

# O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês

*Le dessin anime sur le papier, le graphisme  
du papier dans l'animation : Naruto en tant  
que memoires et extension poetique dans la  
presentation des techniques et des formes du  
dessin japonais*

*El dibujo animado en papel, el grafismo del  
papel en la animación: Naruto como recuerdos  
y extensión poética en la presentificación de las  
técnicas y formas del diseño japonés*

Isac dos Santos Pereira  
Universidade Anhembi Morumbi  
E-mail: isacsantos02@hotmail.com  
ORCID: 0000-0003-4046-1576

Maria Ignês Carlos Magno  
Universidade Anhembi Morumbi  
E-mail: unsigster@gmail.com  
ORCID: 0000-0003-1520-9256

---

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 22, mai-ago. 2021

Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>

## RESUMO:

Pensando nas técnicas desenvolvidas ao longo da história geral sobre o papel como um suporte artístico e focando em suas extensões expressivas no Japão, o artigo anseia por refletir sobre o estreitamento das relações entre elas e as apresentadas no desenho animado Naruto. A pesquisa ancora-se na produção bibliográfica e audiovisual, acreditando que, como fruto da contribuição do grafismo e das animações para a extensão da experiência, criação de memórias, imaginário e criatividade, o processo e a obra de Masashi Kishimoto configuram-se em uma poética como uma manifestação e preservação de documentos gráficos do imaginário japonês, em uma indissociabilidade artística instigante, confundindo o que é animação e o que é desenho, em um novo arcabouço artístico.

Palavras-chave: *Naruto. Papel. Técnica de desenho. Audiovisual.*

## RÉSUMÉ:

En réfléchissant aux techniques développées tout au long de l'histoire générale sur le papier comme un support artistique et en se concentrant sur ses extensions expressives au Japon, l'article aspire à réfléchir sur les liens entre eux et ceux présentés dans le dessin animé Naruto. La recherche s'ancre dans la production bibliographique et audiovisuelle, croyant que, comme le fruit de la contribution du graphisme et des animations à l'extension de l'expérience, création de souvenirs, imaginaire et créativité, le processus et l'œuvre de Masashi Kishimoto se configurent dans une poétique comme une manifestation et la préservation des documents graphiques de l'imaginaire japonais, dans une indissociabilité artistique instigante, confondant ce qui est animation et ce qui est dessin, dans un nouvel archétype artistique.

Mots-clés: *Naruto. Papier. Technique de dessin. Audiovisuel.*

## RESUMEN:

Pensando en las técnicas desarrolladas a lo largo de la historia general sobre el papel como un soporte artístico y centrándose en sus extensiones expresivas en Japón, el artículo anhela reflexionar sobre la estrecha relación entre ellas y las presentadas en el dibujo animado Naruto. La investigación se basa en la producción bibliográfica y audiovisual, creyendo que, como fruto de la contribución del grafismo y de las animaciones para la extensión de la experiencia, creación de memorias, imaginación y creatividad, el proceso y la obra de Masashi Kishimoto se configuran en una poética como una manifestación y preservación de documentos gráficos del imaginario japonés, en una indissociabilidad

artística instigante, confundiendo lo que es animación y lo que es dibujo, en un nuevo marco artístico.

Palabras clave: *Naruto. Papel. Técnica de dibujo. Audiovisual.*

Artigo recebido em: 14/10/2020

Artigo aprovado em: 06/04/2021

pós:

## Introdução

Nota-se que, em meio aos entrelaçamentos escritos entre os diálogos estabelecidos por diversos teóricos face a criação da série *Naruto*, são importantes cada vez mais imersões em pesquisas que de alguma forma se insiram em campos ávidos por proporem reflexões, por chamarem para questionamentos que abalam, desconfiguram pensamentos, desconfortam zonas de quietude. Em meio a isso, indiscutivelmente, contemplam-se corpos criativos que são jogados, balizados, desconfigurados e configurados pelas propagandas, pelos jogos de celulares, pelos filmes televisivos, pelas animações crescentes, ou de qualquer outra sorte de objeto midiático, pelo digital; mas, e o papel? E as técnicas gráficas outrora enaltecidas? Seriam elas esquecidas em face de tudo isso?

Pretende-se, a partir do texto que se segue, tecer uma reflexão sobre a estreita relação entre as teorias de memória, imaginário e criação, nas técnicas encontradas nos desenhos do mangá, tendo o papel como suporte, e sua articulação com o cinema de animação, entendendo-o aqui como produto criativo atrelado às experiências/vivências com os produtos audiovisuais projetados em diferentes contextos e objetos (TV gravada, TV a cabo, TV no celular, TV online, TV paga, Internet, tablets, cinema e etc.), totalmente afeitos ao cenário contemporâneo. Considerando-se as teorias do cinema, da televisão, da neuropsicologia e da filosofia, pode-se dizer que o desenho animado bem como os desenhos feitos no papel compatibilizam-se em conjecturas que validam as experiências advindas tanto de um quanto do outro, concebendo o primeiro como uma nova Arte.

Ainda que à animação restou o andar “[...] no encalço, tornando-se uma pequena produção paralela, pouco mais do que uma mera curiosidade ofuscada pela grandiosidade da sétima arte” (TASSARA, 2001, p. 10), os aportes teóricos aqui entendidos a legitimam ao pensá-la como também uma Arte, inserida dentro de nichos sociais, familiares, infantis... Validando não somente tal expressão como produto enaltecido e digno de apreciação, contudo a própria animação como sujeito/objeto de Arte, também pertencente ao campo sensível e imbuído de elementos qualitativos de análises tal como ela é, superando também a novidade tão avassaladora de sua própria técnica, gestada nos primeiros rabiscos nas paredes das cavernas.

Como interesse fundante desse artigo, os escritos deslocam-se para o modo como foi construído o quadro de memórias do criador de Naruto advindas de sua relação, principalmente, com a poética encontrada na animação e no mangá Dragon Ball juntamente com as possibilidades técnicas do grafismo japonês, e tão depressa anseia por compreender seu trabalho imaginativo, colocando seu processo gráfico (mangá) em paralelo com o que se encontra ao assistir os diversos episódios de sua mais famosa animação.

Fruto da não passividade, o objeto animado conformado por Masashi Kishimoto, Naruto, soma-se às conformações em que nelas foram introjetadas as qualidades do áudio e da imagem enquanto produção desenhada em seus aspectos mais primários; ele é tomado como elemento que carrega em seu bojo uma criação consciente advinda das influências dos meios, em um constante diálogo entre as memórias artísticas do passado e as que se apresentam atualmente. Além do mais, sendo entendido como uma extensão dos dispositivos afeitos à preservação dos documentos gráficos do imaginário da sociedade japonesa em seu processo criativo bem como o todo, resvalando não somente em seus anseios ou devaneios intangíveis, contudo emergindo e manifestando parte da essência da amizade e da vida, tomando a criança como a protagonista nessa travessia poética. De fato, uma novidade e reconfiguração de memórias do Japão, que devem ser tomadas como patrimônio imaginário de acordo com sua cultura, em relações que dialogam para além de seu país.

## **1 Prelúdios de uma grande história: pedra, papel e... desenho animado**

As narrativas japonesas contadas através de desenhos passaram por um longo processo até chegarem a ser o que se conhece atualmente como mangá e, mais adiante, como produções audiovisuais chamadas de animações ou animes. A partir da introdução de técnicas de fabricação chinesa de papel e de tinta, além do próprio pincel, no século VII, inicia-se uma nova configuração social no Japão, visto que a produção do desenho faria parte constantemente da vida dos japoneses, sendo o Japão um país que viria a ser conhecido por enaltecer e ser enaltificado por sua arte gráfica.

Considerando às pinturas pré-históricas, em suas técnicas mais distintas nas pedras, Arlindo Machado (2007) as denomina como expressão de uma animação primitiva. Ao andar dentro de uma caverna com diversas pinturas rupestres (tem-se a impressão de movimentos conforme se move a iluminação), nota-se que a ideia de desenhos animados é uma busca muito mais antiga do que se pode pensar. Ao se debruçar com vagar sobre as inúmeras imagens, muitas delas dão a sensação fiel de um movimento, é possível ter a impressão de que uma ação está por acontecer ou que de fato aconteceu diante dos nossos olhos.

A palavra animação, e outras que são relacionadas a ela, com suas inúmeras possibilidades de intenção, deriva do verbo latino *animare* (dar vida a), vindo tal verbo a ser “[...] utilizado para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem sua essência no movimento” (LUCENA JÚNIOR, 2001, p. 28), no movimento que projeta a vida, as coisas, o mundo, as técnicas.

As invenções desenvolvidas por estudiosos fascinados pela projeção do movimento com o auxílio de objetos foram muitas, das mais diversas possíveis. A título de exemplo, em 1645, um inventor por nome de Athanasius Kircher, de formação jesuítica, na Roma, publicou um texto em que nele descrevera sua fascinante invenção: a *lanterna mágica*. Tratava-se de uma caixa com um espelho curvo e fonte de luz, que organizada de acordo com suas descobertas, possibilitava a projeção de slides pintados, dando assim o efeito de animação. Acusado de bruxaria, suas descobertas tornaram-se um tanto tímidas face às objeções religiosas, todavia impulsionaram outros pesquisadores e inventores a explorarem os efeitos e as suas demais capacidades (LUCENA JÚNIOR, 2001).

A partir do momento em que os irmãos Lumière, mais adiante, desejaram e filmaram “[...] o que não era espetáculo: a vida prosaica, os transeuntes com seus interesses” (MORIN, 2014, p. 30), o imaginário humano começou por se conformar de uma maneira um tanto diferente da que outrora se encontrava nas cavernas e nas apresentações teatrais, desde os antigos gregos, ao passo que o imaginário humano latente, que até então por vezes poderia estar preso em seus mais entranháveis devaneios como humano, agora passava a materializar-se e a mostrar-se para o mundo, em grafismos não mais estáticos, mas circundados pela magia do movimento.

No galgar da história, o homem não ansiava somente por mostrar “os homens aos próprios homens”, contudo também por mostrar a imagem dos homens em uma conformação e imitação do real, em cores e formas que os figurassem como seres pensantes, viventes e cheios de vontades e ações imaginativas fora do real. Nesse processo, ele veio, então, a criar as diversas possibilidades de representação por meio das animações, tendo como objetivo “[...] materializar as esperanças mais excêntricas e de trazer à tona os temores ocultos no inconsciente coletivo” (TASSARA, 2001, p. 11).

## **2 Memórias do Japão, documentos da terra do sol: dos Emakimonos às animações japonesas**

Desde o século VIII, monges budistas retratavam as histórias dos mosteiros através de desenhos feitos em rolos (*emaki* ou *Emakimonos*), porém é somente no século XII que se percebe um avanço considerável das pinturas narrativas em rolos, forma esta que “[...] tornou-se um dos principais modos de expressão da civilização japonesa” (LECHENAUT, 2013, p. 22, tradução nossa).

Desde os *Emakimonos* até as primeiras produções em revistas comercializadas no Japão e posteriormente nos demais países pelo mundo, toda uma poética visual, uma narrativa própria, uma expressão inerente aos seus criadores foram desenvolvidas, criando-se cada vez mais uma manifestação artística que não pertencia até então a outras culturas, mas que com o tempo tornou-se elemento propulsor de novas assimilações e influências. “Com efeito, o emakimono é um objeto complexo que mistura dois modos de expressão: o visual e o narrativo, que formam um todo coerente, daí as experiências múltiplas e de natureza bem diferentes” (LECHENAUT, 2013, p. 23, tradução nossa).

Todo o processo para a conformação de tais narrativas pintadas, desenhadas e escritas era feito em diferentes etapas, desde a escolha do texto até a prefiguração das imagens e das articulações entre elas. Entre representações da vida cotidiana, da vida de monstros, sobre o sistema escolar, folclore e imaginário japonês, permeiam-se as temáticas graficamente introduzidas nos grandes *Emakimonos* (LECHENAUT, 2013).





Fig. 1 – Abertura de um Emakimono. Fonte: FROM FRANCE TO JAPAN, 2014, disponível em: <<https://fromfrancetojapanmw.wordpress.com/2014/10/19/le-manga-cest-plus-dun-millenaire-devolution/>>. Acesso em: 30 jul. 2020.

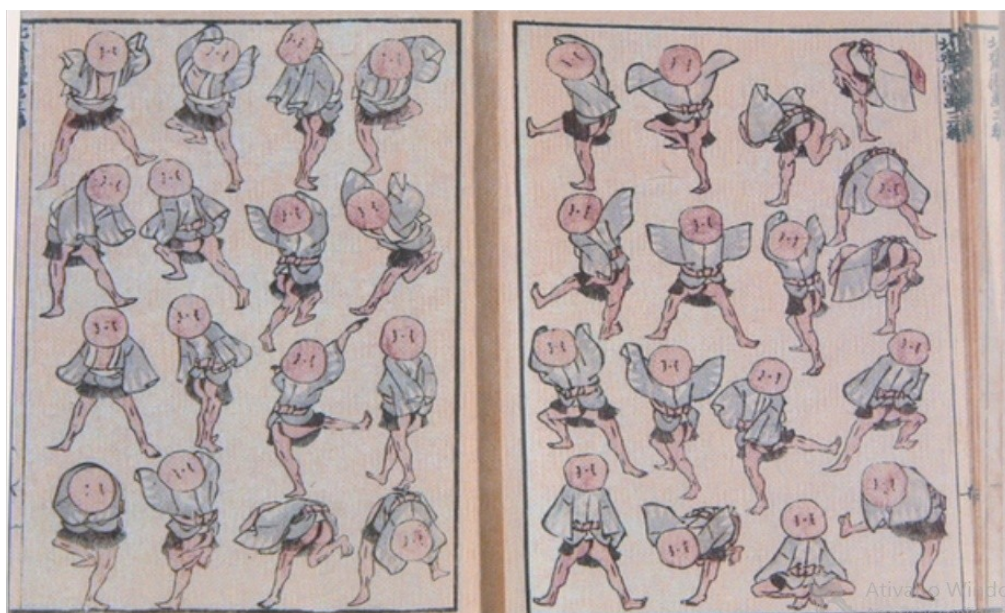


Fig. 2 – Estampa do livro de Hokusai/ Movimentos de personagens. Fonte: KOYAMA-RICHARD, 2012, disponível em: <[https://www.canal-u.tv/video/cinematheque\\_francaise/l\\_animation\\_japonaise\\_des\\_origines\\_a\\_nos\\_jours\\_conference\\_de\\_brigitte\\_koyama\\_richard.10159](https://www.canal-u.tv/video/cinematheque_francaise/l_animation_japonaise_des_origines_a_nos_jours_conference_de_brigitte_koyama_richard.10159)>. Acesso em: 15 dez. 2019.

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 22, mai-ago. 2021  
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>



Koyama-Richard (2012), com base em suas pesquisas, nota que a ideia e a busca pelo movimento, acontecimento este encontrado hoje nos mangás japoneses e nas animações, são datadas de longos anos. De acordo com a imagem mostrada acima, verifica-se que, ainda que os desenhos sejam estáticos, destituídos de movimentos factuais, a impressão que é dada pelo todo advindo do contato com o grafismo propicia um deslize do olhar do espectador, dando a sensação de que ali ocorreu ou ocorrerá um movimento, uma ação. Havia de fato uma tentativa constante de exprimir os movimentos dos personagens e dos acontecimentos das cenas projetadas, sejam elas nos rolos pintados, nas páginas dos livros ou nas estamparias das roupas.

Posteriormente a essas transformações nos desenhos japoneses, algumas iluminações detrás das imagens foram introduzidas e testadas, tendo como objetivos efeitos de mudanças climáticas e sensações de movimentos, ansiando cada vez mais a saída do estático (KOYAMA-RICHARD, 2012).

Mais adiante, somente com a lanterna mágica foi que verdadeiramente as imagens começaram a se mover. Inicialmente, por trazê-las ao Japão, seu transporte era complicado, levando os japoneses a criarem sua própria lanterna mágica, denominada em japonês de “*Utsushi-e*” (KOYAMA-RICHARD, 2012).

De acordo com Lechenaut (2013), as produções do Japão tinham variadas riquezas em suas composições gráficas e pictóricas, todavia com a introdução da cultura ocidental advinda da chegada da frota americana, em 1853, comandada por Comodoro Perry, no porto de Yokohama, o Japão saiu não somente de dois séculos de um aprisionamento cultural, mas concomitantemente se abriu para a entrada do alheio. Mais adiante, em relação aos desenhos, o francês Georges Ferdinand Bigot (1860-1927) e o inglês Charles Wirgman (1835-1891) fizeram com que as normas gráficas em vigor se modificassem, introduzindo o desenho satírico, a caricatura e os jornais ilustrados, que por ocasião teriam suas ressonâncias nas animações.

Georges Ferdinand Bigot introduz o estilo europeu de caricatura, fundando em 1887 a revista *Tobae*, em referência ao padre Toba, com a publicação de desenhos satíricos. Com a revista *The Japan Punch*, Charles Wirgman torna-se um respeitado desenhista no Japão, e atualmente é reconhecido como um “santo padroeiro” do desenho humorístico moderno do Japão.

A partir de tais interlocuções, novas manifestações artísticas passam a ser desenvolvidas, entendendo que ao passo que formações poéticas diferentes são inseridas, não se encontra mais uma fidedignidade de uma composição afeita a uma cultura ou de outras possibilidades artísticas restritas, com formas próprias do país, todavia gesta-se uma nova conformação advinda de tais interlocuções. Ao se debruçar tanto nas produções do Japão quanto nas do ocidente, pensando na variedade de países que se beneficiaram com tais diálogos poéticos, nota-se que há uma Arte mais conectada, mas que ao mesmo tempo, em momento recentíssimo, em seu bojo carrega também suas raízes, sua percepção, sua visão de mundo real palpável e de seu próprio imaginário, algo inerente a sua poética.

Face às variadas formas dos desenhos mais modernos apresentados nos grandes jornais japoneses, já influenciados e influenciadores também de poéticas gráficas, avante em 1920 aparece um dos primeiros mangás para os jovens, *Shô-chan no Bokên*, (as aventuras de Shô-chan), realizado por Katsuichi Kabashima, que posteriormente foi difundido pela imprensa cotidiana popular, em 1923. É necessário salientar também que, durante o ano de 1920, aparecem as primeiras produções mensais para os jovens, até então era o mercado que regia a indústria do mangá (LECHENAUT, 2013).

E adiante, com a difusão da linguagem audiovisual, advinda dos outros países, imbricada nas figurações poéticas dos mangás japoneses, foi se conformando de maneira própria uma Arte expressiva, peculiar e comumente denominada contemporaneamente no Brasil de "Animê".

No Japão, os desenhos animados chegaram somente em 1909, impulsionando novas criações para as produções cinematográficas animadas, e tiveram como pai da animação japonesa, Kenzo Masaoka (1898-1988), que desenvolveu o longa-metragem *A aranha e a tulipa*, pronto em 1943 (ROCHA, 2008).

Após a Segunda Guerra Mundial, a compra dos materiais necessários à produção das animações tornou-se dispendiosa, sendo retomada a partir de 1958, com o primeiro longa-metragem colorido, *Hakuja Den* (A lenda da Serpente Branca), dirigida por Taiji Yabushita (1903-1986) (ROCHA, 2008).

Ao se referir à cultura de massas, Morin se vale de longos escritos para compor seu arcabouço textual, discutindo da forma mais elucidativa possível ao leitor, ao passo que dialoga com os prós e os contras da sociedade atual em constante mudança e profusão de produções capitalistas, criativas e culturais. Em paralelo, ao discorrer sobre o método, medida pela qual se segue a fim de chegar a algum lugar, reitera e defende o posicionamento e as ações da cultura de massas, argumentando que “é preciso seguir a cultura de massa, no seu perpétuo movimento da técnica à alma humana da alma humana à técnica [...]” (MORIN, 1997, p. 21), legitimando a necessidade de uma interlocução entre fatores endógenos e exógenos que constituem os seres humanos e suas consequentes ações dentro do âmbito social.

As animações, que foram gestadas e produzidas no ocidente e que mais tarde chegaram ao Japão, não eram mais produtos criativos de pequenos nichos sociais, mas passaram a ser qualificadas cada vez mais pelos equipamentos e a serem produzidas massivamente, imitando a alma humana e reinventando-a (ROCHA, 2008; PRADO; TRINTA, 2018).

### **3 Resgates e processos de criação na construção de Naruto: as memórias/ técnicas de Kishimoto...**

*Sous l’histoire, La mémoire et l’oubli. Sous la mémoire et l’oubli, la vie. Mais écrire la vie est une autre histoire. Inachèvement*  
(RICCEUR, 2000, p. 657).

O assenhorear-se sobre informações das produções de algumas animações para posteriormente falar do diálogo que se estabelece entre o espectador e a produção em massa que é passada na televisão é de suma importância, visto que, “pra pensar localizadamente, é preciso pensar globalmente, como para pensar globalmente é preciso pensar localizadamente” (MORIN, 2002, p. 25). As produções televisivas, como alguns outros meios comunicacionais da sociedade atual, trazem o globo para a unicidade de cada indivíduo que a ela se prostra ativa e reflexivamente, uma vez que “o acervo de obras criativas e inquietantes produzido pela televisão”, ou por outros produtos audiovisuais “não é maior nem menor do que aquele acumulado em outras linguagens [...]”, com “trabalhos complexos” (MACHADO, 2000, p. 10).

As animações, como a própria criação de Masashi Kishimoto, dentro de aspectos artísticos, socio-culturais e históricos da contemporaneidade passam a ser úteis, de extrema importância para os estudos do grafismo artístico e da criatividade ao passo que carregam elementos subjacentes e indicativos de uma nova organização de memórias, entrelaçamentos e materialização de tal ato; elas fazem com que os olhares venham resgatar “a inteligência, a criatividade, o espírito crítico e tudo isso que tem ficado reprimido na maioria das abordagens tradicionais [...]” (MACHADO, 2000, p. 21), construindo e reconstruindo um novo acervo de produção artística, no entanto, como um produto audiovisual. Ainda, entender a complexidade com que se deu o processo de criação de um produto audiovisual é também compreender como o ato criativo em si se dá, pois ao analisar perspicazmente todo seu constructo, suas nuances, indo da parte para o todo e do todo para as partes, nota-se que existiu um caminho, que não foi fácil nem rápido, mas entrelaçado com quase que infindas tramas que se comunicaram para formá-lo.

Lechenaut (2013) salienta que, ao se remeter às primeiras manifestações artísticas/ narrativas no Japão, é interessante “[...] ver que através desses rolos ou *emakis*, temos o fazer de um dos primeiros exemplos de narração aliando o visual e o textual, não somente de maneira justaposta, mas também intrínseca” (LECHENAUT, 2013, p. 23, tradução nossa).

Em paralelo a essa reflexão, faz-se da mesma forma a conexão entre a técnica de hachuras,<sup>1</sup> muito encontrada nos mangás de Kishimoto e em outros muito afeitos à cultura nipônica, juntamente com as projeções criadas e encontradas em determinados episódios de Naruto. Como diria Lechenaut, elas são apresentadas não de maneira justaposta, mas intrínseca entre elas.

---

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 22, mai-ago. 2021

Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>



Fig. 3 – Rememorações da vida de Naruto quando criança. Episódio 175 de Naruto Shippuden. Fonte: <https://twitter.com/GapKobz/status/1370804952726171653/photo/2>

Antigas ou mais atuais, existem diversas animações que marcam gerações; desde o pai que assistiu até o filho e o irmão mais novo, e, ao passar dos dias, tais interações vão marcando infâncias, em verdadeiras experiências, em extensões da realidade, de meras racionalidades e das coisas palpáveis. Animações de outrora e de agora constituem partes fundantes em processos de criação que dão possibilidades de novas e futuras obras, sejam elas animadas ou não.

Ao criar o personagem Naruto e toda a narrativa que se transformou em uma longa saga, Masashi Kishimoto passou por um longo processo de nutrição visual, com experiências a partir das ações do personagem Goku, da série Dragon Ball, (criado por Akira Toriyama), totalmente desvinculadas da realidade, do tangível racional. De personalidade forte e marcante, Goku tornou-se inspiração primordial dentro do arcabouço imagético de Kishimoto, levando-o a criar Naruto em 1999, que mais adiante receberia adaptação para animação. Nessas relações, é crido que “a animação se consuma como uma modalidade de representação, afetando instâncias do imaginário” (PRADO; TRINTA, 2018, p. 38), além de propiciar trabalho mental para articulação de memórias, imaginários e possíveis criações.

Além de Dragon Ball, existiram outras pequenas estruturas animadas que se arraigaram e fizeram parte da extensão de experiências de Masashi Kishimoto, todavia os escritos posteriores detiveram-se somente em verificar a inter-relação do trabalho de Akira Toriyama com o do criador de Naruto, visto que é o mais expressivo quando comparado à obra do autor.

Naruto, criado em 1999, primeiramente como mangá, teve sua adaptação para anime em 2002 e posterior estreia, em primeiro de janeiro de 2007, no canal pago Cartoon Network, e mais adiante, em 3 de julho do mesmo ano, passou a ser transmitida em canal aberto, pelo Sistema Brasileiro de Televisão, SBT (SILVA, 2012). Atualmente concentra um grande número de espectadores ávidos por acompanhar e viajar nas mais emblemáticas narrativas constituídas dentro dos episódios, entretanto em outros meios para além da televisão.

Para entender um pouco melhor quais as ressonâncias que a série Dragon Ball causou a Masashi Kishimoto, torna-se conveniente explicá-la brevemente. Desenvolvida primeiramente em mangá por Akira Toriyama, em 1986, em uma grande revista que publicava semanalmente suas histórias, e posteriormente adaptada para a animação, a série conta a história de um menino chamado Goku, que se distingue dos demais personagens humanos, pois mora longe da civilização, possui uma força colossal e porta, em seu corpo, um rabo de macaco. A narrativa se segue na busca das esferas do dragão, que ao encontrá-las, a pessoa que as possui pode ter um desejo concedido. Paralelamente a essa narrativa, a história se pauta também na proteção do planeta e de seus habitantes (SILVA, 2006; JÚNIOR, 2005). O processo de criação de Toriyama se delineou a partir da fusão de uma lenda chinesa que discorria sobre sete esferas do dragão, juntamente com a lenda indiana que relata a vida de um macaco de pedra que se torna humano, além de ter como prerrogativa um bastão mágico e a possibilidade de voar em uma nuvem (SILVA, 2006).





Fig. 4 – Mangá de Dragon Ball. Fonte: UNION MANGÁS, disponível em: <[https://dragonball.fandom.com/fr/wiki/Dragon\\_Ball\\_Super\\_Tome\\_012](https://dragonball.fandom.com/fr/wiki/Dragon_Ball_Super_Tome_012)>. Acesso em: 15 jun. 2021.

Adiante, já na série de Masashi Kishimoto, conta-se a história de um garoto órfão, Naruto Uzumaki, que tem por ação do destino carregar dentro de si uma raposa de nove caudas que outrora tentou destruir sua vila, levando-o a ser rejeitado pelos amigos e a comunidade circundante. Toda a narrativa tem como objetivo mostrar a busca do personagem por tornar-se um poderoso ninja, enaltecido por todos (SILVA, 2012). A série é dividida em três sagas, até então, a saber: Naruto clássico (220 episódios), Naruto Shippuden (500 episódios) e Naruto Next Generations: Boruto (138 episódios, até então), com duração de mais ou menos 23 minutos cada episódio. Há também alguns filmes que foram lançados, a saber: 3 filmes do Naruto Clássico, 7 filmes do Naruto Shippuden e 1 do Naruto Next Generations: Boruto.<sup>2</sup>

Uma criança impulsiva e travessa, Naruto Uzumaki, juntamente com seus novos companheiros de luta, Sakura e Sasuke, além do professor, Kakashi Hatake, enfrenta poderosos adversários no decorrer dos episódios. Sua relação, até então, com seus colegas, não é das melhores, pois sua pretensão constante é namorar Sakura e, ao mesmo tempo, ser melhor que Sasuke, grande amor da garota.

---

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 22, mai-ago. 2021  
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>

Em paralelo, o trio está na conturbada fase da pré-adolescência, momento em que conflitos externos e internos aparecem, com novos desejos e pensamentos frente ao convívio e às dificuldades sociais, crescendo o sentido de responsabilidade e objetivos, e, em paralelo, a demanda consciente por mais atenção concernente a tais questões. O que podia dar prazer quando criança pode já não mais satisfazer, todavia a vontade de alcançar o que se almeja o joga constantemente entre o deixar se levar pelo que outrora o impelia livremente e o que agora se mostra atinente no processo de amadurecimento. Um exemplo claro é a postura de Naruto; uma criança adulta, com responsabilidades.

Com isso, nota-se que a partir do processo fílmico, encontrado nos cinco primeiros episódios de Naruto, que se acredita ser a porta de entrada para o interesse do espectador frente à animação, há cenas de sentidos sociais (convívios sociais), artísticos (pensando o corpo enquanto objeto de Arte) (PEREIRA; PERUZZO, 2021) e imaginativos (mundo ninja e super poderes) dentro do universo infanto-juvenil, propiciados por essa animação, além do mais, com uma significação que se constitui na interação dos sistemas visuais (imagens dos personagens e ambientes) e sonoros (falas dos personagens).

Nota-se que, na evocação das imagens visuais e sonoras, seu criador faz um resgate das memórias outrora consolidadas ao consumir seus desenhos animados favoritos, tão logo evidenciando um resgate e uma nova conformação de tais elementos através de seus desenhos e da posterior animação de Naruto.

Nascido em 8 de novembro de 1974, no Japão, Masashi Kishimoto passou a infância a assistir Doraemon, uma animação japonesa criada por Fujiko Fujio e transmitida entre 1979 e 2005 pela Nippon Television, além de, mais adiante, consumir as imensuráveis aventuras de Dragon Ball. Nesse processo, memórias foram se constituindo, possibilidades de recordações foram sendo propiciadas...

Uma recordação surge ao espírito sob a forma de uma imagem que, espontaneamente, se dá como signo de qualquer coisa diferente, realmente ausente, mas que consideramos como tendo existido no passado. Encontram-se reunidos três traços de forma paradoxal: a presença, a ausência, a anterioridade (RICCEUR, 2006, p. 21).

Dragon Ball pode ainda existir na mente de Masashi, pode estar nos arquivos audiovisuais encontrados pela internet ou qualquer outro meio, porém restam somente retalhos de experiências que se consumaram no momento em que o criador de Naruto teve contato quando jovem. Seus atos, seu conhecimento, seu corpo, suas sensações existiram naquele determinado momento, porém só lhes restam memórias que não mais fazem parte em sua concretude, representam somente a ausência daquilo que foi um dia e que no momento se presentifica como sendo anterior apenas.■

Nas pesquisas psicológicas de Paul Torrance (1978) apud Wechsler (2002), ele divide em diferentes etapas o processo de criação de uma pessoa, entendendo esses momentos como consequências da existência de um arcabouço de memórias consolidado por intermédio das experiências. Para o autor, existem cinco fases em tal processo, a saber: tornar-se sensível a falhas ou desarmonias; encontrar as dificuldades ou algo faltante; formular hipóteses a partir das memórias consolidadas do que se apreendeu; testar e retestar hipóteses e, por fim, comunicar todos os resultados encontrados. Dentro de tais ações e etapas, ocorre um jogo entre os mecanismos receptores e os executores, entre as diversas vias sensoriais humanas; ora se recebe informações, ora há interações com o meio para sanar tal problema e, ora volta-se às elucubrações concernentes às ações propriamente cerebrais.

O processo de criar incorpora em si “[...] um princípio dialético. É um processo contínuo que se regenera por si mesmo e onde ampliar e o delimitar representam aspectos concomitantes, aspectos que se encontram em oposição e tensa unificação” (OSTROWER, 1987, p. 26), um processo constante entre aceitar e recusar, resgatar memórias e esquecê-las.

Para que haja criação, não basta somente se nutrir constantemente de toda a sorte de imagens, sejam elas visuais, sonoras, olfativas, gustativas ou táteis, em “uma acumulação estéril” (MORIN, 2002, p. 24), nem fazer com que elas sejam meras apreensões dentro do arcabouço cerebral. Ao contrário, é preciso que esses estímulos sejam elementos que se reconfigurem em constante devir dentro do sistema nervoso.

No primeiro momento da criação, acontecimento este imbuído de sensibilidade ao entorno, seguindo a linha neuropsicológica, identifica-se que Masashi tivera um deslocamento de seu corpo do estado normal para a sensação de que, em seu meio como artista/ produtor, existia algo a

irromper como problema (no bom sentido), e que carecia de ser resolvido por ele. Todas as manifestações desse problema o perturbavam e o impeliam a buscar soluções; uma possibilidade criadora, uma forma novel de olhar e fazer personagens dentro do mercado do mangá. E para isso, não se tinha nada que somente suas memórias advindas da singularidade de sua vida como jovem, desenhista e apreciador de obras animadas. E muito mais do que saber que ele possuía ou possui tal acervo mnemônico, ele se valeu da necessidade de reconhecer que “[...] se lembrar, não é somente acolher, receber uma imagem do passado”, mas também “procurá-la, fazer alguma coisa” (RICŒUR, 2000, p. 67).

Este momento perceptivo pelo qual ele passou nessa fase criativa, —que segundo os estudos neuropsicológicos, quem cria passa— pode advir de diversas vias sensoriais; tátil, visual, auditiva, gustativa ou olfativa, expandindo e validando o ato criativo não apenas como uma mera representação de algo, não obstante uma trama de conexões sensoriais, de vida, de memórias, de desenhos...

Para Amaral (2014), as possibilidades experienciais de;

[...] enxergar, ver o mundo à volta e reconhecer uma face ou expressão facial [...] ver, ouvir, tocar, perceber o odor e o paladar – são triunfos da nossa capacidade analítica. [...] o encéfalo permite esses feitos computacionais pelo fato de suas unidades de processamento de informação – suas células neurais – estarem interconectadas de uma forma muito precisa (AMARAL, 2014, p. 315).

Em meio às análises do experienciar, resgatar memórias e criar um produto gráfico como Naruto, entre os achados das neurociências, pesquisas consideram que “a retina representa a rede neural mais elaborada para o processamento da informação sensorial” (GARDNER; JOHNSON, 2014, p. 403), podendo<sup>3</sup> ser “a janela do encéfalo para o mundo [...]”, processando todas as informações da “[...] experiência visual” (MEISTER; TESSIER-LAVIGNE, 2014, p. 503).

Somos animais fundamentalmente visuais e, por isso, não é estranho que dediquemos mais de 50% dos recursos de nosso córtex cerebral a realizar uma tarefa extraordinariamente complexa: criar, em tempo real, uma representação interna do mundo exterior que possa ser utilizada por outras partes do cérebro para guiar nosso comportamento (OTERO, 2012, p. 66, tradução nossa).

---

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 22, mai-ago. 2021  
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>

O processamento visual consiste em uma organização de duas vias hierárquicas; uma responsável pelo reconhecimento de objetos e uma via envolvida na utilização das informações visuais para guiar os movimentos, utilizando “quase a metade do córtex cerebral” envolvida com a visão (GILBERT, 2014, p. 486), e recrutando “um milhão de fibras do nervo óptico” (MEISTER; TESSIER-LAVIGNE, 2014, p. 503).

A experiência do criador, sua imagem visual, sua imagem-recordação, “[...] está presente no espírito como alguma coisa que já não está lá, mas esteve” (RICCEUR, 2006, p. 21), porém imersa em sua inteligibilidade de quem a carrega, que é propícia de ser manipulada, agregada, esquecida, costurada, reconfigurada, passível de novas criações, “Novos Narutos”. Em um ato criativo “a técnica e o sonho estão ligados desde seu nascimento”, levando a crer que “não se pode colocar cinematógrafo, em momento algum de sua gênese e de seu desenvolvimento, no campo apenas do sonho ou apenas da ciência” (MORIN, 2014, p. 26). Pensando nisso, pode-se considerar aqui também o árduo trabalho do produtor de animações; Naruto não é e nem é passível de ser colocado como produto advindo somente do virtuosismo técnico de Masashi, ou tampouco de sua capacidade imaginativa em brincar com suas memórias fantásticas... Há processos comunicativos entre essas capacidades para além de um foco único.

Produtores como tal não podem estar calcados somente nas representações factuais da realidade circundante, ou somente na ciência da técnica das produções animadas, todavia devem estar imersos tanto na ciência da técnica quanto na ciência do sonho; devem transitar entre os dois mundos, o dos seus sonhos e o de seu saber como produtor. Tão logo seja o nascimento do cinematógrafo, de “inventores, curiosos, sonhadores”, desenhistas, animadores e tantos outros, todos “fazem parte de uma mesma família e navegam nas mesmas águas onde o gênio tem sua fonte” (MORIN, 2014, p. 26).

Cérebro-espírito. Não se pode dissociar esses dois termos que se remetem perpetuamente um ao outro. Esse sistema não conhece diretamente a realidade exterior. É fechado numa caixa-preta cerebral e só recebe, através dos receptores sensoriais e redes nervosas (eles próprios representações cerebrais), excitações (elas próprias representadas sob forma de trens ondulatórias/corpusculares), que ele transforma em representações, isto é, em imagens (MORIN, 2014, p. 13).

Através deste fragmento muito bem elaborado por Morin, compreende-se que o cérebro-espírito que está circundado pela materialidade do corpo consegue tocar de alguma forma o externo, não por sua propriedade, todavia pela sensorialidade advinda da capacidade humana em tocar, ver, ouvir e sentir suas mais possíveis experiências quando em contato com o mundo.

As percepções de Masashi Kishimoto se detiveram aos elementos configuracionais das imagens que outrora vivenciara, das técnicas gráficas que aprendera, seja ao fazê-las ou apreciá-las, instaurando não uma cópia imagética do que vira em Dragon Ball ou em qualquer outra sorte de animação com as quais teve contato, mas um novo arranjo no qual, ao mesmo tempo em que se encontram elementos que vagamente remetem às formas e às narrativas visuais contidas, por exemplo, em Dragon Ball, também reparam-se aspectos totalmente novéis, quiçá, de seus sonhos infantis, latentes, ansiosos por viverem na realidade. Mais exemplos disso encontram-se na maneira do criador propor sua animação atrelada às técnicas de hachuras, por exemplo, como já citado.

Abaixo há seis possibilidades de se trabalhar com tal técnica, ficando ao gosto do artista sua utilização, de acordo com seus objetivos e com sua poética visual. Não há melhor ou pior, mas sim possibilidades diferenciadas de se fazer um sombreamento, tanto nos personagens quanto nas paisagens encontradas no mangá e nas próprias animações.



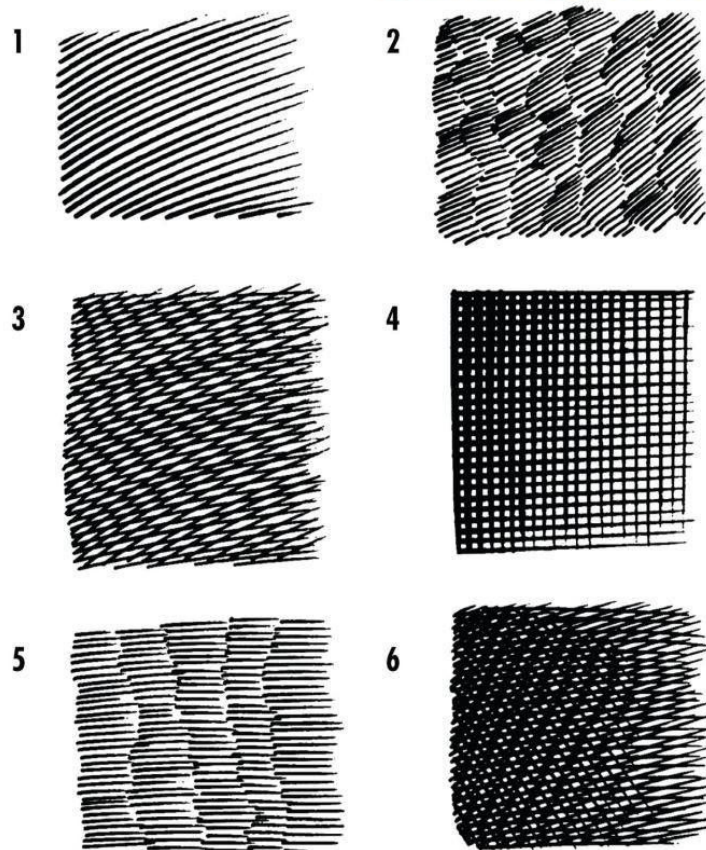


Fig. 5 – Tipos de hachuras. Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/405253666440114368/?d=t&mt=login>>, acesso em 2020.

A maneira com a qual as técnicas de hachuras são trabalhadas no mangá de Dragon Ball e nos de Naruto, em traços por vezes mais simples, todavia mais marcantes e evidentes, propicia uma expressividade maior na totalidade artística da produção, com isso, utilizando-as na animação, as probabilidades desse hibridismo de técnicas audiovisuais e gráficas buscam por momentos pontuais a atenção do espectador em determinados pontos da narrativa. Nesse jogo artístico de técnicas, encontram-se situações que enfatizam o engraçado, o novo, o frenesi, o medo, o susto...



Fig. 6 – Personagem Deidara se assusta ao visualizar os ataques de seu oponente Episódio 123 de Naruto Shippuden. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pH5Z206c1b0>

Seguindo na formulação de hipóteses que nada mais é do que, para se decidir frente a um problema, fazer resgates mnemônicos e posteriormente se pautar por uma ação, doravante tem-se encontrado as seguintes conjecturas por intermédio de escritos neurocientíficos: outrora as emoções eram vistas como acontecimentos que deveriam ser separados na tomada de decisões, todavia, ao passo que as pesquisas de António Damásio (2012) se expandiram, ideias inerentes às ações racionais se confluíram às emocionais.

Segundo o autor supracitado, quando uma pessoa vivencia e experiencia diversos acontecimentos em sua vida, acreditando aqui como o próprio ato de assistir a um desenho animado ou apreciar um filme na sala de cinema, com o galgar do tempo e diante de um problema (aqui tomado como uma materialidade passível de manipulação), de uma questão a ser resolvida, uma proposição e uma criação, as emoções outrora suscitadas irrompem em seu corpo, fazendo com que o indivíduo tome decisões assertivas para a aceitação ou não de determinados caminhos, balizados pelo que outrora sentira.

Ante isso, Damásio denominou tais acontecimentos de marcadores-somáticos (marcas no corpo), que seriam as marcas que o corpo passa a agregar conforme os acontecimentos com os quais se tem contato, que nada mais são que memórias consolidadas pelo arcabouço pessoal. Face às decisões, por meio da evocação de memórias, o cérebro traz à tona as imagens pertencentes a esses acontecimentos em forma de cenários que se desdobram em diversos córtices sensoriais iniciais

“de forma esquemática e praticamente simultânea, de modo demasiado rápido para que os pormenores possam ser bem definidos”, “[...] onde se podem formar representações topograficamente organizadas” (DAMÁSIO, 2012, p. 164; 170).

Todas as hipóteses, que podem ser levantadas em questões de milhares de milissegundos cerebralmente, por vezes são “soltas, fluentes, flexíveis [...], dando asas à fantasia e à imaginação” (WECHSLER, 2002, p. 40).

A articulação entre os sistemas constitutivos do cinema, sendo também do cinema animado, que remonta a um passado não longínquo, e o sistema cultural e social, tão necessários ao ato criativo, “[...] só é possível quando se sabe integrar a produção e a produtividade do imaginário na realidade social; quando se percebe que a realidade antropossocial é feita de transmutações, circulações, misturas entre o real e o imaginário”, e não de simples mecanizações tão afeitas aos sistemas opressores desnudados da essência primária do verdadeiro ato criativo. E ainda, acrescenta-se que o “[...] o real apenas emerge para a realidade quando é entremeado pelo imaginário, que o solidifica, dá-lhe consistência e espessura, em outras palavras, vem reificá-lo” (MORIN, 2014, p. 17); afinal, não se existe vida sem as materialidades reais entremeadas aos fatores imaginários, da mesma forma, o contrário lhe é verdadeiro.

Adiante, posto que os escritos de Huyssen (2000) tomem partido de fatos mais específicos e marcantes na história da humanidade como objeto de estudos em que neles existem as relações da memória e seus resgates, é interessante notar que suas reflexões transcendem ao que foi escrito para outras infindas áreas e anos dentro da contextura social. Ele notara o real emergir dos estudos que versavam sobre a memória em uma época que estava por dar grandes saltos ao se conformar, além disso, que “um dos fenômenos culturais e políticos mais surpreendentes dos anos recentes é a emergência da memória como uma das preocupações culturais e políticas centrais das sociedades ocidentais” (HUYSSSEN, 2000, p. 9).

Com isso, é crido que mesmo que os anos tenham passado desde seus escritos, refletir sobre memória como um fator premente da nova sociedade é de suma importância, dado que ela faz parte da atualidade não só como algo que passou e não existe mais, entretanto como objeto

pertencente, sequencial e balizador na construção de um presente e um futuro, ao mesmo tempo como objeto possível de configuração e reconfiguração de projetos, inerente ao ato criativo, e, independentemente da área de conhecimento.

Mais do que nunca, as memórias e os seus resgates na vida de Kishimoto se tornaram como elementos propulsores e constituintes para de fato tornarem-se uma representa/ação de tudo que outrora foi consumido por ele. Levar em conta seu contexto histórico, sua inserção dentro de todo um sistema cultural, artístico, embalado pelas sátiras e expressões faciais engraçadas encontradas nos mangás e animações, pelo contexto social e físico dentro do Japão, quando tomado como passado que de alguma forma tocou e propiciou a consolidação de memórias, compreende-se que ele faz parte de um processo também inerente à história, como um momento em que evidentemente já existia todo um sistema de comunicação audiovisual que o possibilitou devanear para além das experiências externas.

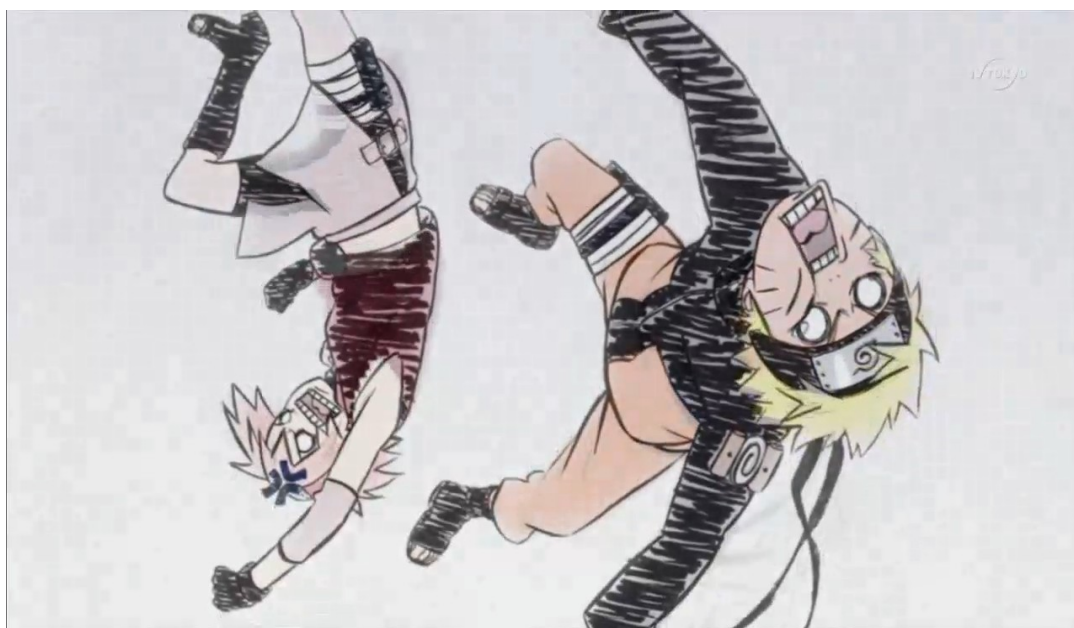


Fig. 7 – Sakura batendo em Naruto por discordar de sua ação infantilizada. Expressividade na forma e na técnica gráfica. Episódio 238 de Naruto Shippuden. Fonte: <http://chacra-vf.eklablog.com/naruto-shippuden-238-vf-le-dessin-de-sai-a188527540>

Ao imaginar o personagem Goku de Dragon Ball, grande inspiração de Kishimoto, e concomitantemente se debruçar sobre as ações do personagem de Naruto, notam-se ressonâncias factuais em sua criação; de fato, um resgate mnemônico que circundou seu processo, mas que não o fez como fator preponderante, como cópia, mas como fragmentos de suas percepções. Ele não se pautou somente pelo que estava posto naquele momento, todavia por seus infundáveis resgates e novo trabalho de conexões de memórias.

Além do próprio protagonista, outros personagens, como o Mestre Jiraya, terceiro professor de Naruto, e o mestre Kame, professor de Goku, têm características muito próximas quando colocados em relação às suas atitudes atinentes aos desejos libidinosos manifestos durante os episódios. A capacidade de serem seduzidos por mulheres de biquínis, sangramento nasal ao se sentirem atraídos e a presença de velhos mestres dos protagonistas são algumas das semelhanças encontradas ao relacioná-los em sua produção enquanto matéria audiovisual.

Ao esmiuçar as memórias, todo um passado que foi construído com faturas de imagens prazerosas de serem vivenciadas como também as mais dolorosas, de alguma forma neste resgate, nem sempre, ao se mostrarem, virão como objetos integralmente construídos em sua mais sutil perfeição, pois quem o faz está a tentar recorrer a algo que existiu em sua materialidade, mas que ao mesmo tempo não existe mais, a não ser em imaterialidades mnemônicas, fotográficas, filmicas ou gráficas.

Utiliza-se aqui o sentido de imaterialidades pensando; mesmo que os objetos fílmicos, fotográficos e/ou gráficos sejam passíveis de toques pelas vias sensoriais da visão, do tato ou da audição, a experiência ocorrida que outrora consolidou memórias por diferentes vias sensoriais concomitantemente, torna-se praticamente impossível resgatá-las em sua propriedade e totalidade material por meio dos objetos ou dessa própria ação. O que se passou já não está mais lá em cores, cheiros, sensações, sabores, texturas, ou sorrisos, relações, personalidades, subversões... Restam-lhe sensações, sentidos, memórias...

Retomando Huysen (2000), para ele “[...] nem sempre é fácil traçar uma linha de separação entre passado mítico e passado real, um dos nós de qualquer política de memória em qualquer lugar. O real pode ser mitologizado tanto quanto o mítico pode engendrar fortes efeitos de realidade”



(HUYSSSEN, 2000, p. 16). E é nesse engendramento de possibilidades reais e míticas, que se faz e se toma partido o ato criativo, seja ele de diversas instâncias possíveis. O real e o mítico se confundem em um jogo simbiótico de olhares, sensações, prazeres e devaneios. Um ato criativo cria o real, mostra o mítico, apaga o passado e constrói o futuro... E por vezes, muda-se toda essa ordem.

Fazendo um paralelo do pensamento complexo arguido por Morin (2003, 2014) com a própria constituição do ato criativo de Masashi Kishimoto, acredita-se que nele está incluso tanto o ser imaterial de quem o criou no que concerne a amores, anseios, previsões e tantas outras sortes de pensamentos, quanto o próprio sistema midiático no qual estava inserido, sendo ele compelido a instaurar tal complexo dentro de sua famosa animação. Fica evidente, diante e dentro de todo o galgar desse processo e seu produto final, que esse todo, em um sistema tecido junto com múltiplos membros e particularidades, "é mais que a soma das partes, isto é, no nível do todo organizado há emergências e qualidades que não existem no nível das partes quando são isolados" (MORIN, 1999, p. 28). É como se Naruto não existisse em sua totalidade, caso fosse desmembrado ou desvinculadas algumas das experiências de seu produtor, sejam as vivenciadas em sua totalidade dentro do campo artístico do desenho e do consumo audiovisual, sejam as encontradas nos arquivos gráficos do Japão antigo. O todo vive, é reinante, pois existem as diversas partes em um processo de conformação segura e lúcida, vínculos que se estabeleceram graças às diversas partes experienciais tidas com outras animações e com sua própria vivência no contexto social.

Em Naruto, houve a possibilidade de confrontarem as partes de um todo e de haver uma criação, por parte do produtor, de um pensamento complexo, pois "destacados de um todo, os múltiplos componentes expressivos podem ser parcelados, podem ser codificados individualmente e podem ser recombinados para formarem outras totalidades" (OSTROWER, 1987, p. 23).

Outro aspecto semelhante, e que vale ressaltar, é a prerrogativa que os dois protagonistas (Naruto e Goku) têm de transformarem-se em monstros gigantes temidos pelos demais personagens da obra. Quando estão diante de turbulências, envolvidos por abalos emocionais, eles são tomados por uma força extra.



De certa forma, ao pensar nesses diálogos entre as duas animações, percebe-se que tudo gira em torno da imagem/memória, da técnica/memória, seja ela visual, sonora, tátil, gustativa ou olfativa, dependendo das experiências, pois ela “[...] não é apenas o entroncamento entre o real e o imaginário, é o ato constitutivo radical e simultâneo do real e do imaginário” (MORIN, 2014, p. 14); não é o entroncamento simples entre Goku e sua forma de ser desenhado, Naruto e as hachuras e sombreamentos gráficos do mangá, os emakimono do período antigo e/ou somente a realidade de Masashi Kishimoto, todavia a obra em si se presentifica como uma simultaneidade da realidade, das memórias e do imaginário.

Logo, não há que se dedicar às mais detalhadas explicações sobre documentação gráfica e patrimonial atreladas somente ao real e ao papel em sua materialidade, desvinculando o imaginário ativo e o próprio desenho animado como parte fundante nesse processo, quando, na verdade, tais estruturas artísticas pertencem de forma imponente e indissociável ao se arquivar história e propiciar possibilidades para construir o novel, bem como nas produções animadas.

Pensando de maneira abrangente, vê-se que nas animações não há meras representações do arcaísmo somente, do presente ou do futuro, mas uma articulação que ora impele os olhares ao que se passou e ora os lança às imagens possíveis no futuro, talvez, próximo. São elementos imbricados que, de alguma maneira, dialogam com sociedades pregressas, com o que se vive e concomitantemente com o que se espera de uma nova qualificação estrutural da sociedade artística vigente.

## **Considerações finais**

Em linhas gerais, nota-se que mais do que um simples desenho animado ou diversão para o imaginário infanto-juvenil, a obra Naruto, de Masashi Kishimoto, passou a ser, dentro do campo do audiovisual e das Artes Visuais, uma configuração artística que carrega em si memórias e histórias de toda uma cultura gráfica que se desenvolveu por longos anos, desde os *Emakimono*.

Em forma de cores, risadas, sons, exageros imagéticos, entre outras dimensões encontradas na animação, a obra em sua totalidade se estendeu para além do papel convencional, para a fusão e a interação da imagem e do som, em uma hibridização que carrega em seu bojo, de certa forma, uma documentação do fantasioso pensamento japonês e de sua técnica e essência como expressão da Arte do desenho.

Também, é interessante notar que tal produção pode ser considerada como um compilado de papéis, verdadeiramente, que tem em sua essência a criação do novo, mas que conserva em si as memórias transcritas nos antigos suportes utilizados para o desenho. Em sua produção, processo árduo de criação, acompanhado de desafios, superações e conservações de fragmentos imagéticos, Masashi se valeu de muitos desenhos até a consumação de sua obra, em seus 720 episódios, aos quais sempre recorreu, fazendo-o se lembrar das ações mais primárias de sua história, levando a crer que tudo o que se relaciona a tais técnicas e suas possibilidades, de fato, não foi rechaçado em detrimento do mundo digitalizado, não obstante, tenha sido expandido para além de sua, talvez, estaticidade e silêncio. O desenho sobre qualquer suporte desperta o imaginário para possíveis movimentos e sonoridades; o desenho animado o expande, dando vida aos corpos e lugares, inserindo uma paisagem sonora, que até então fazia unicamente parte das experiências da tangibilidade sensorial comum.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, David G. A organização funcional da percepção e do movimento. *In*: KANDEL, Eric R. *et al.* **Princípios de neurociências**. Tradução de Ana Lúcia Severo Rodrigues *et al.* 5. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014, p. 315-326.
- DAMÁSIO, António R. **O erro de Descartes**: emoção, razão e o cérebro humano. Tradução de Dora Vicente; Georgina Segurado. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Hachura. São Paulo, 23 fev. 2017. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo57/hachura>>. Acesso em: 9 out. 2020.
- FROM FRANCE TO JAPAN. Le Manga, c'est plus d'un millénaire d'évolution! 19 out. 2014. Disponível em: <<https://fromfrancetojapanmw.wordpress.com/2014/10/19/le-manga-cest-plus-dun-millenaire-devolution/>>. Acesso em: 30 jul. 2020.
- GARDNER, Esther P.; JOHNSON, Kenneth O. Percepção. *In*: KANDEL, Eric R. *et al.* **Princípios de neurociências**. Tradução de Ana Lúcia Severo Rodrigues *et al.* 5. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014, p. 393-414.
- GILBERT, Charles D. A natureza construtiva do processamento visual. *In*: KANDEL, Eric R. *et al.* **Princípios de neurociências**. Tradução de Ana Lúcia Severo Rodrigues *et al.* 5. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014, p. 483-501, p.9-40.
- HUYSEN, Andreas. Passados presentes: mídia, política, amnésia. *In*: \_\_\_\_\_. **Seduzidos pela memória**: arquiteturas, monumentos, mídia. Tradução de Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **L'animation japonaise des origines à nos jours**. *In*: LA CINÉMATHEQUE FRANÇAISE, 2012. Disponível em: <[https://www.canal-u.tv/video/cinematheque\\_francaise/l\\_animation\\_japonaise\\_des\\_origines\\_a\\_nos\\_jours\\_conference\\_de\\_brigitte\\_koyama\\_richard.10159](https://www.canal-u.tv/video/cinematheque_francaise/l_animation_japonaise_des_origines_a_nos_jours_conference_de_brigitte_koyama_richard.10159)>. Acesso em: 15 dez. 2019.
- LECHENAUT, Emilie. **Le Manga**: um dispositif communicationnel. 2013. 316 f. Thèse (Doctorat en Sciences de L'information et de La Communication) – École Doctorale Montaigne Humanités, Université Michel de Montaigne Bordeaux 3, Pessac, 2013.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- MEISTER, Markus; TESSIER-LAVIGNE, Marc. Processamento visual de nível inferior: a retina. *In*: KANDEL, Eric R. *et al.* **Princípios de neurociências**. Tradução de Ana Lúcia Severo Rodrigues *et al.* 5. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

---

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês**.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 22, mai-ago. 2021  
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>

- MONTE, Sandra. **A presença do Animê na TV brasileira**. São Paulo: Laços, 2010.
- MORIN, Edgard. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução de Eloá Jacobina. 7. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.
- MORIN, Edgard. **Cultura de massas no século XX**: O espírito do tempo-1: Neurose e Necrose. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- MORIN, Edgard. Da necessidade de um pensamento complexo. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado (org.). **Para navegar no século XXI**: tecnologias do imaginário e cibercultura. 3. ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003.
- MORIN, Edgard. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaios de antropologia sociológica. Tradução de Luciano Loprete. São Paulo: É Realizações, 2014.
- MORIN, Edgard. Por uma reforma do pensamento. In: PENA-VEGA; ALMEIDA, Elimar Pinheiro (org.). **O pensar complexo**: Edgard Morin e a crise da modernidade. Rio de Janeiro: Garamond, 1999.
- NARUTO Shippuden. Direção: Masashi Kishimoto. Japão. Disponível em: <<http://konohastreaming.eklablog.com/naruto-vf-liste-des-episodes-a177559756>>. Acesso em: 30 jul. 2020
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- OTERO, Luis Miguel Martínez. Las bases neurobiológicas de la percepción artística. In: ABRAHAM, Anna *et al.* **Creatividad y neurociencia cognitiva**. Madrid, España: Fundación Tomás Pascual y Pilar Gómez-Cuétara/ Instituto Tomás Pascual Sanz, 2012.
- PEREIRA, Isac dos Santos; PERUZZO, Círcia Maria Krohling. O corpo brincante, o brinquedo corpo que fala: desenhos animados, comunicação e imaginário no desenvolvimento infantil. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 25, n. 1, p. 7-17, 2021.
- PRADO, Laryssa Moreira; TRINTA, Aluizio R. Pensando a animação: meio é mensagem. **Revista Movimento**, São Paulo, n. 10, p. 38-59, mar. 2018.
- RICŒUR, Paul. La mémoire, l'histoire, l'oubli. **Editions Esprit**, n. 3, p. 20-29, mar./ avr. 2006.
- RICŒUR, Paul. **La mémoire, l'histoire, l'oubli**. Paris: Seuil, 2000. (Série Essais).
- ROCHA, Marleide de Moura. **A arte da Animação Japonesa**: em busca dos recursos gerativos de sentidos. 2008. 132 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.
- SILVA, André Luiz Souza. **O herói na forma e no conteúdo**: análise textual do mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z. 2005. 133 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.
- SILVA, Priscila Kalinke da. **Educação, cultura escolar e mediação**: em estudo o animê Naruto. 2012. 208 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2012.

---

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês**.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 11, n. 22, mai-ago. 2021  
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>

TASSARA, Marcello. Prefácio. *In*: LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2001.

TORIYAMA, Akira. Dragon Ball Super. Union Mangás, [s.d.]. Disponível em: <<https://unionmangas.top/perfil-manga/dragon-ball-super>>. Acesso em: 30 jul. 2020.

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

PÓS:

---

PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Ignês Carlos. **O desenho animado no papel, o grafismo do papel na animação: Naruto enquanto memórias e extensão poética na presentificação das técnicas e formas do desenho japonês.**

**PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG.** v. 11, n. 22, mai-ago. 2021  
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.25821>>

362

## NOTAS

---

1 “Definição: Técnica usada em desenho e gravura que consiste em traçar linhas finas e paralelas, retas ou curvas, muito próximas umas das outras, criando um efeito de sombra ou meio-tom. O termo encontra sua origem no francês *hachure* – *hache*, que significa ‘machado.” (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2017).

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

3 Utilizou-se tal possibilidade, pois pessoas que não enxergam também têm a janela para o mundo, todavia utilizam outras vias sensoriais.