, afluído nas batalhas.

---

<sup>34</sup> The manga Saint Seiya is a fascinating exercise in cultural syncretism that mixes eastern and western mythology and religion. (CHATRIAN; PAGANELLI, 2010, p. 205).

<sup>35</sup> “Arayashiki é, no universo dos Cavaleiros do Zodíaco de Masami Kurumada, o “Oitavo Sentido” (Hachishiki), um poder supremo maior que o Sétimo Sentido, ou seja, maior que o Cosmo. Aquele que o despertar, poderá vagar no Mundo dos Mortos sem perder a vida. Arayashiki pode ser traduzido como Consciência-Armazém”. (Saint Seiya Wiki. Disponível em: <<http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Arayashiki>>. Acesso em: 17/07/17).

Além disso, na série, fica evidente a jornada do herói, em que, na aventura desse herói, há sempre um “ritual” de passagem “separação-iniciação-retorno”, ou seja, as etapas que ele deve passar desde quando sai de seu lugar de origem até voltar, modificado pela jornada, para esse mesmo lugar, perpassando várias aventuras ou desventuras (CAMPBELL, 1949, p. 18).

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.

Esse é o caso dos Cavaleiros, na “Saga de Hades”, em que sua jornada é resgatar a deusa Atena, que está sob o domínio do deus Hades, mas, até que isto aconteça, precisam derrotar vários espectros (guerreiros do mundo dos mortos), e passar por vários desafios, até que se derrote Hades, e salve tanto Atena, quanto as pessoas do planeta Terra:

## 1. 6 Especificidades Técnicas dos *Cavaleiros do Zodíaco*

Para Wells (2012, p. 15), o processo de desenvolvimento de uma animação, ou seja, no início quando ainda se faz os esboços, é tão importante quanto a criação final. Segundo ele, como disse Ollie Johnson, animador da era de ouro da *Disney*, o desenho à mão está intrinsecamente envolvido com o pensar e com o processo de execução técnica: “Não ilustre palavras ou movimentos mecânicos. Ilustre ideias ou pensamentos, usando atitudes e ações [...] Se possível, crie mudanças definitivas de uma atitude para a outra, alterando o *timing*<sup>36</sup> e a expressão” (JOHNSON apud WELLS, 2012, p. 15), ou seja, a ideia de Johnson é de que se deve sempre visualizar, lembrar, propor uma forma de comportamento e traçar os contornos sobre o que se quer com determinado desenho. A característica de cada desenhista se faz presente em cada animação, como é o caso de *Araki Shingo* (1939-2011) e *Himeno Michi* (1956-), responsáveis pelo design da série de televisão dos **Cavaleiros do Zodíaco**. É imprescindível conhecer suas especificidades técnicas, o que legitima a exposição anterior sobre a história da animação japonesa.

---

<sup>36</sup> Cronometragem; tempo.

Araki Shingo enfatiza muito a androgenia das personagens e as cenas de lutas de forma antirrealista, enquanto que o traço de Michi, segundo Chatrian e Paganelli (2010, p. 82), é mais doce, suave e atencioso. Os olhos são mais sutis e muitas vezes com certa melancolia. Além disso, as personagens são mais adultas e as sombras mais destacadas:

A partir deste momento, longos cabelos coloridos que sinuavam ao vento tornaram-se a marca registradas de Himeno, que culminaram em Saint Seiya. Os rostos de seus homens são muitas vezes efeminados, enquanto seus corpos esbeltos se dobram facilmente e se movem de uma maneira altamente sugestiva, como se estivessem se apresentando no famoso balé de Hyogo<sup>37</sup>. (CHATRIAN; PAGANELLI, 2010, p. 82, tradução nossa).

Estas são as marcas registradas de Michi no anime. Como mencionado acima, isso é perceptível com as personagens Hyoga (Imagem 18) e Afrodite (Imagem 19), que são personagens masculinas, mas com traços femininos. Os cabelos são coloridos (estes sendo de várias cores), esvoaçantes, as cores chamativas e mescladas entre tons claros e escuros. O traço é mais melancólico e firme (Hyoga) e delicado e suave (Afrodite).

---

<sup>37</sup> On long, colored hair sinuously rippling in the wind became one of Himeno's trademarks, culminating in Saint Seiya. The faces of her men are often effeminate while their slender bodies bend easily and move in a highly suggestive manner, as though performing in the famous Hyogo ballet. (CHATRIAN; PAGANELLI, 2010, p. 82).

*Imagem 18 - Hyoga de Cisne<sup>38</sup>*



Fonte: *Saint Seiya Wiki*. *Hyoga de Cisne*. Disponível em: <[http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Hyoga\\_de\\_Cisne](http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Hyoga_de_Cisne)>. Acesso em: 06/12/16.

---

<sup>38</sup> Hyoga de Cisne em *Saint Seiya* (conhecido na Europa e nos Estados Unidos como *Os Cavaleiros do Zodíaco*), é uma das várias criações de Himeno Michi e Araki Shingo. (1986, Dir. Yamauchi Shigenori, Morishita Kozo, Kikuchi Kazuhito, Akehi Masayuki et al, 144 eps). (CHATRIAN; PAGANELLI, 2010, p. 82, tradução nossa).

**Imagem 19 - Afrodite de Peixes**<sup>39</sup>



Fonte: *Saint Seiya Wiki. Afrodite de Peixes. Disponível em: <[http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Afrodite\\_de\\_Peixes](http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Afrodite_de_Peixes)>. Acesso em: 06/12/16.*

Por ser um anime cujo gênero é o Shonen, ou seja, destinado para o público jovem masculino, com ênfase em cenas de lutas, ação, com personagens robustas e bem desenvolvidas, essas características são bem trabalhadas nos **Cavaleiros do Zodíaco**, como se observa na imagem 20 com as personagens Shiryu e Shura. Há a presença de sangue, seus corpos são esbeltos e os braços bem definidos, cabelos coloridos, cores de fundo fortes para dar ênfase no momento da luta. Além disso, por ser uma adaptação do mangá de *Masami Kurumada*, ao ser transformado em série de televisão, elementos como música, movimentos e cores são implantados.

---

<sup>39</sup> Designer Araki Shingo.

**Imagem 20** - *Shiryu de Dragão vs Shura de Capricórnio.*



Fonte: *Saint Seiya Wiki. Shura vs Shiryu. Disponível em: <[http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Arquivo:Shura\\_vs\\_shiryu.jpg](http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Arquivo:Shura_vs_shiryu.jpg)>. Acesso em: 11/12/16.*

Ademais, como se vê nas imagens 21 e 22, há diferenças entre a imagem do mangá, em preto e branco e a do anime, com cores claras e escuras, traços marcantes, especialmente para dar um aspecto de suspense, e chamar a atenção do leitor e do espectador, em relação a cena:

As cores são especiais, degradês e usos de contrastes o deixam com uma cinematografia digna de cinema. O traço bem definido de mangá é auxiliado, pela pena colorizante do estúdio Toei, com a tradição de aquarela japonesa somada ao uso do fluorescente típico do cinema de animação norte-americano dos anos 1940, especialmente em Fantasia (VENANCIO, 2012, p. 09).

**Imagem 21** - A Exclamação de Atena (mangá).



Fonte: *Os Cavaleiros do Zodíaco*, volume 37, página 19, ano 2006. Disponível em: <<https://lrmangasonline.xyz/manga/saint-seiya/capitulo-37/>>. Acesso em: 11/06/17.

**Imagem 22** - A Exclamação de Atena (anime).



Fonte: *Os Cavaleiros do Zodíaco*. Disponível em: <<http://saintseyadf.blogspot.com.br/2010/>>. Acesso em: 11/07/16.

Em virtude do que foi mencionado, é destacada a importância de se conhecer a história da animação japonesa, pois, no anime **Os Cavaleiros do Zodíaco**, é perceptível a presença de aspectos que demonstram o interesse dos artistas japoneses sobre a cultura universal. Aspectos esses que durante o desenvolvimento da animação até como se conhece atualmente, teve influências do Ocidente. Essas influências se deram principalmente com *Walt Disney*, com a China, quando os jesuítas europeus estiveram no país, levando suas técnicas ocidentais.

Assim, conhecendo a animação nipônica em seus aspectos técnicos e históricos, proporciona ao professor, não utilizá-la a meramente ilustrar o conteúdo, mas sim usá-la com toda sua potencialidade e características próprias para que os alunos compreendam a linguagem do anime e percebam como o conteúdo histórico (História Medieval, História Grega, cultura, miscigenação, religião, etc.) ganha uma forma específica nos **Cavaleiros do Zodíaco**. Esse conteúdo será abordado no próximo capítulo.

## 2 O AUDIOVISUAL NA SALA DE AULA

O uso do recurso audiovisual é muito frequente no cotidiano escolar, especialmente na disciplina de História. Filmes com temáticas históricas são mobilizados com o intuito de desenvolver a compreensão dos alunos acerca de determinado conteúdo, seja a nível fundamental<sup>40</sup>, médio ou superior. Porém, muitos professores usam esse recurso de forma a meramente ilustrar sua aula ou como algo que simplesmente ocupa um tempo ocioso, sem problematizá-lo nas suas especificidades e considerá-lo como um discurso acerca de determinado passado.

Assim, após se discutir a história e as características da animação japonesa, compreendendo-a em suas especificidades técnicas, propõe-se neste capítulo que, mais do que ilustrar ou ocupar tempo, o recurso deve ser uma ferramenta que propicie educar para o audiovisual. Educar para o audiovisual significaria compreender como determinada experiência histórica é mobilizada e contada segundo uma linguagem específica, seja ela do cinema ou da animação.

Silva (2013, p. 153) salienta que existe um uso equivocado da linguagem audiovisual, tal como apontado anteriormente. Para ele, usá-la em sala de aula significa que o professor deve desenvolver o domínio tanto da disciplina que leciona, quanto dos equipamentos e da linguagem dos recursos que serão necessários para o desenvolvimento das discussões em sala de aula. Estes recursos vão desde filmes, documentários e animações. Elas estão mudando a tradicional metodologia das aulas, que antes requeria apenas o domínio da linguagem e da escrita. Essas tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano dos alunos, principalmente nas de Informação e Comunicação<sup>41</sup>. Porém, os professores precisam aprender a usar essas tecnologias e linguagens. A maioria das escolas possui os equipamentos necessários, mas os professores, muitas vezes, não sabem manuseá-los ou não possuem motivação ou preparação para isso, prejudicando o uso desse recurso, tal como aponta o autor:

Percebe-se que o simples envio dos equipamentos para a escola não tem resultado em um uso qualificado dos meios, já que não se integram à didática exercida pelo professor. A respeito desse ponto, Ferrès (1996) destaca que a “significativa quantidade de meios audiovisuais guardados em muitas instituições educacionais confirma que a causa principal da não-integração dos audiovisuais na escola não é a

---

<sup>40</sup>Muitos livros didáticos incorporam em seu conteúdo, sugestões de filmes. Um exemplo é o livro **História Global**, Brasil e Geral, do Gilberto Cotrim, 8ª edição, volume único, da editora Saraiva.

<sup>41</sup>“TICs - Tecnologia de Informação e Comunicação, tais como e-mail, redes sociais, armazenamento e compartilhamento em nuvem”. (JUNIOR; GONÇALVES, 2016, p. 01).

falta de meios, mas a desmotivação e o despreparo por parte do professorado”. A ideia pré-concebida de que a linguagem audiovisual é universal, não se aplica no que diz respeito ao seu uso no processo de ensino-aprendizagem. Para o autor, não parece possível integrá-la ao processo educativo sem uma preparação nos níveis: da formação técnica e tecnológica, da formação expressiva e da formação didática. (BERTOLINI, 2007, p. 01).

Para não usar a linguagem audiovisual somente como complementação de determinado assunto, é necessário, como apresentado por Bertolini (2007, p. 01), que o professor a integre em sua didática e não se esqueça de utilizá-la como prioridade nas aulas. É preciso ir além e “auxiliar o aluno a contextualizar e a interpretar as informações que estão presentes nela” (SANTOS, 2010, p 24). Ele não deve apenas fazer comparações entre o conteúdo (linguagem escrita ou oral), ou justificar sua mobilização pelo fato de que os discentes gostariam de ver determinado filme, pensando apenas no entretenimento, por exemplo. Se assim o faz, o professor não estará contribuindo para a reflexão do aluno, mas sim apenas manipulando a atenção dele e somente ilustrando sua aula:

Exibir um filme desejado pelos alunos, mas pouco importante para o trabalho do professor e da escola, é recair na confirmação do status quo e na manipulação da atenção dos alunos. Essa prática não é tão rara e, vez ou outra, é utilizada para cobrir faltas de professores, problemas com indisciplina, cansaço etc. Nessa perspectiva, ela resulta apenas na **confirmação das ideologias dominantes na indústria cultural**. Como consequência, a escola se exime do papel de mediar esses produtos culturais criticamente e deixa de incentivar o aluno a refletir. (SILVA, 2013, p. 161, grifo nosso).

Utilizar o audiovisual como um “tapa buraco” nas aulas, como afirma Silva (2013, p. 161), é o mesmo que isentar a escola e o professor da responsabilidade de trabalhar criticamente sobre esse recurso. Isso dificulta que os alunos despertem um senso crítico e analítico e o perceba como algo inovador. Nesse contexto, é importante conhecer bem a linguagem do recurso que estará utilizando, para pensar como uma determinada história ganha forma através do audiovisual. Alguns filmes e animes, como *O Martírio de Joana D’Arc (1928)* e *Os Cavaleiros do Zodíaco (1986)*, não se propõe como uma cópia fiel do fato histórico, um intento diferente daquele presente em livros didáticos, mas sim utilizam o fato para seu enredo, ou seja, para construir sua narrativa e contar uma história. Outros, porém, pretendem retratar o fato histórico, contando em detalhes os acontecimentos, mas sem abandonar seu aspecto ficcional. Como aponta Rosenstone (2010), a linguagem cinematográfica é metafórica, ou seja, não é uma representação transparente do real. Este raciocínio pode ser válido para a linguagem da animação.

Pensar no filme histórico ou fictício, é compreender que ele não terá como objetivo fornecer as “verdades” que aconteceram no passado, mas sim que se trata “de um drama, de uma interpretação, uma obra que encena e constrói um passado em imagens e sons” (ROSENSTONE, 2010, p. 60). Além disso, é importante destacar que nem mesmo os historiadores procuram, nos dias de hoje, uma “verdade” histórica, e é preciso, para tanto, pensá-la como dependente de uma linguagem metafórica:

O filme histórico fala uma linguagem que é metafórica e simbólica, uma linguagem que cria uma série de realidades aproximadas ou possíveis, mais do que uma realidade literalmente verdadeira – embora ela também apresente pontos de interseção com o literal. Trata-se de uma linguagem por meio da qual o filme levanta os mesmos tipos de questões acerca do passado que os historiadores, mas que precisamos aprender a “ler”, assim como aprendemos a ler um livro – buscando não apenas o que está na superfície, mas o que essa superfície traz à tona e sugere, e também o modo como aquela obra interage com o que conhecemos (ou desejamos conhecer). (ROSENSTONE, 2010, p. 77-78).

Dessa forma, com a afirmação de Rosenstone (2010, p. 77-78), é possível propor que a animação nipônica também é uma linguagem metafórica e simbólica, ou seja, além de apresentar alguns elementos históricos, funciona mediante uma inovação semântica, e apresenta elementos que vão além do literal, como analogias, imaginação, inspiração, mitos, lendas, contos, etc. Os produtores não constituem os enredos como possivelmente aconteceram no passado, mas usam deles para criar sua própria narrativa. Nos **Cavaleiros do Zodíaco**, em sua “Saga de Hades”, por exemplo, no episódio intitulado *Cruzem o Rio Aqueronte*, os cavaleiros de bronze Seiya de Pégaso e Shun de Andrômeda, chegam ao rio Aqueronte com o objetivo de atravessá-lo. Assim como no mito grego, o rio dividia o mundo dos vivos e dos mortos e, para atravessá-lo, era preciso dar moedas ao barqueiro dos mortos, Caronte. Porém, diferente do mito, como Seiya e Shun não possuíam moedas, iniciam uma batalha, e Shun se lembra de seu valioso pingente deixado por sua mãe, surgindo assim um sentimentalismo, uma limitação, que segundo Campbell (1949, p. 13), é um momento em que o herói se sente impedido de continuar, pois Shun não o queria entregar à Caronte, mas as circunstâncias pediam isso. Essa limitação de Shun, é vencida e os dois conseguem atravessar e derrotar Caronte. Ou seja, os produtores utilizaram de um mito grego, inserindo os aspectos que foram necessários para criar a sua própria narrativa.

Mas como conhecer os aspectos técnicos da animação pode ajudar o professor? Além disso, qual o objetivo do professor? Conhecer esses aspectos, ou estar familiarizado com determinado tipo de recurso, proporciona ao professor, educar para o audiovisual, ou seja, a

entender como é a linguagem da animação a partir de suas características próprias? Como mencionado por Rosenstone (2010, p. 77-78), o objetivo não é apenas ler o que está na superfície, mas sim o que essa mídia sugere, para despertar o interesse e também o senso crítico do aluno, que está familiarizado com ela, principalmente devido ao bombardeio de informações que o mundo multimídia<sup>42</sup> proporciona.

Para isso, é preciso analisar o recurso audiovisual que se pretende trabalhar. Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 10), mostra-se necessário “desmontá-lo, reconstruí-lo de acordo com uma ou várias opções a serem precisadas”, ou seja, depois que separar tudo o que é preciso em um filme ou anime, como o som, as imagens, em suma, os diversos códigos que compõem o audiovisual, passa-se a uma reconstrução, mas de acordo com o que se deseja fazer, se objetiva com ele. Move-se na direção de uma descrição a uma interpretação que pondera as formas como uma história é contada, como ela imprime determinados sentimentos e emoções nos espectadores. Entender como o filme ou a animação realizam esse impacto, pressupõe um caminho desde uma história do gênero, até o exame dos seus aspectos técnicos.

Depois que desmontá-lo e remonta-lo, o professor irá integrá-lo em sua aula, aproveitando ao máximo seu conteúdo como uma ferramenta-auxiliar no ensino, tendo, por exemplo, criatividade em trabalhar com o tema. Porém, vale ressaltar que o professor também deve planejar com antecedência como irá utilizar esse recurso, que tipo de recurso será, se é um filme, uma animação, um documentário e o momento em que irá utilizá-lo:

A utilização de recursos audiovisuais deve ser planejada com antecedência e nunca improvisada. O professor deve caracterizar e delimitar bem aquilo que dentro do razoável, pretende que seus alunos aprendam. Escolhe, então os recursos audiovisuais mais apropriados ao caso e dos quais possa dispor. Estuda esses recursos, a forma e o momento de sua aplicação”. (COSTA, 1978 apud CINELLI, 2003, p. 38).

A animação dos **Cavaleiros do Zodíaco** possui um universo bastante colorido, com diálogos perpassados por músicas suaves, calmas, com dramas das personagens e com uma história que, em certa medida, impacta o seu espectador. Há cenas que podem se converter em um recurso inestimável, se bem utilizadas. Em meio a isso, com o objetivo de trabalhar o conteúdo, o professor precisa compreender essas características, para, por meio delas, perceber como o conteúdo proposto ganha forma específica na animação. Em outras palavras, ele deve perguntar como a animação atribui sentido ao passado ou como constrói esse sentido. Com isso,

---

<sup>42</sup>“A multimídia é definida como o conjunto de textos, imagens, sons, animações, interações e vídeos. Seu objetivo principal consiste na transmissão de uma mensagem a um determinado público”. (VAUGHAN apud TIBIRIÇA; RITUR, 2008, p. 02).

ao analisar a animação com os alunos, estará desenvolvendo o senso crítico destes, sua melhor compreensão, etc. Não se tratará de decorar um conteúdo, mas pensar as possibilidades de constituição e de atribuição de sentido ao passado no mundo contemporâneo.

Para auferir essas questões, é interessante indagar se os alunos/futuros professores conhecem os aspectos técnicos da animação japonesa, bem como se esta pode ser utilizada na sala de aula. Assim, foi feita uma pesquisa de campo, na forma de questionários, nos anos de 2016 e 2017, nas turmas do 1º e 5º períodos, do curso de História, da Universidade Estadual de Goiás/Câmpus Pires do Rio, para obter dados relativos à essas indagações.

## **2. 1 Pesquisa de Campo**

A pesquisa de campo realizada para a presente monografia, está embasada no que se refere à pesquisa qualitativa, em que ocupa um lugar reconhecido por suas várias possibilidades de se estudar os fenômenos que, segundo Godoy (1995, p. 21), “envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. Sendo esta sua principal relevância, pois se remete aos diversos âmbitos da vida, levando em consideração as opiniões e as crenças dos participantes. Trata-se, portanto, de auferir a relação dos futuros professores com a animação japonesa. Parte-se da hipótese de que uma maior familiaridade com o recurso e suas especificidades pode conduzir a uma utilização em sala de aula que se oriente pela educação para o audiovisual.

Este tipo de pesquisa possui características próprias, tais como o pesquisador ir a campo e compreender os fenômenos analisados em um determinado contexto, entre outros, como coloca Godoy (1995, p. 21):

Segundo esta perspectiva, um fenômeno pode ser melhor compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada. Para tanto, o pesquisador vai a campo buscando “captar” o fenômeno em estudo a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas, considerando todos os pontos de vista relevantes. Vários tipos de dados são coletados e analisados para que se entenda a dinâmica do fenômeno.

Essas características, a ida a campo pelo pesquisador e o aferimento das perspectivas das pessoas envolvidas estão presentes na pesquisa supracitada, em que foram ministradas aulas em duas turmas diferentes, e aplicados questionários para os alunos. Nos

questionários, há uma mescla de questões de cunho qualitativo e quantitativo. Além de serem coletados e analisados dados mais precisos, a pesquisa quantitativa “traduz em números opiniões e informações para classificá-los e organizá-los [...] utiliza métodos estatísticos” (SANCHEZ, 2006, n.p). Estes serão também analisados, de acordo com Godoy (1995, p. 21), de forma integrada, considerando principalmente os pontos de vista dos alunos.

Dessa forma, para entender como foi pensada a pesquisa de campo, é importante conhecer quais os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa, que são as ideias centrais que orientam a forma como o pesquisador irá trabalhar com ela. Segundo Uwe Flick (2008, p. 23), são eles: “escolha de métodos e teorias convenientes, reconhecimento e análise de diferentes perspectivas, reflexão dos pesquisadores a respeito de sua pesquisa como parte do processo de produção de conhecimento e a variedade de abordagens e métodos”.

Devido à variedade de métodos e abordagens que podem ser feitos para a coleta de dados na pesquisa qualitativa, como citado anteriormente, utilizou-se o questionário. Mas, o que é um questionário? Ele é um instrumento de pesquisa composto por várias questões sobre um tema específico, tendo como objetivo traduzir a pesquisa em perguntas claras e objetivas, e que deve ser elaborado de forma a minimizar os erros nas respostas. Podem ser aplicados para pessoas, em domicílios, empresas, instituições, etc. Vale ressaltar que as pessoas que respondem os questionários, recebem o nome de “respondentes”.

Na elaboração do questionário, é preciso determinar cada pergunta, de forma que as que não apresentem resultados que interessem ao problema da pesquisa diretamente, devem ser repensadas ou então eliminadas. Segundo Sandra Vieira (2009), alguns tipos de questões podem não ser respondidas pelos entrevistados, devido a seu conteúdo:

As informações de natureza pessoal ou altamente delicada podem ser difíceis de obter do entrevistado. O entrevistado pode ficar constrangido em responder a essas perguntas por que as respostas certas podem ameaçar seu prestígio ou sua autoimagem. (VIEIRA, 2009, p. 10).

Por esse motivo é importante ter atenção na elaboração das perguntas. Além disso, vale ressaltar o uso de palavras simples e comuns, e que estejam, segundo Vieira (2009, p. 12), de acordo com o nível de vocabulário do entrevistado, evitando muita complexidade. No questionário, podem conter em uma mesma pergunta, questões qualitativas e quantitativas, como é o caso do questionário da presente pesquisa.

Exemplo:

Você acredita que o anime pode ser um recurso didático para o professor? Justifique.

Sim       Não

As perguntas no questionário também podem ser classificadas, entre outras, como fechadas e abertas. Nas questões fechadas, é oferecido ao respondente algumas alternativas de resposta, e segundo Vieira (2009, p. 36), “quando uma pergunta pretende levantar uma opinião, é importante ter a categoria “não sei”, que dá ao respondente a possibilidade de dizer que não tem opinião ou que ainda não pensou sobre o assunto”.

Exemplo:

O mito do Barqueiro dos Mortos ficou compreensível a partir do episódio que assistimos?

Sim       Não       Em Partes

O exemplo acima deixa evidente que o respondente tem outra opção para responder a questão, não forçando a responder, de acordo com Vieira (2008, p. 36), aquele que ainda não tem uma opinião formada em relação ao assunto. Essas questões apresentam a vantagem de serem fáceis de responder e de apurar os dados. Nas questões abertas, por outro lado, não é possível sugerir qualquer tipo de resposta, pois devem ser voluntárias, ou seja, dadas, segundo Vieira (2009, p. 50) “nas próprias palavras do respondente”. Nesse tipo de questão, a vantagem é que é possível conseguir respostas que se relacionam mais diretamente com a opinião do respondente, podendo receber repostas inesperadas, ajudando a entender melhor o assunto da pesquisa.

Exemplo:

O que é uma animação? Quais aspectos devemos observar ao assistir uma animação japonesa?

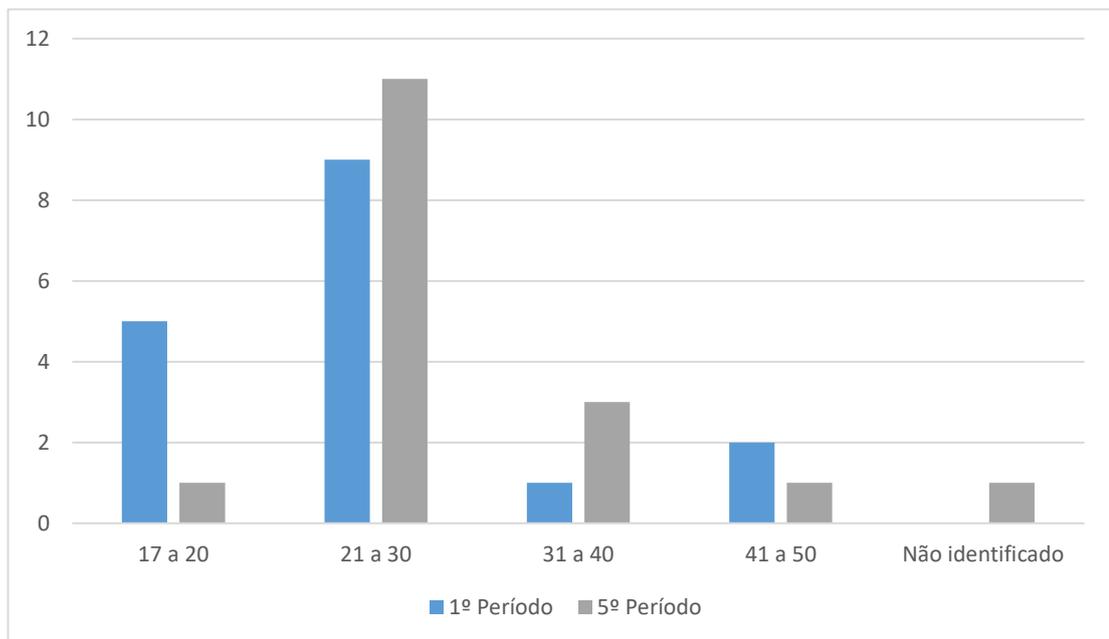
Dado o exposto, é possível perceber que o questionário proposto pela presente monografia abrange os principais aspectos que devem ser pensados para sua elaboração. Ele, ao contrário dos demais métodos que podem ser utilizados para a coleta de dados, depende da honestidade e da memória dos respondentes, coadunando-se com a perspectiva de Vieira (2009, p. 56). A aplicação dos questionários é notável para que se conheça o entendimento dos alunos em relação à utilização do anime em sala de aula. Como futuros professores de História, é

importante que eles conheçam a animação que se objetiva mobilizar segundo a proposta aqui defendida. Sendo assim, no tópico a seguir, será feita a análise dos questionários.

## 2.2 Análise dos Questionários

Para construir um panorama de análise, estruturaram-se as respostas dos questionários em gráficos, mobilizando, para isso, dados quantitativos, para conseguir mais informações sobre o alcance da animação em questão, remetendo-se à problemática da pesquisa qualitativa. Além disso, buscou-se examinar o quanto ela é conhecida pelos alunos/futuros professores, não deixando de lado também, o aspecto qualitativo. Participaram da pesquisa como respondentes, 34 alunos no total, sendo 17 do 1º período, no ano de 2016, e 17 do 5º período, no ano de 2017, do curso de História, com idade ente 17 e 50 anos, como se observa no gráfico 1.

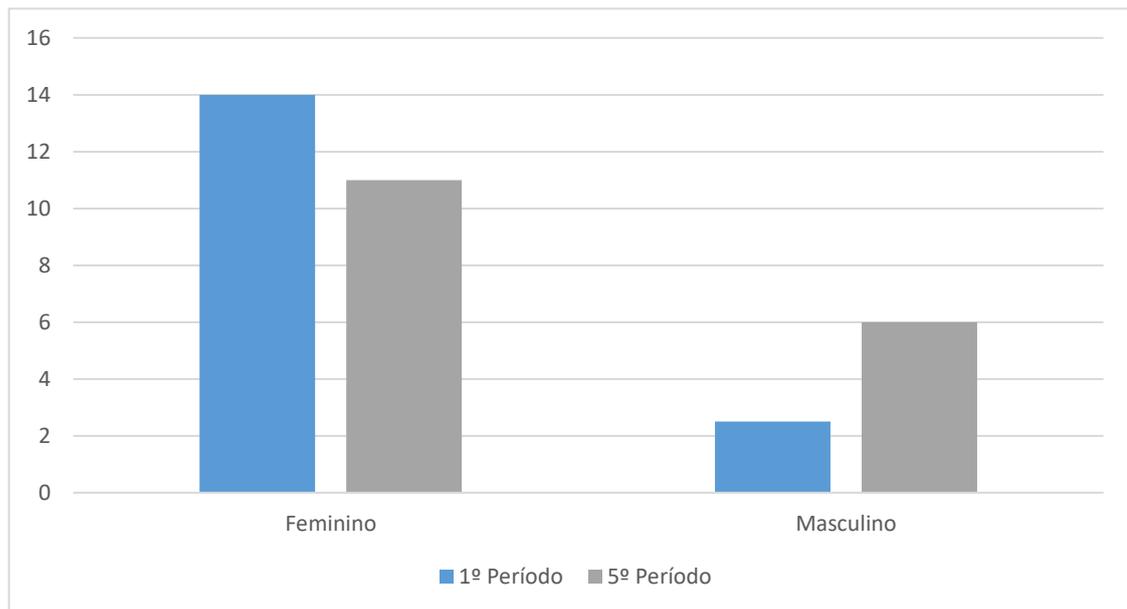
**Gráfico 1-** *Idade dos Respondentes.*



Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

Observa-se no gráfico, que nas duas turmas a idade que prevalece é entre 21 e 30 anos, ou seja, alunos saindo da fase da adolescência e jovens adultos<sup>43</sup>, o que posteriormente se revelará um perfil dos alunos que se posicionam em relação à animação japonesa. No que se refere ao sexo dos respondentes, a maioria são do sexo feminino, este se destacando em ambas as turmas, como pode ser observado no gráfico 2, e com idade entre 21 e 30 anos. O sexo masculino também teve sua maioria com a referida idade.

**Gráfico 2 - Sexo dos Respondentes.**



Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

O questionário do ano de 2016, aplicado na sala do 1º período, contou com 11 perguntas, sendo estas de caráter tanto aberto, quanto fechado. Antes da aplicação do questionário, foi dada uma aula quando foi exposta a história da animação japonesa, quais suas características técnicas, seus gêneros, além de ser exibido o mito de Orfeu. Para apresentar aos alunos a animação, foi utilizado o episódio 130 da “Saga de Hades”, intitulado “Orfeu, o Cavaleiro lendário”, que conta, a partir da trama do anime, um pouco da estória do Cavaleiro de Prata, Orfeu, este, que teve inspiração no mito grego de Orfeu e Eurídice. No ano de 2017, o questionário foi elaborado da mesma maneira, porém, com o acréscimo de mais uma pergunta,

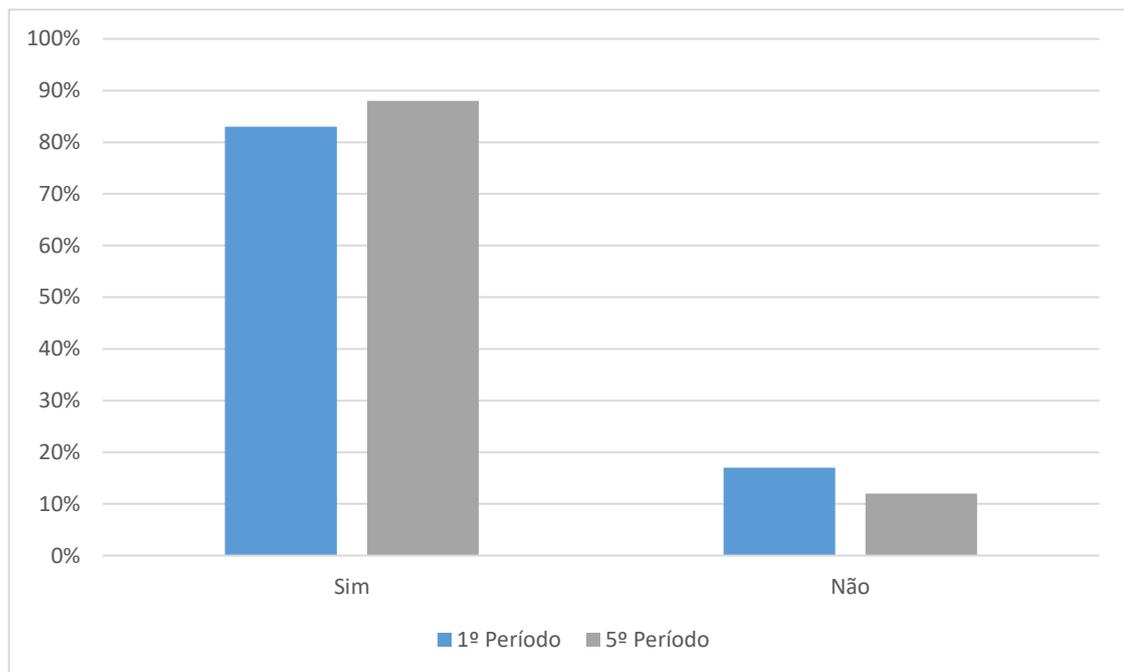
<sup>43</sup> “Os limites cronológicos da adolescência são definidos pela Organização Mundial da Saúde (OMS) entre 10 e 19 anos e pela Organização das Nações Unidas (ONU) entre 15 e 24 anos, critério este usado principalmente para fins estatísticos e políticos. Usa-se também o termo jovens adultos para englobar a faixa etária de 20 a 24 anos de idade”. (EISENSTEIN, 2005, p. 06).

totalizando 12. Também, antes da aplicação do questionário aos respondentes, foi realizada uma aula, em que foi exposto sobre o tema, e utilizado o episódio 128 da mesma Saga, chamado “Cruzem o Rio Aqueronte!”, em que as personagens Seiya e Shun precisam lutar contra Caronte, para poder atravessar o rio. Este episódio mobiliza o mito de Caronte, o barqueiro dos mortos, para construir o enredo da “Saga de Hades”. Deste modo, quais foram as perguntas, e qual a percepção dos alunos em relação à animação nipônica, levando em consideração as aulas e os episódios assistidos?

**Pergunta 1:** Você conhece o anime Os Cavaleiros do Zodíaco? Se sim, por qual meio e quando o conheceu?

( ) Sim                      ( ) Não

**Gráfico 3 - Porcentagem das Respostas**



Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

Como pode ser observado, mais de 80% dos respondentes de ambas as turmas conheciam o anime. Nas respostas qualitativas para esta pergunta, os alunos que conheciam a referida animação, em sua grande maioria, afirmaram tê-lo conhecido pela TV aberta, em canais como a Rede Bandeirantes, e a extinta Rede Manchete de Televisão, quando eram crianças: “Pela televisão, atual Band hoje” (1º período, feminino, 24 anos); “Pela TV quando

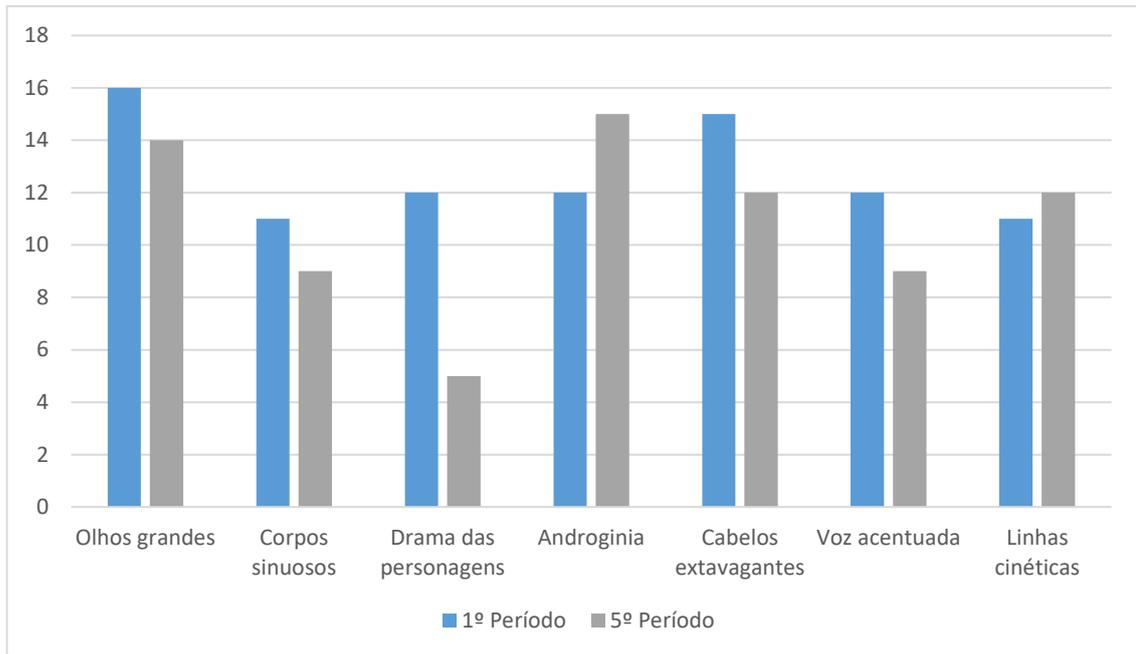
criança” (5º período, feminino, 30 anos); “Conheci esse anime quando passava na TV Bandeirante” (5º período, feminino, 25 anos); “Passava na televisão, a Manchete e Band” (1º Período, masculino, 29 anos). Outros, porém, afirmaram ter tido contato pela aula ministrada: “Conheci por meio da Priscila pela apresentação de trabalho” (1º período, feminino, 18 anos); “Já ouvi falar e aprendi com o trabalho da Priscila” (5º período, feminino, 27 anos). A Rede Manchete de Televisão, transmitiu **Os Cavaleiros do Zodíaco** na década de 1990 e a Rede Bandeirantes, nos anos 2000. Isso teve influência nas respostas dos alunos, visto que a maioria que respondeu que conhecia o anime, tem idade entre 24 e 30 anos, tendo assistido a essa animação ainda quando criança.

**Pergunta 2:** Marque quais das seguintes características você identifica no anime Os Cavaleiros do Zodíaco:

- Olhos grandes       Corpos Sinuosos/magros       Drama das personagens  
 Características femininas das personagens/ Androginia       Traço de desenho simples  
 Cabelos extravagantes       Voz acentuada/dramática       Linhas cinéticas (traços ou riscos que dão ideia de movimento)

Nesta questão, em que os alunos precisavam marcar a partir do que lhes foi exposto as características que eles identificavam no anime, ambas as turmas ficaram no mesmo patamar em relação à resposta. No 1º período, as características que os alunos mais puderam perceber, em ordem decrescente foram: olhos grandes, cabelos extravagantes, androginia, drama das personagens, voz acentuada, corpos sinuosos e linhas cinéticas. No 5º período, também em ordem decrescente, as características identificadas foram: androginia, olhos grandes, cabelos extravagantes, linhas cinéticas, corpos sinuosos, voz acentuada e drama das personagens. Como se vê no gráfico 4, algumas características são mais notadas do que outras, tanto em uma turma quanto em outra, mostrando que alguns alunos ainda não conseguem perceber as características que marcam um anime.

**Gráfico 4 - Características Identificadas no Anime Os Cavaleiros do Zodíaco.**

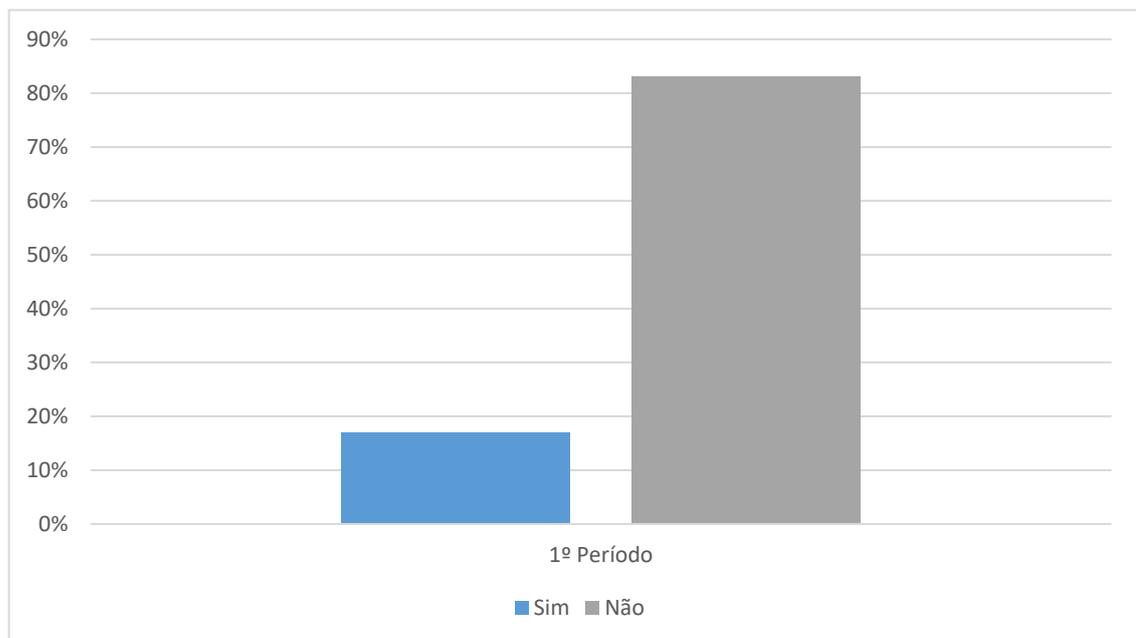


Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

**Pergunta 3 – 1º Período: Você conhecia o mito de Orfeu?**

( ) Sim      ( ) Não

**Gráfico 5 - Porcentagem de Alunos (1º Período) que Conheciam o Mito de Orfeu.**

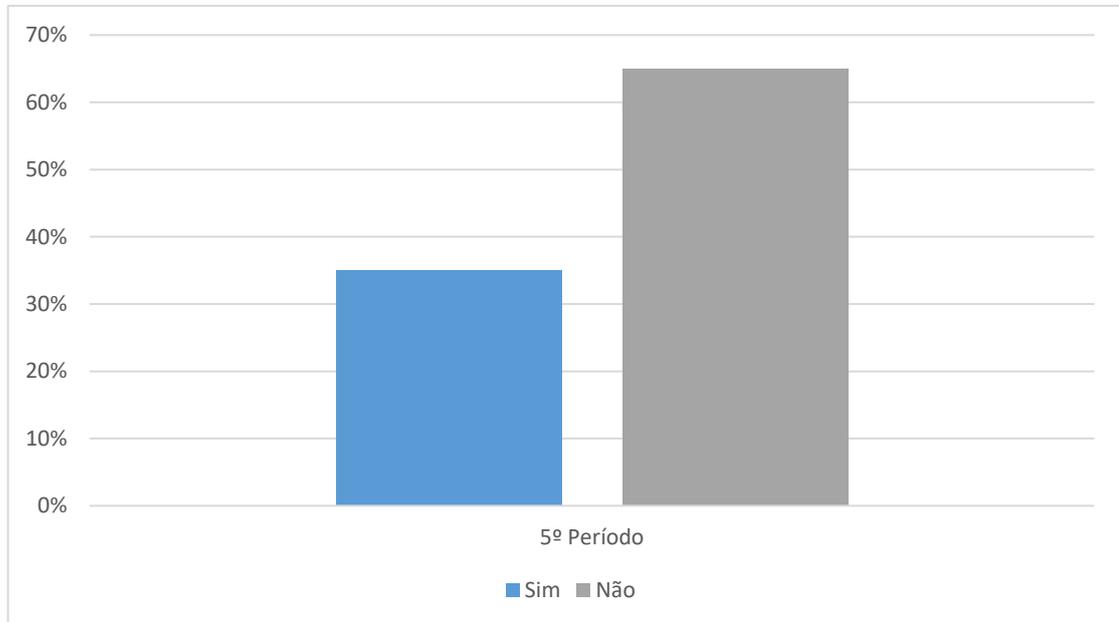


Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

**Pergunta 3 – 5º Período:** Você conhecia o mito do Barqueiro dos Mortos?

Sim       Não

**Gráfico 6 - Porcentagem de Alunos (5º Período) que Conheciam o Mito do Barqueiro dos Mortos.**



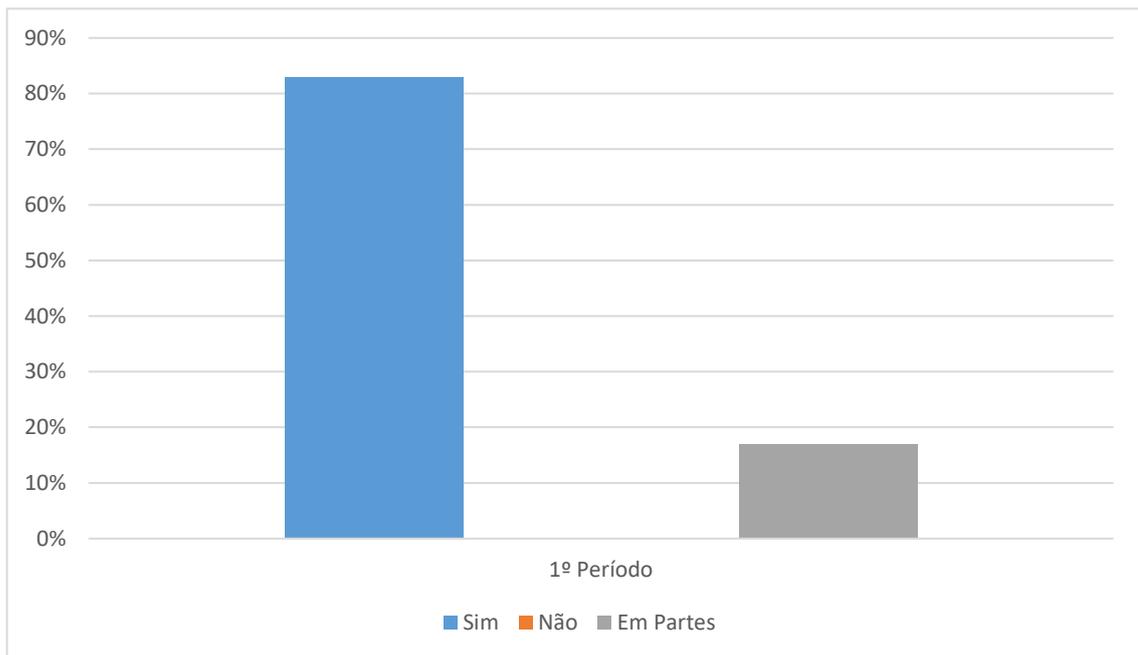
Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

Com os dados apresentados nos gráficos 5 e 6, fica perceptível que os alunos tanto do 1º quanto do 5º período, não estão familiarizados com o mito, pois mais de 60% deles marcaram a opção “Não”. Essa informação sugere que, possivelmente ao assistirem o anime sem uma explicação prévia, os alunos não o tomariam como algo que pode ser estudado, ou utilizado em sala de aula, demonstrando, assim, que os futuros professores não conhecem as características da animação.

**Pergunta 4 – 1º Período:** O mito de Orfeu ficou compreensível a partir do episódio que assistimos?

Sim       Não       Em Partes

**Gráfico 7 - Compreensão do Mito de Orfeu a Partir do Episódio 130.**

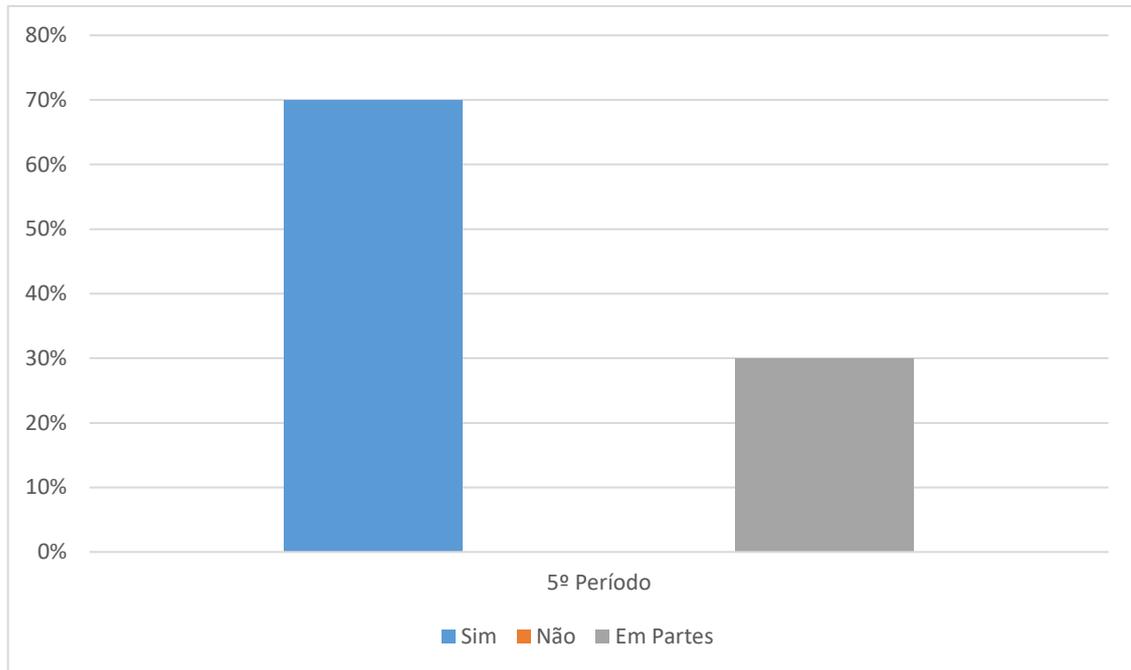


Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

**Pergunta 4 – 5º Período:** O mito do Barqueiro dos Mortos ficou compreensível a partir do episódio que assistimos?

Sim       Não       Em Partes

**Gráfico 8 - Compreensão do Mito do Barqueiro dos Mortos à Partir do Episódio 128.**



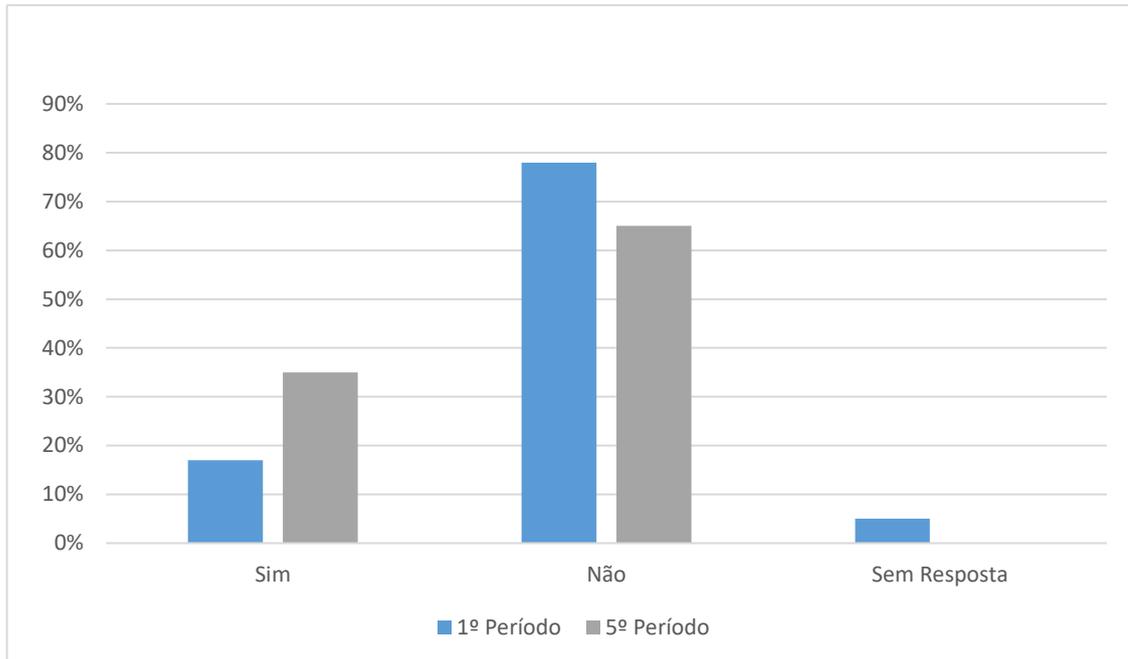
Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

Percebe-se nesta questão, como mostrado nos gráficos 7 e 8, que mais de 70% dos alunos conseguiram compreender os aspectos narrativos básicos dos mitos a partir dos episódios que foram apresentados. Porém, ao mesmo tempo, na turma do 5º período, 30% dos alunos, entenderam o mito “em partes”. Isso se explicaria pela falta de familiaridade tanto com os mitos, base dos episódios, quanto das características técnicas da animação que se apropriam e representam os mitos de uma forma específica. Com esses dados, pode-se apontar a hipótese de que os alunos/futuros professores precisam entender o recurso audiovisual, para que possam vê-lo como uma ferramenta para o ensino que vá além da mera ilustração ou passatempo.

**Pergunta 5:** Você consegue identificar um anime ou animação japonesa?

Sim       Não

**Gráfico 9 – Porcentagem de Alunos que Conseguem Identificar Uma Animação Japonesa.**

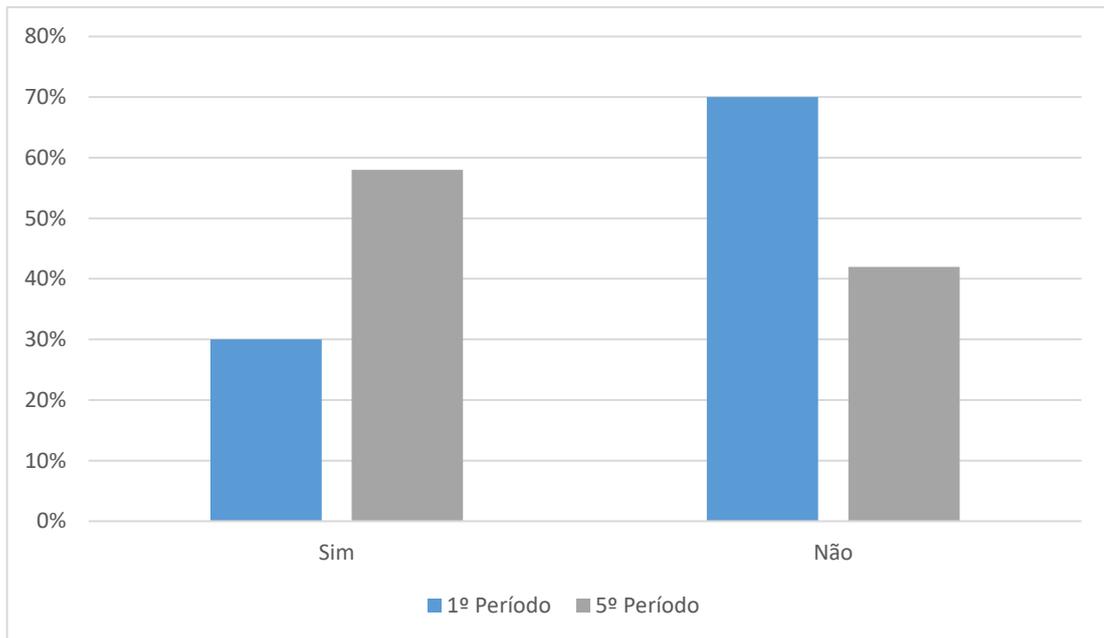


Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

No gráfico 9, é possível notar que os respondentes não conseguem identificar uma animação nipônica. Os respondentes com idades entre 20 e 40 anos, do sexo feminino, são os que mais demonstraram dificuldade. Os dados reforçam assim, a importância dos alunos/futuros professores em conhecer as especificidades técnicas, as linguagens da animação, bem como suas características próprias.

**Pergunta 6:** Você conhecia a palavra anime (animê)?

( ) Sim      ( ) Não

**Gráfico 10** - *Conhecimento Sobre a Palavra Anime.*

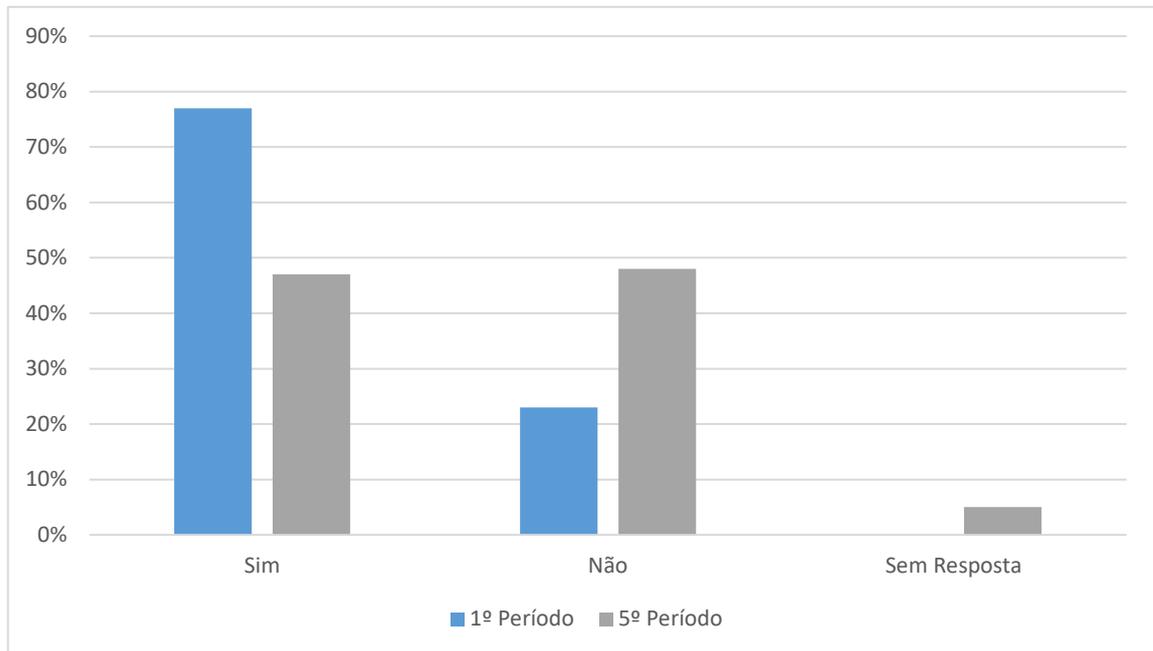
Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

Percebe-se, no gráfico 10, que a própria palavra “anime” é desconhecida por 70% dos respondentes do 1º período, e apenas 42% do 5º período a conhecem, o que, possivelmente, justifica os alunos não conseguirem identificar uma animação nipônica, como observado no gráfico anterior.

**Pergunta 7:** Você gosta da animação japonesa? Por quê?

( ) Sim      ( ) Não

**Gráfico 11** - Alunos que Apreciam e Não Apreciam a Animação Japonesa.



Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

No gráfico acima, pode-se notar que a porcentagem de alunos que gostam da animação japonesa é maior entre os respondentes do 1º período, e menor entre os do 5º período. Neste último, alguns respondentes não responderam a pergunta proposta. Além disso, a idade deles foi um fator que influenciou em suas respostas, pois os que gostam tem entre 17 e 25 anos, e que assistiram, tiveram contato com o anime ainda na infância, e os que não gostam estão entre 26 e 41 anos, por terem tido contato com a animação por outras pessoas. Entre as respostas positivas estão: “Porque é muito chamativa e atraente e tem muita ação” (1º período, masculino, 17 anos); “Achei interessante, rico em detalhes e histórias legais” (1º período, feminino, 19 anos); “Porque é algo que prende atenção. Que desperta curiosidade de assistir para saber o que vai acontecer nos próximos capítulos” (5º período, masculino, 25 anos); “Comecei a gostar a partir do anime Inuyasha e por achar que foge um pouco do padrão de animações existentes” (5º período, feminino, 25 anos).

Entre as perguntas que os alunos responderam “Não”, estão: “Porque não me atrai as ficções nos desenhos, ainda mais com lutas e expressões sempre com raiva” (5º período, feminino, 41 anos); “Não faz muito meu estilo, mas gosto muito de cosplay” (1º período, feminino, 26 anos); “Praticamente não conheço, portanto, não posso dizer se gosto ou não” (5º período, feminino); “Não faz parte do meu gosto, acho muito dramático, prefiro outros tipos de animação” (1º período, feminino, 33 anos).

Nessas respostas, pode-se perceber que se remetem às impressões, às emoções e intuições que o anime provocou nos respondentes ao assisti-lo. Segundo Vanoye e Goliot-Lété (2012, p. 13-14), essas reações devem ser sempre levadas em consideração, uma vez que são a partir delas que o telespectador irá absorver com mais detalhes as características do filme, ou, neste caso, da animação:

Contudo, questões do tipo, ‘como o anime conseguiu produzir em mim este ou aquele efeito?’, ‘como o anime me conduziu a simpatizar com determinado personagem e a achar outro odioso?’, como o ‘anime gera determinada ideia, determinada emoção, determinada associação em mim?’, questões centradas no como e não no por que conduzem a considerar o filme com maiores detalhes e a integrar, em um ou outro momento, os ‘primeiros movimentos’ do espectador. (Adaptado de: VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 13-14).

**Pergunta 8:** Você conhece outros exemplos de animação japonesa? Quais?

Esta pergunta, apenas de cunho qualitativo, surpreendeu com sua variedade de respostas. Os alunos/futuros professores conhecem várias animações e, ao mesmo tempo, confundem animações japonesas com animações norte-americanas, como *Ben 10* e *Jackie Chan*. Entre as respostas mais comuns dos respondentes foram: “Sim, Dragon Ball Z, As Meninas Super Poderosas, Ben Dez<sup>44</sup>, Pokémon, Jackie Chan” (1º período, feminino, 43 anos); “Sim, Poquemons<sup>45</sup>” (5º período, feminino, 32 anos); “Pokémon, Digimon, Seylor Moon<sup>46</sup>, Naruto” (1º período, feminino, 33 anos); “Não muitos, apenas alguns que vejo rapidamente na TV” (5º período, feminino); “Dragon Ball, Os Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, Sailor Moon. Entre outros.” (1º período, feminino, 27 anos); “Não tenho conhecimento” (5º período, feminino, 41 anos); “Sim, Naruto, Dragon Ball Z, Yu Gi Oh” (1º período, feminino, 25 anos); “Inuyasha, Pokémon, Dragon Ball, Naruto” (5º período, feminino, 25 anos); “Sim, Churatu, Toquio Ghoul, Naruto, Pokémon, Digimon e Dragon Ball Z” (1º período, feminino, 24 anos); “Não, não sou muito familiarizado com desenhos, e não sei fazer distinção entre outros” (5º período, masculino, 22 anos); “Sim. Dragon Ball Z, A Viagem de Chihiro, O Reino dos Gatos, One Piece e A Garota que Conquistou o Tempo” (1º Período, feminino, 22 anos).

Nota-se que alguns não possuem conhecimento, outros simplesmente não são familiarizados com essas animações. Em contrapartida, os alunos do 1º período,

---

<sup>44</sup> Ben 10.

<sup>45</sup> Pokémons.

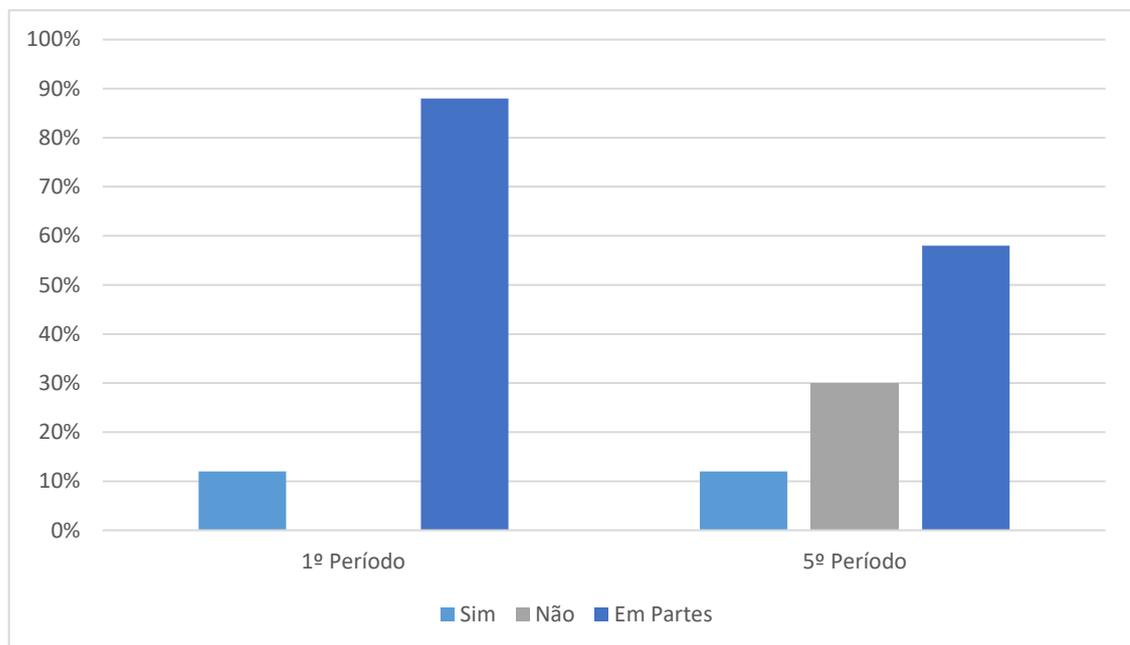
<sup>46</sup> Sailor Moon.

principalmente, mostraram mais conhecimento sobre a animação, sendo seus maiores conhecidos os animes *Pokémon*, *Naruto* e *Dragon Ball*. A idade mais uma vez influenciou em suas respostas, visto que os que mais citaram nomes de animes foram os que tem idade entre 20 e 30 anos.

**Pergunta 9:** Você avalia o desenho como muito violento?

Sim       Não       Em partes

**Gráfico 12** - Avaliação da Violência Contida no Anime.

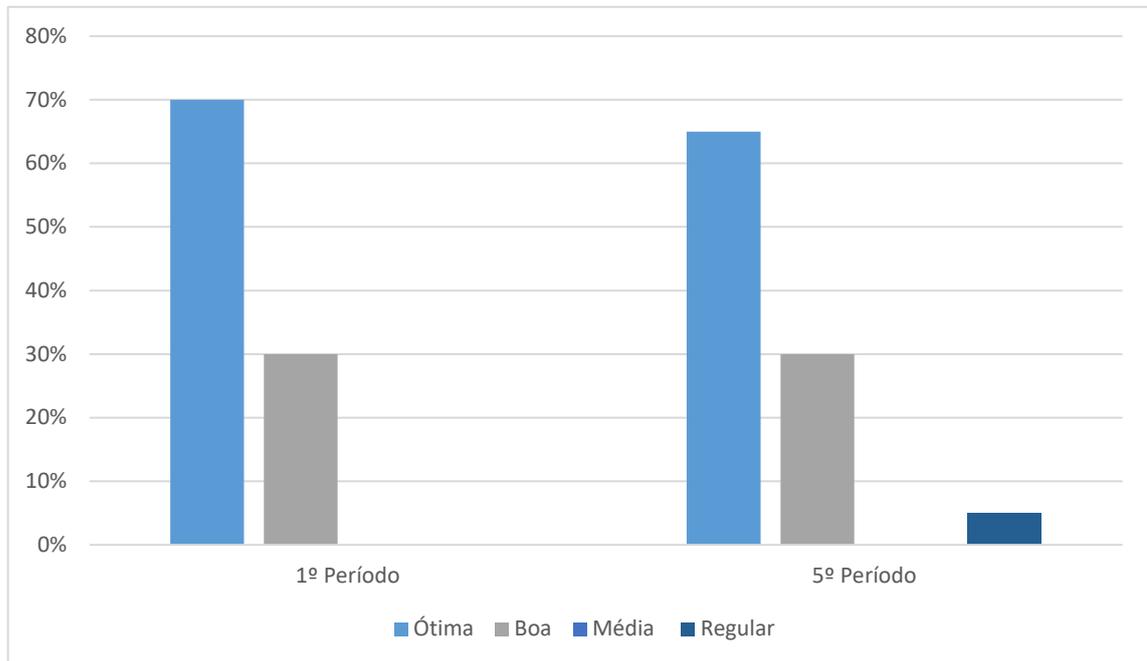


Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

Segundo os dados do gráfico 12, os alunos/futuros professores, em sua maioria, consideram o anime **Os Cavaleiros do Zodíaco**, em partes, violento. A partir disso, pode-se dizer que os alunos ainda precisam se familiarizar com duas características principais da animação: o estilo do designer e o gênero do anime, sendo que cada um tem uma forma específica de trabalhar a animação.

**Pergunta 10:** Como você avalia a aula? Comente.

Ótima       Boa       Média       Regular       Ruim

**Gráfico 13 - Avaliação da Aula.**

Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

De acordo com o gráfico 13, mais de 60% dos alunos/futuros professores avaliaram a aula como “ótima”, e apenas 5% como “regular”. “Média” não foi assinalada pelos alunos. Além disso, uma grande parte dos que respondeu como “boa”, “média” e “regular” a aula, não comentou o porquê. Algumas das respostas mais comuns foram: “Interessante mostra algo novo para a disciplina de história” (1º período, feminino, 24 anos); “Foi muito produtiva, e fiquei completamente envolvida nos anime, pois a Priscilla se expressou muito bem, conseguindo assim acredito eu manter a atenção de todos os alunos” (1º período, feminino, 45 anos); “A ministrante da aula mostrou domínio sobre o assunto. Despertou o interesse de nós alunos” (1º período, feminino, 33 anos); “A palavra anime é muito conhecida e faz a cabeça de muitos, porém todos sabem que se trata de uma animação mas poucos conhecem seus significados e dimensões de maneira que esta aula foi enriquecedora para um entendimento aprofundado sobre o tema” (5º período, feminino, 24 anos); “Bem didática. Bem explicativa. Bastante direcionada no assunto exposto e segurança e dominação do tema” (5º período, feminino, 41 anos); “Além de apresentar um tipo de aula que os adolescentes gostam traz vários conteúdos que podem ser trabalhados em uma aula de história” (5º período, feminino, 32 anos).

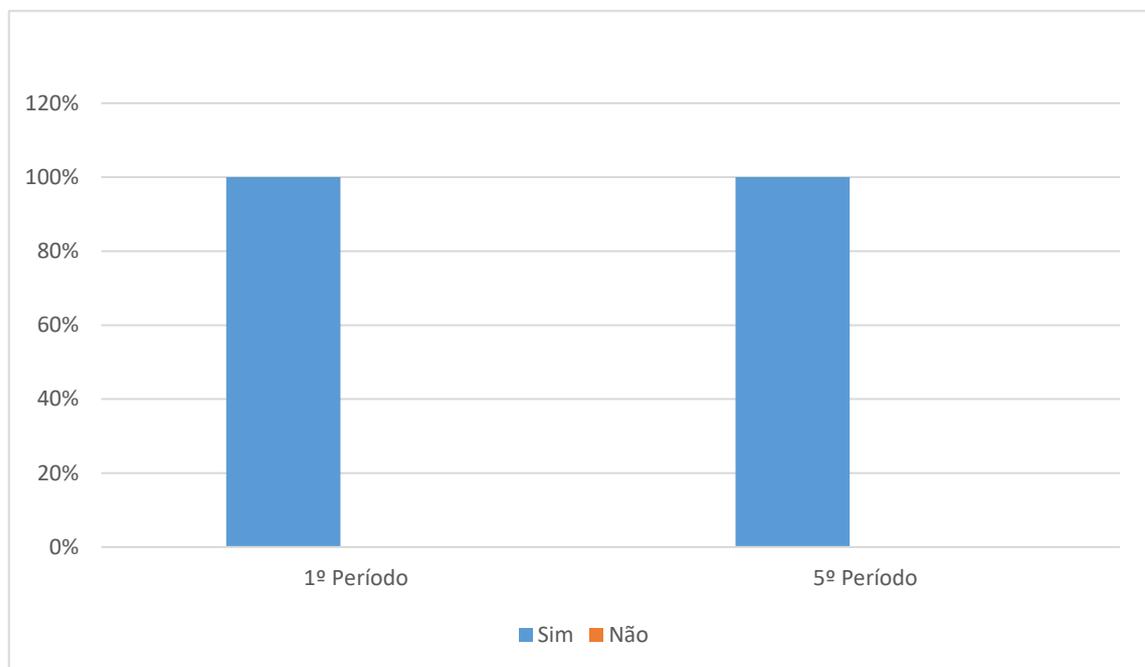
Um dos pontos mais assinalados pelos respondentes, como pode se perceber acima, é que o anime pode prender a atenção dos alunos, e que o professor precisa ter domínio do tema,

para que isso aconteça. Além do mais, segundo a autora Cinelli (2003, p. 38), “um audiovisual não é uma ilustração de discurso, é uma linguagem resultante do entrosamento, da mixagem, de dois elementos fundamentais: a imagem e o som (palavras, músicas e ruídos)”, ou seja, esse recurso tem suas próprias características, que como mencionado no decorrer deste capítulo, é preciso conhecer para que, ao utilizá-lo em sala de aula, não ilustre o conteúdo, e não o use como um tapa buraco.

**Pergunta 11:** Você acredita que o anime pode ser um recurso didático para o professor? Justifique.

( ) Sim      ( ) Não

**Gráfico 14 - Anime Como Recurso Didático.**



Fonte: Respostas obtidas através dos questionários elaborados para a pesquisa, nos anos de 2016 e 2017.

Como se observa no gráfico 14, 100% dos alunos, tanto do 1º quanto do 5º período, acreditam que o anime possa ser um recurso didático para o professor. Contudo, pode-se levantar algumas dúvidas se, em sua prática docente futura, utilizariam-no e se o fizesse seria para além dos dois modos “tradicionais” de mobilização do recurso audiovisual. Segundo suas respostas, a animação é algo que chama a atenção do aluno, que torna a aula mais dinâmica, saindo da rotina, porém, mais um vez, como mencionado anteriormente, muitos frisaram que, para isso, o professor precisa dominar o conteúdo: “Acredito que sim, porém deve-se saber falar

bem sobre o assunto, porque pode não despertar a curiosidade do aluno” (1º período, feminino, 26 anos); “Pois daria para passar aos alunos algo histórico seria bastante interessante” (1º período, feminino, 19 anos); “É uma maneira mais simples e fácil de compreender, por ser algo que a maioria conhece e já assistiu, ou é parecido com algum que já se tem familiaridade” (1º período, feminino, 22 anos); “Pode ser abordados diversos pontos que podem ser uteis ao ensino. O fato de ser um anime aguça a curiosidade das crianças tornando a aula mais dinâmica” (1º período, feminino, 33 anos); “Pois se trata de uma animação chamativa que poderia tratar outros temas, o professor poderia abranger religião, lutas, mitologia grega etc. Para o aluno é diferente e divertido porque é um universo que eles estão acostumados” (5º período, feminino, 24 anos); “Pois é uma didática interessante e consegue transmitir para os alunos conteúdos relacionados a história de uma forma que eles conhecem” (5º período, feminino, 32 anos); “Precisa de novas técnicas para chamar atenção dos alunos. Acredito que esta pode ser uma delas” (5º Período, masculino, 28 anos); “Porque ao ser utilizado como recurso didático pode contribuir também para despertar o interesse pela aula, já que os adolescentes gostam desses animes” (5º período, feminino).

**Pergunta 12:** O que é uma animação? Quais aspectos devemos observar ao assistir uma animação japonesa?

Esta pergunta foi feita apenas para os alunos do 5º período, no estudo de caso de 2017. Foi pensada como uma forma de descobrir se depois de tudo que foi mencionado na aula dada antes da aplicação dos questionários, os alunos/futuros professores conseguiam discorrer sobre o que é uma animação e quais os principais aspectos que se deve observar nela. As respostas não foram muito satisfatórias visto que a maioria não explicou o que seria a animação, e teve dificuldades em falar sobre os aspectos a serem observados: “As características - como o rosto, os olhos, os traços e movimentos” (feminino, 30 anos); “É você dar vida em alguma coisa, fazer as pessoas ficarem fascinadas pelo o que está vendo” (masculino, 21 anos); “Animação é dar vida a algo (objeto). Observar o contexto da história ou mito, aspectos físicos e o que a produção quer passar para seu telespectador” (masculino, 28 anos); “São desenhos que ganham formas e cores e movimento os japoneses tem traços marcantes e chamativos próprios do Japão, deve-se observar a personalidade, vestuário, fala, olhar e dimensões” (feminino, 21 anos).

Assim, com a análise dos questionários, pode-se perceber o entendimento dos alunos/futuro professores em relação a animação japonesa, e suas características próprias, ou

seja, suas dificuldades e facilidades, além de perceber se estes estão aptos ou não, a utilizarem uma animação na sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para o desenvolvimento da pesquisa, cujo objetivo era analisar algumas possibilidades relativas a utilização do anime **Os Cavaleiros do Zodíaco** na sala de aula, foram usados como base dois episódios da chamada “Saga de Hades”. Esta, escolhida devido a seu caráter mais recente, ano de 2002, e por abordar temas como mitologia grega, religião, aspectos que remetem aos cavaleiros medievais, entre outros. Para tanto, foi necessário conhecer a animação japonesa em suas entrelinhas bem como seu aspecto histórico. Além disso, foi importante compreender se os alunos/futuros professores que almejam utilizar uma animação em sala de aula, estavam preparados para seguir o que se propôs nas páginas anteriores. Para isso, foram aplicados questionários para as turmas do 1º e 5º períodos do curso de História, da UEG/Câmpus Pires do Rio, com questões tanto qualitativas quanto quantitativas.

No decorrer do estudo, foram notáveis as influências que a animação nipônica - ainda quando esta começou nos rolos de pergaminhos antigos - sofreram do Ocidente. A troca de informações, de técnicas, de experiências entre Oriente e Ocidente, que aconteceram entre os séculos XVII, XVIII, XIX e posteriormente no século XX, especialmente com a *Walt Disney*, desde então se faz presente em animações contemporâneas, como *Cowboy Bebop* (1998), *Samurai Champloo* (2005), etc. Após os anos 2000, por outro lado, a animação nipônica passou a influenciar as animações norte-americanas, como pode ser visto em *Avatar: A Lenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*), do ano de 2008 e em *Jovens Titãs* (*Teen Titan*), do ano de 2006, por exemplo.

Essas informações são importantes visto que, para que o professor não utilize os recursos audiovisuais, como trabalhado no decorrer do segundo capítulo, como apenas um “tapa buraco”, uma forma de ocupar o tempo, ou mesmo uma ilustração, é preciso conhecer a animação que deseja utilizar. Isso foi feito no decorrer do primeiro capítulo, onde além de ser apresentada a trajetória da animação japonesa até como se conhece hoje, foi necessário compreender **Os Cavaleiros do Zodíaco** em seus aspectos técnicos, suas características próprias, como som, movimento, cor, ter em mente o que almeja extrair dessa animação. Os questionários foram significativos para extrair dados como estes, e para entender se os alunos/futuros professores estão aptos a utilizarem esse recurso de forma apropriada.

Com os dados obtidos com os questionários, ficou perceptível que os alunos/futuros professores ainda precisam conhecer melhor o recurso audiovisual – a animação japonesa – para poder usá-la com toda sua potencialidade. Como foi notado nas respostas dos

respondentes, apesar de uma relativa familiaridade, muitos sequer conseguem identificar uma animação nipônica, confundindo-as com as animações norte-americanas. Além disso, os respondentes apresentaram dificuldades em entender o que seria uma animação, além de muitos também não a apreciarem. Por outro lado, é curioso observar que salientaram a importância em ter domínio sobre o conteúdo, sobre o tema, pois só assim a animação conseguirá chamar a atenção dos alunos. Mas não é preciso, também, ter domínio da linguagem que veicula o conteúdo, tal como defendido pelos autores aqui apresentados? As respostas evidenciam que, apesar da identificação do audiovisual, os futuros professores ainda concentrariam esforços na mobilização do recurso audiovisual como uma ilustração ou passatempo? Este último ponto, justifica ainda mais a necessidade de entender a animação nipônica em suas particularidades e especificidades, aprofundando e desenvolvendo aquela familiaridade inicial que os respondentes apresentaram através de estudos de caráter mais técnico da animação japonesa.

Os resultados alcançados demonstram a relevância e como é imprescindível o entendimento do recurso audiovisual, especialmente hoje em dia, em que estão cada vez mais presentes nas vidas das pessoas, principalmente dos alunos do ensino fundamental e médio. E também, demonstra-se a importância de, ainda na universidade, os alunos/futuros professores conhecerem e aprenderem a utilizar o recurso audiovisual, de forma, a usufruir de suas potencialidades nas suas práticas docentes, aprofundando algo que já tiveram contato em algum momento de suas vidas. Recupera-se e enfatiza-se assim, a legitimidade de se utilizar esse tipo de mídia na educação. Este, por outro lado, é um assunto recente nas discussões acadêmicas, mas poderá ser um dos temas de uma próxima pesquisa.

## LISTA DE FONTES

- Anime: **Os Cavaleiros do Zodíaco** (1986).  
Título Original: Saint Seiya.  
Recorte Utilizado: Saga de Hades (2002).  
Autor: Masami Kurumada.  
Diretor: Morishita Kozo, Kikuchi Kazuhito, Koyama Takal, et al .  
Design: Araki Shingo, et al.  
Animação: Araki Shingo, Aoki Tetsuro.  
Música: Yokoyama Seiji.  
Produtora: Toei Animation.  
Episódios: 144.
- Questionários aplicados entre os anos de 2016 e 2017, para alunos do primeiro e quinto períodos do curso de História.

## REFERÊNCIAS

- BERTOLINI, Wlaudia Torin. **Metodologias para o uso do audiovisual na educação**. 2007. Disponível em: <<http://www.unimep.br/phpg/mostraacademica/anais/5mostra/2/512.pdf>>. Acesso em: 14/07/17.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.
- CHATRIAN, Carlo; PAGANELLI, Grazia. **Manga Impact! The Word of Japanese Animation**. 1.ed. Londres: Phaidon, 2010.
- CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- CINELLI, Nair Pereira Figueiredo. **A Influência do Vídeo no Processo de Aprendizagem**. 2003. 72 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Florianópolis. 2003.
- EISENSTEIN, Evelyn. **Adolescência: definições, conceitos e critérios**. Revista Adolescência e Saúde. Rio de Janeiro, v. 02, n. 02, p 06-07, junho, 2005.
- GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa Qualitativa – Tipos Fundamentais**. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n.3, p 20-29 Mai./Jun, 1995.
- JUNIOR, Carlos Silvio Gomes; GONÇALVES, Anderson Cavalcante. **Análise do Uso das TICs no Processo de Ensino e Aprendizagem dos Alunos do Ensino Superior**, 2016.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon**. Paris: Flammarion, 2010.
- MANZATO, Antônio José; SANTOS, Adriana Barbosa. **Elaboração de questionários na pesquisa quantitativa**. 2012. Disponível em: <[http://www.inf.ufsc.br/~verav/Ensino\\_2012\\_1/ELABORACAO\\_QUESTIONARIOS\\_PESQUISA\\_QUANTITATIVA.pdf](http://www.inf.ufsc.br/~verav/Ensino_2012_1/ELABORACAO_QUESTIONARIOS_PESQUISA_QUANTITATIVA.pdf)>. Acesso em: 22/06/17.
- MENESES, Ulpiano T. Bezerra. História e imagem: iconografia/iconologia e além. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo. (Org.). **Novos domínios da história**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 243-262.
- MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.
- NAGADO, Alexandre. **Osamu Tezuka: Uma biografia mangá**. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/iosamu-tezuka-uma-biografia-manga/>>. Acesso em: 25/05/17.
- ROSENSTONE, Robert A. A História nos Filmes. In: \_\_\_\_\_. **A História nos filmes, os filmes na História**. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

Saint Seiya Wiki. **Arayashiki**. Disponível em: <<http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Arayashiki>>. Acesso em: 17/07/17)

\_\_\_\_\_. **Guerra Santa**. Disponível em: <[http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Guerra\\_Santa](http://pt-br.saintseiya.wikia.com/wiki/Guerra_Santa)>. Acesso em: 11/06/17.

SANCHEZ, Sandra. **Instrumentos da Pesquisa Qualitativa**. 2006. Disponível em: <<http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/T25SF/Sandra/Instrumentos%20da%20Pesquisa%20Qualitativa.ppt>>. Acesso em: 23/10/17.

SANTOS, Priscilla Carmona dos. **A utilização de recursos audiovisuais no ensino de ciências: tendências entre 1997 e 2007**. 2010. 179 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

SILVA, Thiago de. Hegemonia Audiovisual e Escola. In: SILVA, Marcos (Org.). **História, que ensino é esse?**. Campinas: Papirus, 2013.

TOSCHI, Mirza Seabra. **Linguagens Midiáticas em sala de aula e a formação de professores**. In: IX ENDIPE IGUALDADE E DIVERSIDADE NA EDUCAÇÃO, 12, 2002, Goiânia. p. 01-08.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. **Anime e a poética da luta: metáforas e anagramas em Cavaleiros do Zodíaco**. Cultura Midiática, Universidade Federal da Paraíba, n. 09, jul-dez/2012.

VIEIRA, Sonia. **Como elaborar questionários**. São Paulo: Atlas, 2009.

WELLS, Paul; QUINN, Joana & MILS, Les. **Desenho para Animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

## APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário com resposta, aplicado aos alunos do 1º período de História, da UEG/Câmpus Pires do Rio.

CÂMPUS  
PIRES DO RIO

UEG UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE GOIÁS

**Disciplina:** Metodologia Científica / 1º. Período

**Professora:** Priscila Nascimento Marcelino.

**Orientador:** Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles.

Ano/Período: 1º

Idade: 22.

Sexo: Feminina

Data: 14/06/16.

### Perguntas

1. Você conhece o anime Os Cavaleiros do Zodíaco? Se sim, por qual meio e quando o conheceu?

Sim

Não

Televisão. 2000

2. Marque quais das seguintes características você identifica no anime Os Cavaleiros do Zodíaco.

Olhos grandes     Corpos Sinuosos/magros     Drama das personagens

Características femininas das personagens/ Androginia

Traço de desenho simples     Cabelos extravagantes     Voz acentuada/dramática

Linhas cinéticas (traços ou riscos que dão ideia de movimento) ex:



3. Você conhecia o mito de Orfeu?

Sim

Não

## APÊNDICE A – Continuação.

CÂMPUS  
PIRES DO RIOUNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE GOIÁS

4. O mito de Orfeu ficou compreensível a partir do episódio que assistimos?

 Sim  Não  Em Partes

5. Você consegue identificar um anime ou animação japonesa?

 Sim  Não6. Você conhecia a palavra **anime** (animê)? Sim  Não

7. Você gosta da animação japonesa? Por quê?

 Sim  Não

É phoda, chamativo, prende a atenção e tem histórias interessantes

8. Você conhece outros exemplos de animação japonesa? Quais?

Sim. Dragon Ball Z, A Viagem de Ichiro, O Reino dos Gatos, One Piece e A Garota que Conquistou o Campeão

9. Você avalia o desenho como muito violento?

 Sim  Não  Em partes

10. Como você avalia a aula? Comente.

 Ótima  Boa  Média  Regular  Ruim

Foi interessante, dinâmica, divertida, com uma maneira extrovertida de iter a atenção dos alunos e fazê-los entender

11. Você acredita que o anime pode ser um recurso didático para o professor? Justifique.

 Sim  Não

É uma maneira mais simples e fácil de compreender, por ser algo que a maioria conhece e já assistiu, e é parecido com algum que já se tem familiaridade

APÊNCIDE B - Questionário com resposta, aplicado aos alunos do 5º período de História, da UEG/Câmpus Pires do Rio.



**Disciplina:** Metodologia Científica / 1º. Período

**Professora:** Priscila Nascimento Marcelino.

**Orientadora:** Profª. Drª Marilena Julimar Aparecida Fernandes Jerônimo.

**Co-Orientador:** Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles.

Ano/Período: 5º

Idade: 25

Sexo: feminino

Data: 13.04.2017

**Perguntas**

1. Você conhece o anime Os Cavaleiros do Zodíaco? Se sim, por qual meio e quando o conheceu?

Sim

Não

Conheci esse anime quando passava na TV Bandierante

2. Marque quais das seguintes características você identifica no anime Os Cavaleiros do Zodíaco.

Olhos grandes       Corpos Sinuosos/magros       Drama das personagens

Características femininas das personagens/ Androginia

Traço de desenho simples       Cabelos extravagantes       Voz acentuada/dramática

Linhas cinéticas (traços ou riscos que dão ideia de movimento)

3. Você conhecia o mito do Barqueiro dos Mortos?

Sim       Não

4. O mito do Barqueiro dos Mortos ficou compreensível a partir do episódio que assistimos?

Sim       Não       Em Partes

5. Você consegue identificar um anime ou animação japonesa?

Sim       Não

## APÊNDICE B – Continuação.



6. Você conhecia a palavra **anime** (**animê**)?

Sim       Não

7. Você gosta da animação japonesa? Por quê?

Sim       Não

*Comeci a gostar a partir do anime Inu Yasha e por achar que foge um pouco do padrão de animações existentes.*

8. Você conhece outros exemplos de animação japonesa? Quais?

*Inu Yasha, Pokémon, Dragon Ball, naruto*

9. Você avalia o desenho como muito violento?

Sim       Não       Em partes

10. Como você avalia a aula? Comente.

Ótima       Boa       Média       Regular       Ruim

*Ficou bem explicada a aula.*

11. Você acredita que o anime pode ser um recurso didático para o professor? Justifique.

Sim       Não

*Porque além de ser um recurso diferente ele chama muita atenção.*

12. O que é uma animação? Quais aspectos devemos observar ao assistir uma animação japonesa?

*É uma animação criada por computação gráfica e que dá movimento as personagens*