

## A estesia do anime japonês e as suas possibilidades no ensino de história: por uma perspectiva êmica da aprendizagem

*The aesthesia of Japanese anime and its possibilities in history teaching: from an emic perspective of learning*

Kamylla Rodrigues Pereira da Silva<sup>1</sup>, UFPE

### Resumo

As reflexões desse artigo se desdobram a partir do encontro entre os caminhos das animações japonesas e do ensino de história, cujo intuito é delinear direções que insiram o estudante em um lugar de protagonismo e o instigue a construir afetos, desconstruir estereótipos e a se constituir enquanto cidadão e sujeito crítico. Para tanto, problematizaremos as relações entre a didática da história e a historiografia a partir das contribuições de autores como Jörn Rüsen, Fernando Cerri e Bodo von Borries. Já as discussões sobre as animações japonesas partirão, principalmente, dos estudos efetuados por Sonia Bide Luyten e André Noro dos Santos. Desse modo, entrelaçaremos saberes que, apesar de distintos, podem se tornar complementares se bem articulados, pois acreditamos que “o poder da fantasia não deve ser subestimado”.

**Palavras-chave:** Didática da história; Animes; Historiografia; Mangás; Japão

### Abstract

The reflections in this article unfold from the encounter between the paths of Japanese animation and history teaching, whose purpose is to outline directions that place the student in a place of protagonism and instigate him to build affections, deconstruct stereotypes and to constitute himself as a citizen and critical subject. To do so, we will problematize the relationship between the didactics of history and historiography based on the contributions of authors such as Jörn Rüsen, Fernando Cerri and Bodo von Borries. As for the discussions on Japanese animations, they will depart mainly from the studies carried out by Sonia Bide Luyten and André Noro dos Santos. In this way, we will intertwine knowledge that, although distinct, can become complementary if well articulated, as we believe that “the power of fantasy should not be underestimated”.

**Keywords:** Didactics of history; Anime; Historiography; Manga; Japan

### Introdução

Em nosso trabalho a questão é quanto você absorve dos outros. Então, para mim, a criatividade, é realmente como uma corrida de relé. Como crianças, recebemos um bastão, em vez de passá-lo para a próxima geração como é, primeiro precisamos digeri-lo e fazer o nosso próprio. (Hayao Miyazaki)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Doutoranda em História pela Universidade Federal de Pernambuco, pesquisadora na linha Teoria, Ensino e Mídias e professora da educação básica apaixonada por animes e literatura do leste asiático.

<sup>2</sup>Hayao Miyazaki, cofundador dos estúdios Ghibli, e diretor de inúmeros filmes de animação japonesa, tais como: A viagem de Chihiro, Vidas ao vento, Meu amigo Totoro, Princesa Mononoke, O castelo animado, dentre outros.

O ensino de história, assim como muitos protagonistas de animes shonen<sup>3</sup>, transformou-se inúmeras vezes ao longo do tempo, mostrando-se flexível e aberto às possibilidades constituídas pelas demandas do presente. Não faz muito tempo que os caminhos e preocupações com a didática desse saber passaram a ser discutidos e problematizados mais veementemente pela historiografia brasileira. Paralelamente a esse movimento, não por acaso após a segunda guerra mundial, os mangás e animações japonesas estabeleceram os seus espaços em terras nipônicas e passaram a dialogar de maneira mais intrínseca com o ocidente. Todavia, só foram cogitados para além do entretenimento a partir da década de 1990, com as contribuições da pesquisadora especialista em cultura pop japonesa, Sônia Bide Luyten.

Desse modo, interessantes trabalhos começaram a surgir, entretanto, não podemos afirmar que esses números acompanharam o boom que o consumo de animes e mangás japoneses obtiveram na América, em específico, no Brasil, principalmente no período da pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2, que aproximou os discentes das mídias e das produções nipônicas e passou a exigir do docente novas perspectivas de ensino-aprendizagem. Por isso, acreditamos que o poder dos animes tem muito a contribuir com os caminhos trilhados pela história e seu ensino.

Porém, para compreendermos esses trajetos é preciso refletir sobre as tramas que os permitiram, afinal de contas, trata-se de saberes tecidos nas malhas do tempo vivido através da intrínseca relação entre o espaço que foi que é e que pode vir a ser. Assim, torna-se fundamental a discussão sobre como o ensino de história e a historiografia costuraram os seus discursos e fazeres, ora estabelecendo fronteiras, ora as derrubando, gestando ressignificações que desenharam caminhos em direção à arte da animação japonesa.

### **Como A Grande Onda de Kanagawa<sup>4</sup>: didática da história e historiografia**

Nem sempre foi possível pensar em didáticas da história, isso porque não faz muito tempo que as reflexões sobre elas angariaram espaços nas discussões e pesquisas historiográficas no Brasil. Esse lugar periférico que ela ocupou nos permite questionar a própria

---

<sup>3</sup>Mangás e animes voltados para jovens garotos. Boa parte dos protagonistas dessas histórias passam por transformações físicas, emocionais e psicológicas na medida em que a narrativa se desenvolve. *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball Z*, *Bleach* e *Demon Slayer* são exemplos da demografia shonen.

<sup>4</sup>A Grande Onda de Kanagawa é uma xilogravura japonesa do artista Katsushika Hokusai, publicada no período Edo, por volta dos anos 1830. A obra, considerada uma das mais reproduzidas do mundo, permite inúmeras interpretações e análises. Nesse artigo, optamos pelo significado da impermanência representada pelas ondas e pela luta dos pescadores para não sucumbirem a ela que se contrapõe a imperturbabilidade expressa pelo monte Fuji, ao fundo. Essas representações estão sendo associadas metaforicamente as relações entre a historiografia e a didática da história, que ora arraigaram-se a sistemas de verdade e ora se permitiram as desconstruções e ressignificações.

dinâmica da formação superior do historiador, afinal, de que forma os professores poderiam lecionar para futuros educadores se havia um tímido interesse em problematizar as nuances que constituíam o fazer docente?

Segundo o historiador e filósofo alemão, Jörn Rüsen, no artigo *Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão* (2006), é a partir da década de 1970, na Alemanha, que vai haver uma virada de paradigma com mudanças curriculares que passaram a problematizar a didática da história em seus aspectos teóricos e metodológicos, contudo, ela será inserida por muitos pesquisadores em um lugar que almeja abarcá-la, conceitualizá-la e essencializá-la, limitando-a a uma auxiliar do ensino de história pensada pela pedagogia.

Novamente as reflexões sobre esse saber vão se limitar a teoria, a textos e mais textos que expressam mais um caráter burocrático sobre a forma como o conhecimento será transmitido do que uma legítima preocupação com o os processos de ensino-aprendizagem envolvendo a vida prática. Como nos lembra Rüsen (2006) “A história poderia ser instrumentalizada para objetivos não históricos de ensino e aprendizado. O papel específico da história em toda a área das ciências sociais e na educação política permaneceu secundário”.

O ensino de história é produzido nas teias sociais e as reflexões e problemas que constituem o seu fazer não podem ser relegados apenas aos espaços acadêmicos, é o que reflete o educador e historiador, Luís Fernando Cerri, no texto *Ensino de História e concepções historiográficas* (2009). Para ele, o ensino de história não era prioridade dos historiadores e esse desinteresse dificultava a articulação entre teoria, pesquisa e prática. Além disso, mesmo que haja predileção pela investigação e escrita, não são essas ações frutos e resultados de abordagens didáticas? Cerri (2009) afirma que também foi na década de 1970 que houve no Brasil uma virada de paradigma acerca do ensino de história, e entre as discussões acadêmicas desse período já é possível encontrar debates acerca da produção, circulação e consumo do conhecimento histórico que irão fundamentar significativas mudanças no modo tradicional de ensinar e aprender esse saber.

As indagações e contribuições realizadas há 50 anos acerca da didática da história tecem suas teias sobre nós a partir das continuidades e rupturas que costuram e descosturam as nossas relações com o passado. O ensino desse saber é um problema da história e ainda existem inúmeras barreiras que procuram tirar dela essa responsabilidade, por outro lado, várias pesquisas vêm sendo realizadas e buscam ultrapassar as paredes das universidades e das escolas a partir de seus compromissos com a constituição de um aluno/cidadão e com a formação de um professor que esteja preparado para esse desafio.

Nesse sentido, nos propomos a pensar o ensino de história a partir de uma perspectiva discente, abrindo caminhos para que as suas vivências e sensibilidades possam contribuir metodologicamente, criticamente e criativamente para uma aprendizagem que deve ir além do papel, do ambiente escolar, das provas e de uma vaga no ensino superior, possibilitando sobretudo, a formação de um sujeito socialmente consciente, capaz de refletir o seu presente através do passado vivo, apto e aberto a transformar e se transformar através do conhecimento eticamente comprometido.

Para que essa dinâmica possa acontecer, o professor precisará se relacionar com o seu aluno, muitas vezes, de forma êmica, ou seja, compreendendo os dispositivos culturais do discente a partir dele mesmo, ação que pode inseri-lo em um lugar de protagonismo, ampliar a sua percepção como agente histórico e direcioná-lo a uma perspectiva sensível e reflexiva dos acontecimentos para além do livro didático. E foram essas vozes êmicas que sopraram a palavra anime aos ouvidos de uma professora de história da educação básica.

### **O anime para além do entretenimento: sensibilidades e possibilidades**

“Eu era incapaz de me sair bem na escola e possuía um forte sentimento de inferioridade”, disse ele. “Quando Naruto disse, ‘eu vou ser Hokage’, as pessoas que o cercavam riram de seu sonho. Desde a infância, eu também disse aos outros que eu seria um artista de mangá, mas não tinha fundamento. Ao contrário de Naruto, eu não tive a coragem de declarar que iria me tornar um mangaká a todo custo. Então, eu só dizia na minha cabeça ‘pode ser possível’. (Masashi Kishimoto)<sup>5</sup>

Anime é uma palavra que designa as animações japonesas, mas nem todos os produtores de animações do Japão estão satisfeitos com isso, como é o caso do cofundador dos estúdios Ghibli<sup>6</sup>, Hayao Miyazaki. Para ele o uso da palavra é equivocado, *pois limita a animação a celuloide, sem levar em consideração outras técnicas possíveis* (NORO, 2014, p. 21). Independentemente disso, foi assim que o termo se popularizou no Japão a partir da década de 1960, e passou a estabelecer uma identidade audiovisual das animações japonesas no ocidente na década seguinte.

---

<sup>5</sup>Trecho da entrevista cedida em 2014 por Masashi Kishimoto, autor e ilustrador do mangá Naruto, ao site do jornal japonês Asahi Shimbun, em comemoração aos 15 anos da obra. A entrevista completa e traduzida para o português pode ser encontrada no site: <<https://peixeiranoconsole.wordpress.com/2014/11/17/reflexoes-de-kishimoto/>>.

<sup>6</sup>É um estúdio de cinema com sede em Tóquio que produz filmes de animações japonesas. Ele foi fundado em 1985 por Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki, Isao Takahata e Yasuyoshi Tokuma.

O anime de modo geral é uma adaptação dos mangás<sup>7</sup> que são as histórias em quadrinhos japonesas, mas não se engane, apesar de haver algumas semelhanças entre eles e as comics ocidentais, as diferenças ainda se sobrepõem, demarcam fronteiras constituem identidades e modos de consumo. Frederik L. Schodt<sup>8</sup>, pesquisador da temática, afirma que ao longo da história do Japão os mangás sofreram inúmeras alterações até chegarem aos modelos atuais que são frutos da fusão com a cultura de quadrinhos surgida nos Estados Unidos, porém, com as suas características essenciais preservadas. Paulo Gravet na obra intitulada *Como o Japão Reinventou os Quadrinhos* (2006), afirma que:

Com o mangá, os japoneses mostraram a mesma facilidade que tiveram com o automóvel ou o chip de computador. Eles tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos - as relações entre imagem, cena e palavra - e, fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os “niponizaram” de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características (GRAVET, 2006, p. 18).

No Brasil, os animes se popularizaram nos anos 1990 com as obras Cavaleiros do Zodíaco e Sailor Moon, adaptadas do mangá e exibidas pela Rede Manchete, Ulbra Tv e Rede Brasil. Contudo, trinta anos antes algumas animações japonesas já circulavam por aqui, é o caso de Speed Racer, mangá escrito e ilustrado por Tatsuo Yoshida e publicado em 1966 lançado como anime em 1967, e National KID, exibido em 1964 pela TV Record São Paulo, um tokusatsu dirigido por Nagayoshi Akasaka e Jun Kaoike e idealizado para divulgar produtos da empresa japonesa, National, atual Panasonic. Além disso, essa obra tornou-se significativa por apresentar o primeiro herói japonês que fez sucesso em terras brasileiras.

A disseminação dos mangás e animações japonesas por aqui estão indissolúvelmente associadas às consequências do pós Segunda Guerra, isso porque o Japão passou a expressar intensamente os seus silêncios e a sua voz diante dos desastres e sanções enfrentadas através de desenhos, balões, diálogos, sons e imagens em movimento com intuito não apenas de aliviar o seu povo das tensões e dificuldades cotidianas, mas de mostrar ao mundo que apesar dos tempos nublados, havia um grande esforço coletivo em prol da chegada de dias mais luminosos. Talvez por isso, a temática da guerra tenha sido tão deixada de lado pelos diretores de animação e mangás<sup>9</sup> nas duas décadas após os acontecimentos de 1945.

---

<sup>7</sup>É possível encontrar animes que deram origem a mangás como Code Geass: Lelouch of the Rebellion, dirigido por Gorō Taniguchi, e animes que não se originaram e nem deram origem a mangás, como Serial Experiments Lain, dirigido por Ryūtarō Nakamura.

<sup>8</sup>As afirmações de Frederik L. Schodt foram pronunciadas em entrevista para o *making of* do DVD

**Animatrix.**

<sup>9</sup>Quadrinista japonês.

Com as produções de mangás e animes crescendo em terras nipônicas e a imigração japonesa seguindo o mesmo fluxo no Brasil, foi quase natural que passássemos a ter contato e a consumir aquilo que afetivamente, simbolicamente, culturalmente e identitariamente mantinha um fio vermelho, o Akai Ito<sup>10</sup>, entre os imigrantes e a sua terra natal. Sonia Luyten, em sua obra *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* (2012) reflete que:

Outra função do mangá foi (e é) a de manter a língua coloquial viva para os que estavam (e estão) fora do Japão. Os quadrinhos, em geral, são caracterizados pela inclusão de gírias, termos recorrentes usados pelo povo, linguagem informal, e no caso japonês, principalmente após a Segunda Guerra, grande quantidade de palavras de origem inglesa que foram incorporadas ao vocabulário. Os quadrinhos, como captadores de novas tendências, transmitem esse novo linguajar de maneira muito dinâmica (LUYTEN, 2012, p. 151-152).

O fato dessas produções também apresentarem características estéticas, narrativas, históricas e subjetivas muito específicas suscitou e suscita não apenas a curiosidade e o interesse, mas outras maneiras de sentir e ver o mundo sejam a partir dos olhos grandes dos personagens, cujo objetivo é causar o efeito estésico de vislumbamento da alma, da escolha do ângulo da câmera que busca aproximar o leitor/ telespectador dos dramas apresentados, da ideia de serialização com fatos encadeados que podem ser evidenciados através da temporalidade cronológica ou não, (muitas histórias são contadas a partir de memórias, como é o caso do anime *Nana* (2005, 2006), adaptado do mangá de Ai Yazawa), de uma construção identitária não baseada na dualidade bem e mal, mas que apresenta problemas comuns enfrentados por pessoas comuns em sua complexidade ética, moral, psicológica e afetiva e pelo desenvolvimento dos personagens, que amadurecem e envelhecem:

Diferentemente dos desenhos e quadrinhos americanos, nos quais os heróis têm sempre a mesma idade e as histórias podem não se alterar com o tempo, sendo até intermináveis, nas produções japonesas, as histórias acabam. E ainda, os personagens sofrem os efeitos do tempo, como em *Dragon Ball*, em que o personagem Goku começa criança, cresce, casa, tem filhos, envelhece, e por fim, morre (FARIA, 2007, p. 68).

Mesmo que os animes e mangás japoneses tenham construído o seu espaço no ocidente e mais especificamente, no Brasil, diga-se de passagem, de forma cada vez mais sólida e abrangente, demorou muito para as discussões acadêmicas os perceberem como valiosos

---

<sup>10</sup>Lenda chinesa popularizada no Japão que acredita que existe um fio vermelho, o fio do destino, capaz de conectar duas pessoas destinadas a se conhecerem e a construir laços afetivos.

recursos que muito tem a contribuir em diversas áreas do conhecimento, no nosso caso, para a didática da história e para a história. E não podemos afirmar que atualmente haja um grande interesse das universidades e pesquisadores por essas temáticas, em geral, são centros específicos que se destinam a debater os mais diversos assuntos sobre o leste asiático, e que nem sempre contemplam as produções artísticas trabalhadas nesse artigo. É possível perceber também um certo desinteresse das discussões sobre a cultura pop nipônica em congressos, eventos, simpósios temáticos e chamadas para publicações de artigos em revistas na área de história, nos direcionando novamente as críticas de Jörn Rüsen (2006), quando diz que ela entregou a sua didática nas mãos da pedagogia. Sendo assim, é no campo das discussões em educação que os animes e mangás têm encontrado ressonâncias e vêm se estabelecendo.

### Professora, eu vi isso num anime!

A primeira tese sobre mangá no Brasil pertence a Sônia Bide Luyten, e foi publicada em 1991. Intitulada *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*, a obra já está em sua 3ª edição e alguns ajustes foram feitos pela a autora, que levou em consideração as transformações que permearam o universo do mangá e do anime desde a defesa de seu trabalho acadêmico. Devemos entender essas reedições como fato de que o Brasil passou a se relacionar com a cultura pop nipônica progressivamente e intensamente.

O gráfico a seguir, elaborado em conjunto por fãs de animes do mundo inteiro através da ferramenta Google trends,<sup>11</sup> exibe uma estatística datada de outubro de 2020, onde podemos observar os dez países que mais assistem animações japonesas no mundo. O fato de o Brasil ocupar a 4ª posição dessa lista tem muito a corroborar com as reflexões efetuadas até aqui.

Gráfico 1 - Consumo de animes pelo mundo em 2020<sup>12</sup>

Rank	Top X Countries where Anime is Most Popular	Country's Population as of October 2020	% of People watching Anime			Number of people watching Anime		
			Low %	High %	Average %	Low #	High #	Average #
10	Spain	46,754,778	34%	41%	38%	15,896,625	19,169,459	17,533,042
9	Japan	126,476,461	30%	35%	33%	37,942,938	44,266,761	41,104,850
8	Mexico	128,932,753	43%	47%	45%	55,441,084	60,598,394	58,019,739
7	Philippines	109,581,078	57%	61%	59%	62,461,214	66,844,458	64,652,836
6	United States	331,002,651	20%	25%	23%	66,200,530	82,750,663	74,475,596
5	Russia	145,934,462	61%	65%	63%	89,020,022	94,857,400	91,938,711
4	Brazil	212,559,417	55%	60%	58%	116,907,679	127,535,650	122,221,665
3	Indonesia	273,523,615	63%	67%	65%	172,319,877	183,260,822	177,790,350
2	India	1,384,148,310	70%	75%	73%	968,903,817	1,038,111,233	1,003,507,525
1	China	1,439,323,776	80%	82%	81%	1,151,459,021	1,180,245,496	1,165,852,259

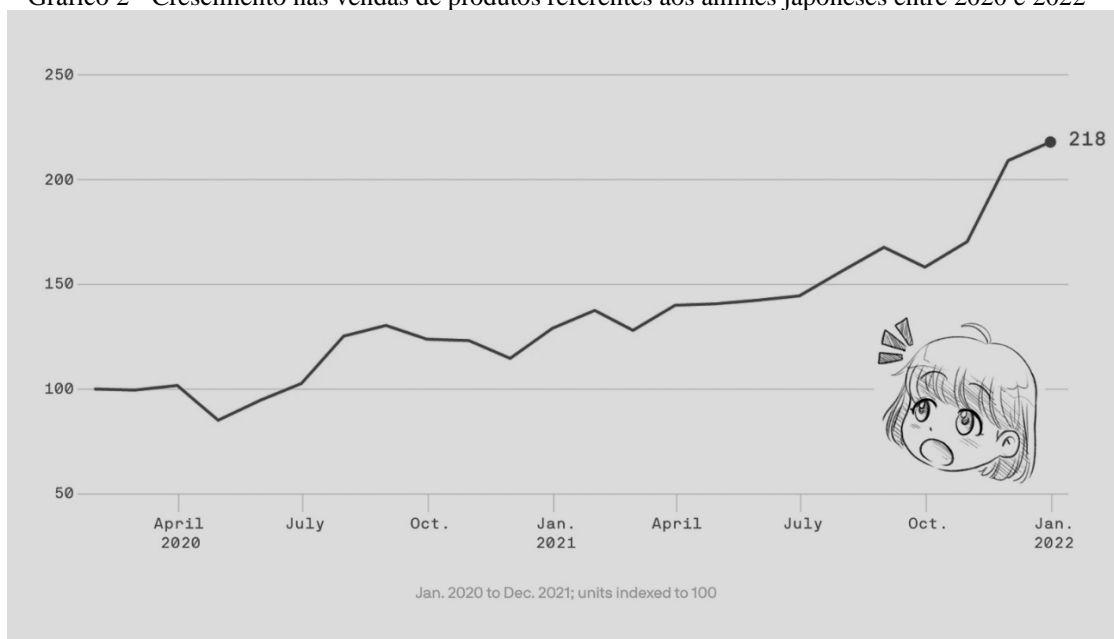
<sup>11</sup>É uma ferramenta da empresa Google que evidencia os termos mais pesquisados na internet pelo mundo.

<sup>12</sup>VANSH, Gulati: Os 10 principais países onde o anime é mais popular e por quê! **Epic Dope**, 2020. Disponível em: <<https://pt.epicdope.com/10-principais-pa%C3%ADses-onde-o-anime-%C3%A9-mais-popular-e-por-qu%C3%AA/>>. Acesso em 28 de abril de 2023.

Fonte: Site Epic Dope. Disponível em: <<https://pt.epicdope.com/10-principais-pa%C3%ADses-onde-o-anime-%C3%A9-mais-popular-e-por-qu%C3%AA>>. Acesso em 28 de abril de 2023.

Durante o período em que a pandemia ocasionada pelo vírus SARS-CoV-2 assolou o mundo, houve um consumo ainda mais significativo de animes em plataformas de streaming, como a Netflix, que teve o anime *Naruto*, criado por Masashi Kishimoto, como uma das obras mais assistidas entre 2020 e 2021. Segundo dados da consultoria Grand View Research<sup>13</sup>, a América Latina representou 16% de 25,6 bilhões de dólares do mercado que consome produtos oriundos ou inspirados na cultura pop japonesa, fazendo da indústria de anime fora do Japão maior do que em seu próprio território. As estimativas apontam que em 2028 esses valores irão duplicar. De acordo com as pesquisas efetuadas pela Parrot Analytics<sup>14</sup>, podemos perceber o crescimento que esse mercado obteve nos últimos dois anos, em números, 118%.

Gráfico 2 - Crescimento nas vendas de produtos referentes aos animes japoneses entre 2020 e 2022<sup>15</sup>



Fonte: Site Parrot Analytics. Disponível em: <https://www.parrotanalytics.com/press/demand-for-anime-content-soars/>. Acesso em 28 de abril de 2023.

As informações apresentadas são como espelhos que refletem o universo de muitos alunos brasileiros, sejam eles pertencentes a educação básica ou ao ensino superior, privado ou não, e sobre isso, é importante desconstruir a ideia de que animes e mangás são produzidos e

<sup>13</sup>Empresa de consultoria e pesquisa de mercado com sede em São Francisco na Califórnia. ALMEIDA, Marcelo: Demanda por animes fora do Japão teve aumento de 118% mesmo na pandemia. *Intoxianime*, 2022. Disponível em: < <https://www.intoxianime.com/2022/01/demanda-por-animes-fora-do-japao-teve-aumento-de-118-mesmo-na-pandemia/>>. Acesso em 28 de abril de 2023.

<sup>14</sup>Demand for anime content soars. **Parrot Analytics**, 2022. Disponível em: <https://www.parrotanalytics.com/press/demand-for-anime-content-soars/>. Acesso em 28 de abril de 2023.

<sup>15</sup>Demand for anime content soars. **Parrot Analytics**, 2022. Disponível em: <https://www.parrotanalytics.com/press/demand-for-anime-content-soars/>. Acesso em 28 de abril de 2023.



consumidos apenas para e pelo público infanto-juvenil, a verdade é que não existe mais um nicho específico. Segundo Michael Dempsey, da Compound<sup>16</sup>, o aumento da diversidade de abordagens nas histórias e a facilidade para encontrá-las com a internet através de sites e aplicativos específicos, redirecionaram e ampliaram o interesse etário pelas animações nipônicas, assim, mesmo aqueles que não são fãs, ou que nunca tiveram contato com elas, deixam-se afetar pela sua estética e tramas narrativas.

Acredita-se, portanto, que as animações japonesas podem ser excelentes caminhos em direção a uma didática da história que preocupa-se com a aprendizagem para além dos conteúdos determinados por relações de poder e saber, e que sobretudo, entende a importância das vivências do discente em sua formação enquanto cidadão, na direção de uma aprendizagem que instigue a reflexão, a sensibilidade, a imaginação, a desconstrução de estereótipos e preconceitos, que o insira em lugar histórico, porque ele se percebe como sujeito, que desabroche os afetos de uma relação pautada no respeito e na amizade entre docente e discente, que dê voz não apenas aos personagens dos livros didáticos, mas aqueles que estudam sobre esses fatos a partir de si, do seu lugar, do seu universo interior e exterior, que impulse o professor a valorizar essas identidades aliando-as ao seu fazer.

Segundo Carmem Teresa, Alexandre Rodrigues e Marcus Bomfim no artigo *Refigurações narrativas discentes nas aulas de História: reflexões sobre aprendizagens dessa disciplina escolar* (2020) o conhecimento deve ser pensado a partir da relação que o sujeito exerce com o mundo, afinal de contas, são as subjetividades que equacionam passado e presente, daí a importância do modo como a narrativa será realizada. Ela deve trilhar pelos caminhos da criatividade em direção a um passado que será reimaginado dentro das limitações metodológicas próprias da história, e essas narrativas serão ressignificadas pelos alunos. Paul Ricoeur (1994) nos lembra que o entrelaçamento entre ficção e história não enfraquece esta última, mas contribui para a reflexão das tramas que as produziram e produzem.

Assim, o anime torna os fatos narrados inteligíveis, desde que sejam bem refletidos e problematizados, proporcionam a união do eros e do logos ( alma e mente) dos sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, estimula a imaginação aliando o fato estudado ao que foi assistido em busca de ressonâncias, eleva a autoestima do discente que sente-se protagonista de seu conhecimento, assim como os protagonistas das animações, permite o

---

<sup>16</sup>Empresa onde investidores, pesquisadores e operadores buscam resolver problemas através das redes com o objetivo de impulsionar e desenvolver avanços e propagar os seus resultados ao mundo. ALMEIDA, Marcelo: Demanda por animes fora do Japão teve aumento de 118% mesmo na pandemia. *Intoxianime*, 2022. Disponível em: < <https://www.intoxianime.com/2022/01/demanda-por-animes-fora-do-japao-teve-aumento-de-118-mesmo-na-pandemia/>>. Acesso em 28 de abril de 2023.

entendimento da dinâmica indivíduo-coletividade através dos roteiros que constroem as obras nipônicas, mas especialmente, da concepção de que o meu universo particular pode contribuir para que o outro compreenda os fatos e repense a si mesmo, expande a educação e a história para além da escola e das universidades, tornando-a também digital, pública, num processo de desierarquização, incentiva a autorreflexão e a constituição cidadã de si, a partir dos valores expressos nas animações.

Sobre isso, Luyten (2012) discute que os mangás e animes japoneses muitas vezes demonstram que o ato é a maneira mais efetiva de evidenciar algo, que esperar recompensas pode ser trágico, que os sujeitos comuns são heróis desde que se dediquem avidamente aquilo que almejam, que o individualismo não contribui coletivamente, que a vida modesta em harmonia com a natureza é o caminho para a paz e a alegria, que os mais velhos são importantes porque são com eles que podemos aprender aquilo que não pode e não deve ser esquecido, que as mulheres são heroínas, cientistas, guerreiras, excelentes esgrimistas, equitadoras, musicistas e professoras a partir de suas liberdades individuais e não de concepções, que o Japão carrega inúmeros códigos culturais diferentes, porém próximos, que foram construídos do outro lado do mundo, mas que estão dentro de nossas casas a moldar os nossos sentimentos, a nossa identidade e o nosso olhar.

As discussões sobre a relação entre didática da história e as possibilidades propostas pelas animações japonesas perpassam ainda pelas contribuições do historiador Bodo Von Borries, encontradas no texto *Competência do pensamento histórico, domínio de um panorama histórico ou conhecimento do cânone histórico?* (2016), onde ele discute que a história deve estar conectada ao cotidiano, que é importante trabalhar a metodologia através de conteúdos motivadores, que o acesso metodológico é tão importante quanto os conteúdos, que pessoas comuns a fazem, mas que em geral é a mídia que as produz, que discussões sobre tempo podem ser feitas a partir de ilustrações, que não existe uma verdade absoluta no saber histórico e que por isso, é possível pensá-lo a partir de referenciais próprios, que ela deve dar voz aos silenciados, que é escrita a partir do ponto de vista do presente, que é impossível dar conta de todos os acontecimentos e que o discente deve estar apto a refletir contextos.

Diante do exposto e da defesa em prol de um ensino de história que não se limite aos papéis e a um passado distante, mas que vê no anime inúmeras possibilidades didáticas a partir de seus plurais eixos temáticos torna-se interessante elencar algumas obras da animação japonesa que podem contribuir com o fazer docente em direção a formação cidadã, crítica e sensível do discente. É importante salientar que essas indicações podem ser trabalhadas por

outras áreas do conhecimento, como as ciências da natureza, as linguagens e a matemática possibilitando assim, o diálogo multidisciplinar onde as diversas perspectivas demarcam o fim da solidão da disciplina e o seu isolamento, estimulando a formação de um imenso caleidoscópio de saberes que se complementam e ampliam as suas grandiosidades proporcionando aberturas para novos mundos, novos questionamentos e novos paradigmas.

### **Animes e filmes de animação japonesa que podem ser utilizados em sala de aula e os seus eixos temáticos**

Para discutir gênero

<b>Produção audiovisual</b>	<b>Ano de exibição no Japão</b>	<b>Mangaká e diretores</b>
A princesa e o cavaleiro	1967	Osamu Tezuka, Chikao Katsui e Kanji Akabori
Rosa de Versalhes	1979	Ryoko Ikeda, Shingo Araki e Michi Himeno
Akatsuki no Yona	2014	Mizuho Kusanagi e Kazuhiro Yoneda
Sailor Moon	1992	Naoko Takeuchi e diversos diretores
Violet Evergarden	2018	Kana Akatsuki, Lantis, Pony Canyon, Rakuonsha, ABC Animation
Sazae -san	1969	Machiko Hasegawa e TCJ (mais tarde Eiken)
O conto da princesa Kaguya	2013	Isao Takahata
Nana	2005	Ai Yazawa e Kentaro Otani

Para discutir meio ambiente

<b>Produção audiovisual</b>	<b>Ano de exibição no Japão</b>	<b>Mangaká e diretores</b>
O conto da princesa Kaguya	2013	Isao Takahata
Princesa Mononoke	1997	Hayao Miyazaki
Nausiica do Vale do Vento	1984	Hayao Miyazaki
Chikyuu Shoujo Arjuna	2001	Shoji Kawamori
Ponyo – uma amizade que veio do mar	2008	Hayao Miyazaki
Astro boy	1963	Osamu Tezuka
No.6	2011	Atsuko Asano e Kenji Nagasaki
Earth Girl Arjuna	2001	Shoji Kawamori

## Para discutir política

<b>Produção audiovisual</b>	<b>Ano de exibição no Japão</b>	<b>Mangaká e diretores</b>
ACCA 13 – Territory Inspection Department	2017	Natsume Ono e Shingo Natsume
Mudazumo Naki Kaikaku: The legend of Koizumi	2010	Hideki Ohwada e Tsutomu Mizushima
Gankutsuou	2004	Mahiro Maeda
Psycho-Pass	2012	Hikaru Miyoshi, Naoyoshi Shiotani e Katsuyuki Motohiro
Cold Geass – Lelouch of the Rebellion	2006	Ichirō Ōkouchi e Heki Kawahara
Legend of the Galactic Heroes	1982	Yoshiki Tanaka
Naruto	2002	Masashi Kishimoto e diversos diretores
One Piece	1999	Eiichiro Oda e diversos diretores
Attack on Titan	2013	Hajime Isayama, Tetsurō Araki, Masashi Koizuka, Jun Shishido e Yūichirō Hayashi

## Para discutir tecnologia

<b>Produção audiovisual</b>	<b>Ano de exibição no Japão</b>	<b>Mangaká e diretores</b>
Serial Experiments Lain	1998	Ryūtarō Nakamura
Ghost in the Shell	1995	Masamune Shirow e Mamoru Oshii
Neon Genesis Evangelion	1995	Hideaki Anno
Mirai Nikki	2011	Sakae Esuno e Naoto Hosoda
Word Trigger	2014	Daisuke Ashihara e Mitsuru Hongo
Plastic Memories	2015	Naotaka Hayashi e Yoshiyuki Fujiwara
Kurau: Phantom Memory	2004	Yasuhiro Irie
Belle	2021	Mamoru Hosoda

## Para discutir eventos históricos

<b>Produção audiovisual</b>	<b>Ano de exibição no Japão</b>	<b>Mangaká e diretores</b>
Vinland Saga	2019	Makoto Yukimura e Shuhei Yabuta
Ikoku Meiro no Croisée	2011	Hinata Takeda e Kenji Yasuda
Angolmois	2018	Nanahiko Takagi e Takayuki Kuriyama
Túmulo dos Vagalumes	1988	Isao Takahata
Hijikata Toshizou: Shiro no Kiseki	2004	Chie Uratani

Berserk	1997	Kentaro Miura, Naohito Takahashi e Shin Itagaki
Kingdom	2012	Yasuhisa Hara, Jun Kamiya e Akira Iwanaga
Samurai X	1996	Nobuhiro Watsuki

## Conclusão

Rendição é o que destrói as pessoas, quando você se recusa de todo o coração a se render, então transcende sua humanidade, mesmo antes da morte, nunca desiste. (Alucard)<sup>17</sup>

Inúmeros personagens dos animes e mangás passam por diversas transformações internas e externas ao longo de suas jornadas, sejam elas causadas por circunstâncias positivas ou não, o fato é que as suas vivências os marcam e constituem identidades que não estão enraizadas, que não se cristalizaram, mas que evidenciam as tecituras que compõe a existência. Essa abordagem sensível e realista realizada pelos mangakás e diretores de animação japonesa, aproximou e aproxima pessoas de diversas partes do mundo, faixas etárias, gêneros, posição social e etnias, como também é capaz de desfronteirizar para que as distâncias entre o eu e o outro sejam reduzidas, os estereótipos derrubados e os preconceitos superados.

A história e a sua didática têm muito a aprender com os animes e mangás, e o inverso também é válido. Por mais que as conjunturas que envolvam esses saberes sejam muito diferentes daquelas que os constituíram e que por eles foram constituídas há algum tempo, ainda existe um longo caminho, e por vezes de difícil acesso, que deve ser trilhado não em linha reta, mas a partir do enfrentamento que nos direciona para lugares desconhecidos, que nos tira da rota e nos apresenta o novo, a possibilidade. É no fluxo da vida que pulsa que o ensino de história se constrói para se desconstruir, como nas narrativas das histórias nipônicas, como o Naruto, de Masashi Kishimoto, ou com a Nana Komatsu, de Ai Yazawa. É através da problematização acerca das tramas que demarcam as distâncias entre as pessoas, e não da memorização dos conteúdos, que ela exerce a sua função cidadã, dando-nos a ver outras realidades a partir de uma perspectiva êmica e nos sensibilizando através dos afetos que só afetam aqueles que estão abertos a possibilidade do “outro”.

A relação entre animes, história e didática têm muito a contribuir com o processo de ensino-aprendizagem, afinal, a retórica das imagens, a linguagem mais direta, as tramas, as

<sup>17</sup>Protagonista do anime e mangá Hellsing, criado por Kouta Hirano, publicado em 1997, dirigido por Umanosuke Iida e lançado como animação em 2001.

cores e os sons buscam suscitar a imaginação e causam efeitos estésicos que não devem ser ignorados enquanto caminhos importantes para se chegar até a formação do discente. Segundo Pedro Vicente Figueiredo de Vasconcellos em sua dissertação *Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas* (2006) nada no anime é dispensável ou em vão, tudo tem um significado, desde a escolha das cores até o nome dos personagens, e é exatamente por isso que tem muito a nos ensinar.

Uma das frases mais famosas do anime xxxHolic<sup>18</sup> é *nunca subestime o poder da fantasia*, talvez seja uma boa hora para entendê-la a luz da historiografia, não dispensando o rigor de seus métodos, mas incitando-a a refletir o seu próprio fazer, o seu propósito, a sua relação com o ensino e o seu compromisso social. A partir daí, surgirão a coragem, a flexibilidade, a ousadia, a criatividade e os esforços necessários em direção a uma didática da história que não será relegada as margens, mas que será crucial para a construção do aluno/sujeito/cidadão, agente histórico capaz de repensar os seus afetos, as suas relações, os seus dilemas e o seu lugar no mundo, dinâmica essa que já vem sendo tecida pelos mangás e animes há pelo menos trinta anos no Brasil.

## Referências

ALMEIDA, Marcelo: Demanda por animes fora do Japão teve aumento de 118% mesmo na pandemia. **Intoxianime**, 2022. Disponível em: <<https://www.intoxianime.com/2022/01/demanda-por-animes-fora-do-japao-teve-aumento-de-118-mesmo-na-pandemia/>>. Acesso em 28 de abril de 2023.

BORRIES, Bodo von. Competência do pensamento histórico, domínio de um panorama histórico ou conhecimento do cânone histórico. **Educar em Revista**. Curitiba, v. 60, abr./jun, p. 171-196, 2016.

CERRI, Luis Fernando et al. Ensino de História e concepções historiográficas. **Espaço Plural**. Paraná, ano X, n. 20, julho, p. 149-154, 2009.

Demand for anime content soars. **Parrot Analytics**, 2022. Disponível em: <https://www.parrotanalytics.com/press/demand-for-anime-content-soars/>. Acessado em 28 de abril de 2023

Faria, Mônica. **Comunicação Pós-Moderna nas Imagens dos Mangás**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), FAMECOS, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, p.156, 2007.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad editora do Brasil. 2006.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3.ed. São Paulo: Hedra, 2012.

---

<sup>18</sup> Mangá e anime criado pela CLAMP, empresa que reúne mangakás, publicado no ano de 2003 e lançado em animação no ano de 2006.

MARTINS, Marcus Leonardo Bomfim; BARBOSA, Alexandre Rodrigues de Frias; GABRIEL, Carmen Teresa. Refigurações narrativas discentes nas aulas de História: reflexões sobre aprendizagens dessa disciplina escolar. **Revista História Hoje**. São Paulo, vol. 9, n.18, outubro, p. 145-169, 2020.

NORO, André. Um breve histórico da animação japonesa: dos Karakuri Ningyo aos Mechas. In: NORO, André. **A relação homem-máquina na cultura japonesa: A hibridação entre o corpo tecnológico e humano através da animação Neon Genesis Evangelion**. 1.ed.- Curitiba, PR. Ed. CRV. 2014, p. 19-49.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa – Tomo I**. Campinas: Papyrus, 1994.

RÜSEN, Jörn. Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. In: **Práxis Educativa**. Ponta Grossa, PR, v. 1, n. 2, jul/dez, p.7-16, 2006.

VANSH, Gulati: Os 10 principais países onde o anime é mais popular e por quê! **Epic Dope**, 2020. Disponível em: <<https://pt.epicdope.com/10-principais-pa%C3%ADses-onde-o-anime-%C3%A9-mais-popular-e-por-qu%C3%AA/>>. Acesso em 28 de abril de 2023.

VASCONCELLOS, P. V. **Mangás-Dô: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Dissertação (Mestrado em Teologia e Ciências Humanas) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 220, 2006.