



Contextos  
de discência  
a partir de  
um anime

Leonardo de  
Oliveira Telles

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**ARTES VISUAIS — LICENCIATURA**

LEONARDO DE OLIVEIRA TELLES

***BLUE PERIOD: CONTEXTOS DE DISCÊNCIA A PARTIR DE UM ANIME***

**GOIÂNIA**

**2023**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)s autor(a)(es)(as): **Leonardo de Oliveira Telles**

Título do trabalho: *Blue Period*: contextos de discência a partir de um *anime*

### 2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)s autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Elinaldo Da Silva Meira, Professor do Magistério Superior**, em 24/02/2023, às 16:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Leonardo De Oliveira Telles, Discente**, em 25/02/2023, às 11:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3505338** e o código CRC **0446A0D0**.

LEONARDO DE OLIVEIRA TELLES

***BLUE PERIOD: CONTEXTOS DE DISCÊNCIA A PARTIR DE UM ANIME***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Artes Visuais, da Faculdade de Artes Visuais (FAV), da Universidade Federal de Goiás (UFG), sob a orientação do Prof. Dr. Elinaldo da Silva Meira.

**GOIÂNIA**

**2023**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do  
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Telles, Leonardo de Oliveira

BLUE PERIOD [manuscrito] : Contextos de discência a partir de  
uma anime. / Leonardo de Oliveira Telles. - 2023.

LXIV, 64 f.

Orientador: Prof. Elinaldo da Silva Meira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais,  
Goiânia, 2023.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui lista de figuras.

1. Licenciatura em Artes Visuais. 2. Anime. 3. Currículo. 4. Ensino  
de arte e suas modalidades. 5. Criatividade. I. Meira, Elinaldo da Silva,  
orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos quinze dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e três iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “*Blue Period*: contextos de discência a partir de um *anime*”, de autoria de **Leonardo de Oliveira Telles**, do curso de Licenciatura em Artes Visuais, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo orientador, Prof. Dr. Elinaldo da Silva Meira, com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Profa. Dra. Leda Maria de Barros Guimarães e Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos, ambas docentes na FAV/UFG. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final, tendo sido o TCC considerado: aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Elinaldo Da Silva Meira, Professor do Magistério Superior**, em 02/03/2023, às 09:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Leda Maria De Barros Guimarães, Professora do Magistério Superior**, em 02/03/2023, às 10:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Noeli Batista Dos Santos, Professora do Magistério Superior**, em 02/03/2023, às 11:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3505313** e o código CRC **6F480CD9**.

## AGRADECIMENTOS

Ao professor Elinaldo da Silva Meira pela acolhida na orientação e na dedicação em me guiar nessa pesquisa. Uma pessoa de um enorme coração que será sempre uma inspiração para mim.

À minha irmã mais nova, Lara Caetano Telles por me apresentar o anime *Blue Period*, e me motivar no caminho da arte.

À minha mãe, Ellen Synthia Fernandes de Oliveira que me enche de orgulho e me inspira no ato de ensinar.

Ao meu namorado Danilo Lazarte, que está comigo em todas as minhas decisões e realizações.

Ao meu melhor amigo, Marcelo Henrique Martins Domingo, que me apoia e me motiva a correr atrás dos meus sonhos.

Aos demais professores da Graduação em Licenciatura em Artes Visuais da UFG.

Aos estudantes e meus amigos da Faculdade de Artes Visuais que tornaram a minha formação imensamente mais plural.

Às minhas gatinhas, Luna e Nina, que me fizeram companhia durante a escrita deste trabalho, tornando o processo muito mais leve e satisfatório.

Aos demais familiares e amigos que me apoiaram nessa trajetória.

À Universidade Federal de Goiás que proporcionou a minha graduação em Licenciatura em Artes Visuais de forma excepcional e gratuita.

## RESUMO

Esta monografia parte da série de animação japonesa *Blue Period*, produção audiovisual de 2021, escrita e ilustrada por Tsubasa Yamaguchi, disponibilizada pela plataforma de streaming Netflix. A partir de paralelos entre a narrativa apresentada pela série e a realidade sócio-histórica e educacional brasileira, no que toca ao ensino e aprendizado de artes visuais, este trabalho objetivou verificar questões como a criatividade e criação, a subjetividade e aquisição do saber em artes visuais, além da formação e a prática docente. Para tanto, foram observados os elementos da história do ensino das artes no Brasil, percorrendo a BNCC quanto ao componente curricular da Arte, além de se deter nas questões de currículo e ensino. Procurou, ainda, observar elementos narrativos biográficos que dialogassem com o teor da narrativa tratada pela série japonesa.

**Palavras-Chave:** Licenciatura em Artes Visuais; Anime; Criatividade; Processos de criação; Currículo; Ensino de arte e suas modalidades; Subjetividade; Docência.

## ABSTRACT

This monograph is part of the Japanese animation series Blue Period, audiovisual production of 2021, written and illustrated by Tsubasa Yamaguchi, made available by the Netflix streaming platform. Based on parallels between the narrative presented by the series and the Brazilian socio-historical and educational reality, regarding the teaching and learning of visual arts, this work aimed to verify issues such as creativity and creation, subjectivity and acquisition of knowledge in visual arts, in addition to training and teaching practice. To this end, elements of the history of arts teaching in Brazil were observed, covering the BNCC in terms of the curricular component of Art, in addition to focusing on issues of curriculum and teaching. It also sought to observe biographical narrative elements that dialogue with the content of the narrative treated by the Japanese series.

**Keywords:** Degree in Visual Arts; Anime; Creativity; Creation processes; Curriculum; Art teaching and its modalities; Subjectivity; Teaching.

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1:** Camiseta do terceiro ano do ensino médio com Arquitetura como curso de desejo.

**Figura 2:** “O velho guitarrista”, Pablo Picasso, 1903-1904, óleo sobre tela, 122.9 × 82.6 cm. Instituto de Arte de Chicago, Estados Unidos.

**Figura 3:** Tsubasa Yamaguchi recebendo Manga Taishō 2020.

**Figura 4:** Yatora observando a pintura feita por Maru Mori.

**Figura 5:** Pintura de Yatora Yaguchi em tons de azul do bairro Shibuya.

**Figura 6:** Desenho de Yatora Yaguchi de sua mãe fazendo o jantar.

**Figura 7:** Pintura de Yatora a esquerda e desenho de estudante aprovado na UAT a direita da Professora Oba.

**Figura 8:** Yatora observando a obra “A aula de dança” (1872), de Edgar Degas.

**Figura 9:** Yatora a frente de sua pintura com temática de “vínculos”.

**Figura 10:** Autorretrato por Yatora Yagushi para a primeira fase do vestibular da Universidade de Artes de Tóquio.

**Figura 11:** Pintura por Yatora Yagushi para a segunda fase do vestibular da Universidade de Artes de Tóquio.

**Figura 12:** Palavras enfatizadas em cada uma das três Teorias do Currículo.

**Figura 13:** Fotografia de Yayoi Kusama em seu estúdio. Cortesia de David Zwirner, Nova Iorque.

**Figura 14:** Yatora e Ryuji fazendo autorretratos nus.

**Figura 15:** Autorretrato nu de Yatora Yaguchi.

**Figura 16:** “Tatuagem ou *atoagem*?” - Pintura feita em meu braço quando estava no Ensino Médio (2014)

**Figura 17:** Minha fanarte da personagem Inori Yuzuriha do anime Guilty Crown (2014).

**Figura 18:** "Florescer" - Ilustração digital autoral (2020)

**Figura 19:** "Florescer" - Modelagem 3D digital autoral (2020)

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>1 ENTRE MINHAS MOTIVAÇÕES E O ANIME <i>BLUE PERIOD</i></b>	<b>15</b>
1.1 COMO VIM PARAR NA LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS?	15
1.2 A NARRATIVA DO ANIME <i>BLUE PERIOD</i>	18
<b>2 COMO A EDUCAÇÃO EM ARTE NO BRASIL FOI/É CONSTRUÍDA?</b>	<b>31</b>
2.1 UM BREVE CONTEXTO DO ENSINO DE ARTES VISUAIS NO BRASIL	32
2.2 VAMOS PENSAR SOBRE CURRÍCULO	34
<b>3 VÍNCULO: UNINDO OS SABERES</b>	<b>40</b>
3.1 QUERIA EU SER CRIATIVO	40
3.2 MO(VI)MENTO DO ENSINO E O SER DOCENTE EM ARTES VISUAIS	46
<b>ASPECTOS FINAIS</b>	<b>53</b>
<b>APÊNDICES</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>63</b>

## INTRODUÇÃO

Já parou para pensar o que, durante a sua vida, influenciou na sua decisão em se profissionalizar em arte e(ou) licenciatura em artes visuais?

A presente monografia de graduação em Licenciatura em Artes Visuais, de caráter teórico-crítico, trata-se de uma reflexão sobre os processos de ensino e aprendizagem destacados no animê<sup>1</sup>, animação japonesa, *Blue Period* (2021), roteirizado por Tsubasa Yamaguchi e adaptado do mangá<sup>2</sup>, história em quadrinhos japonesa, com o mesmo título e autoria. Os interesses de realizar esta pesquisa partem das reflexões e relações entre a minha vivência com o ensino de arte e o anime. Considerando minha paixão por filmes e séries de animação desde a infância, essas produções sempre estimularam o meu entusiasmo pela arte. Assim, a trajetória de Yatora Yaguchi<sup>3</sup>, protagonista da série, e suas variadas aprendizagens ao longo dos doze curtos e profundos episódios, chamou minha atenção pela grande analogia com minhas experiências pessoais e de formação em artes visuais.

Nesse contexto, ao findar da incursão pelos 12 episódios da série, e também ao refletir sobre minha formação, decorreu o seguinte questionamento: Em que medida os processos de formação formal, informal e não-formal estimulam a construção da identidade artística a quem durante a vida escolar demonstra interesses por esta área do saber?

A partir desta questão, foi elaborada essa pesquisa que sumariamente será estruturada nas seguintes etapas: Introdução na qual será apresentada a estrutura geral do trabalho, os objetos de seus capítulos, e contextualização em forma de narrativa pessoal acerca dos animes, com especial ênfase à série *Blue Period*, os meus processos de formação em artes visuais enquanto estudante universitário com eventuais retomadas de outras fases da vida escolar. No próximo capítulo, serão tratadas abordagens como: história do ensino de arte no Brasil, currículo em arte e

---

<sup>1</sup> O termo anime ou animê é como os japoneses chamam os desenhos animados em geral. Todavia, no Brasil se tornou comum usar esse termo para se referir apenas aos desenhos animados japoneses.

<sup>2</sup> As histórias em quadrinho japonesas, os mangás, são lidas de forma diferente do que a literatura ocidental está acostumada. As páginas são lidas da direita para esquerda, e o livro se inicia no que para os ocidentais seria a última página.

<sup>3</sup> Voz original em japonês por Hiromu Mineta, dublada em português brasileiro por Erick Bougleux.

modalidades da educação. Adiante, na próxima etapa, terá uma aproximação do pontos da narrativa da série, as reflexões apresentadas pela personagem protagonista, os métodos vivenciados no ambiente escolar e o que disto resulta na compreensão sobre o que é arte, seus significados, subjetividades em paralelo com as minhas experiências próprias com o aprendizado em artes visuais, com o curso de licenciatura.

Objetivo pensar de forma crítica os assuntos tratados na narrativa de *Blue Period*, os processos de formação formais, não-formais e informais e conectar com questionamentos comuns na área de arte como a dúvida e receio sobre viver de arte e se a sua produção é válida ou boa suficiente para o mercado.

No que tangem às questões metodológicas, a minha pesquisa de carácter biográfico, documental e autobiográfico, baseou-se na análise de textos, artigos e principalmente no anime, além de relatos e relações de experiências pessoais que contribuam para a problematização dos processos de formação em arte, com os objetivos específicos: análise de abordagens referentes às artes visuais presentes no anime; entender como protagonista muda sua percepção, entendimento e sentimento da arte a partir do ensino; traçar um paralelo entre minha perspectiva formativa em artes visuais com o anime.

As obras audiovisuais como filmes, séries, minisséries e novelas, têm impacto significantes na vida contemporânea. Segundo a *Motion Picture Association*<sup>4</sup>, em 2021 o mercado de narrativas audiovisuais movimentou mais de 99,7 bilhões de dólares mesmo com os impactos da pandemia mundial de COVID-19.

Nesse sentido, é nítido como essas obras são ricas para analisarmos e discutirmos temáticas pertinentes aos contexto sociais e, no meu caso, assuntos vinculados à subjetividade, criatividade, formação em arte e formação docente. Para apresentar o anime *Blue Period* em minha pesquisa, utilizei da análise documental.

Uma análise documental é relevante para construir apontamentos baseados em acontecimentos e registros a princípio consolidados. Analisar um documento é

---

<sup>4</sup> Associação comercial dos Estados Unidos que representa os maiores estúdios de cinema e também a plataforma de *streaming* Netflix. A MPA levantou dados quantitativos acerca do mercado cinematográfico mundial, e o impacto do consumo de obras audiovisuais nos momentos pós-pandemicos a partir do ano de 2021.

sobretudo desmembrá-lo e observar minuciosamente suas características. Ao pensar anime como documento, assisto e pontuo cenas e temáticas a partir do que é mostrado, os fatos, sem – de início – destacar a minha opinião.

A pesquisa documental se aproxima muito da bibliográfica, contudo a primeira pode ser caracterizada como o uso de fontes primárias, ou seja, de dados que não receberam tratamento de rigor científico. Já a pesquisa bibliográfica utiliza fontes secundárias, uma vez que as informações analisadas advêm de linhas teóricas já publicadas e conceituadas.

A análise bibliográfica se mostra necessária na minha pesquisa para aprofundar em conceitos e discussões a partir das obras de autores já validados na área e na minha graduação. Utilizei textos de autores frequentes na minha graduação na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Esta se caracteriza pela análise de obras já publicadas e referenciadas:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p.32).

A pesquisa autobiográfica também foi utilizada, uma vez que as minhas experiências pessoais com o anime e a minha trajetória até a graduação em Licenciatura em Artes Visuais, foram essenciais para a reflexão dos assuntos de meu interesse. O uso da narrativa autobiográfica é fundamental para contextualização de um olhar auto etnográfico acerca de temas que são muito fundamentados em experiências individuais.

## 1 ENTRE MINHAS MOTIVAÇÕES E O ANIME *BLUE PERIOD*

Neste capítulo abordo sobre como os desenhos animados estão presentes em minha trajetória e como o anime *Blue Period* me impressionou logo de início pela semelhança, dentre as vivências da personagem com as minhas próprias, e como isso veio a marcar as reflexões que dialogam com a formação de Licenciatura em Artes Visuais. Ainda nesta etapa do trabalho, apresento pontos-chave do enredo do *anime* e como tais aspectos dialogam com a pesquisa desenvolvida.

### 1.1 COMO VIM PARAR NA LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS?

Minha paixão e entusiasmo com animações surgem na infância, período no qual comumente as pessoas assumem que os desenhos animados se fazem presentes. Todavia, o interesse por este tipo de produção persiste até os dias de hoje e tem influência no meu processo de formação e de construção do olhar. O anime *Blue Period*, em especial, me conquistou de uma forma singular, pois eu me vi no lugar do jovem protagonista Yatora Yaguchi. Muitas de suas experiências e relações com a arte e com outros personagens, dizem muito sobre mim e minha decisão de me graduar em Licenciatura em Artes Visuais.

Dessa forma, as temáticas apresentadas no anime motivaram perguntas acerca da minha formação como estudante de licenciatura em artes. Esses momentos de reflexão surgiram com cenas que marcam a relação do estudante com o fazer artístico; o medo e receio de seguir uma profissão sem garantia de um bom retorno; o papel dos docentes e como eles lidam com as particularidades dos indivíduos; as aprendizagens informais entre as relações das personagens e como isso influencia na produção e sentido da arte.

Essas abordagens do *anime* me levaram a questionar como e quando optei por seguir o caminho da arte e especificamente o da licenciatura. Porque escolhemos ser professores de arte? Qual a relevância e porque buscamos aprender e ensinar sobre arte? Qual o impacto da curricularização nessa formação da docência?

É importante, contextualizar que venho de uma família de professores, assim a licenciatura sempre esteve muito presente durante as primeiras etapas de minha

vida, seja pelo contato com planejamento de aulas, correções de provas e trabalhos ou pelas conversas e relatos sobre a sala de aula. Isso fez com que eu me sentisse bem ensinando, por mais simples que fosse, fazendo alguém entender as regras de um jogo de cartas, mostrando técnicas de desenho que aprendi na internet, revisando as matérias com os colegas em semanas de prova na escola e até mesmo contando como passar dos desafios de jogos digitais para meus amigos.

Apesar disso, ao chegar no ensino médio, minhas primeiras escolhas de graduação, não incluíam a licenciatura. Minhas notas sempre foram bem equilibradas e minha vontade de aprender eram equivalentes para todas as matérias escolares, com exceção de matemática a qual eu tinha uma maior facilidade, chegando a participar de olimpíadas de matemática municipais, estaduais e o Canguru de Matemática<sup>5</sup>.

Por ter aptidão em exatas e gostar muito de desenhar, e até mesmo fazer, durante alguns meses, um curso de desenho de mangá, eu achava que deveria seguir o caminho das engenharias ou arquitetura. Nesse sentido, depois de pesquisar um pouco sobre, decidi desde os meus quatorze anos de idade, que eu seria arquiteto, tornando este o curso que compunha a minha camiseta de uniforme<sup>6</sup> do terceiro ano do ensino médio (Figura 1).

---

<sup>5</sup> É uma competição anual internacional destinada aos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental até os da 3ª série do Ensino Médio. A competição teve origem na França e é administrada globalmente pela Associação Canguru sem Fronteiras (Association Kangourou sans Frontières - AKSF). O Concurso Canguru de Matemática é a maior competição de Matemática do mundo, com mais de 6 milhões de participantes por ano nos mais de 80 países. Mais informações no site oficial: [www.cangurudematematicabrasil.com.br](http://www.cangurudematematicabrasil.com.br)

<sup>6</sup> No colégio que estudei as turmas de terceiro ano poderiam desenvolver a própria camiseta do uniforme seguindo algumas regras. Minha turma optou por fazer uma camiseta branca com o nome do estudante e o nome do curso que tinha pretensão de cursar.

Figura 1 - Minha camiseta do terceiro ano do ensino médio com Arquitetura como curso de desejo.



Fonte: Acervo pessoal. Ilustrações: Léo Telles.

Com a nota do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) me inscrevi para o curso de Arquitetura na UFG. Mas como essa graduação necessitava de uma prova específica de habilidades, selecionei e passei nos cursos de Design Gráfico e Design de Ambientes. Não tive êxito na prova específica e optei por cursar Design de Ambientes, com o intuito de aproveitar matérias em Arquitetura e Urbanismo.

Com um ano de curso, pegando também matérias de arquitetura para conhecer melhor a área, percebi que não era uma profissão que me chamava atenção. Assim, tentei o edital de mudança de curso para Design Gráfico, que tinha apenas uma vaga remanescente. Fiquei em segundo lugar na lista de chamada e não obtive a vaga. Frustrado por não passar no processo seletivo, procurei vaga em outro curso da Faculdade de Artes Visuais (FAV), chegando finalmente a escolha de Licenciatura em Artes Visuais.

É curioso imaginar que cursar Artes Visuais, seja bacharelado ou licenciatura, em nenhum momento, passou pela minha cabeça durante a escolha inicial da graduação. Não lembro do que sentia ou pensava no momento que selecionei o curso de licenciatura, mas sabia que eu gostava do ato de ensinar. Me encontrei no curso que eu não escolhi, na realidade, a Licenciatura em Artes Visuais me escolheu.

Mesmo após um ano de curso, eu não havia contado para minha família da mudança de graduação. Talvez por saberem a realidade da licenciatura no Brasil, ou por um preconceito enraizado socialmente, me sentia acuado em me imaginar contando que estava na licenciatura. Em uma conversa informal e rotineira, deixei escapar contando de uma disciplina que estava cursando, e tive que deixar claro que estava no curso de Licenciatura em Artes Visuais. Minha família ficou surpresa com a escolha, mas no fim orgulhosamente apoiaram a minha decisão.

## 1.2 A NARRATIVA DO ANIME *BLUE PERIOD*

Mas nunca tinha me sentido tão vivo... até fazer aquela pintura azul. Parece que só agora meu coração começou a bater. *Yatora Yaguchi* (personagem protagonista da série *Blue Period*)

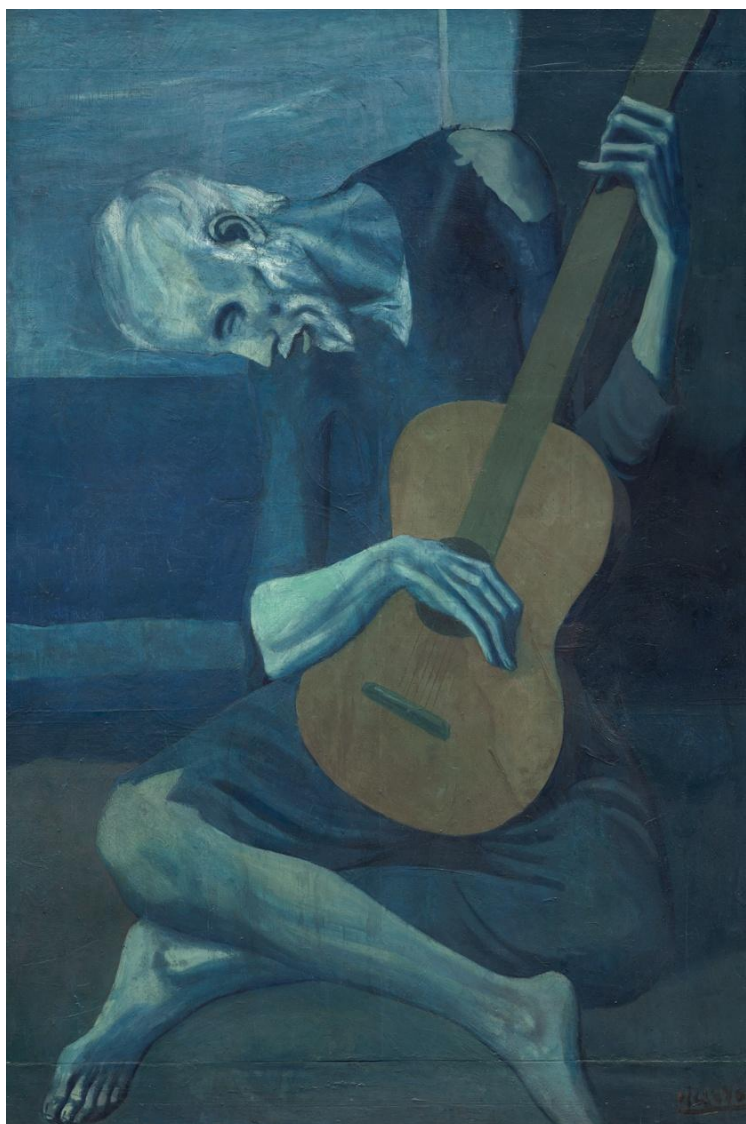
*Blue period* é uma animação japonesa adaptada do mangá de mesmo nome, disponibilizada pela plataforma de *streaming* Netflix. O título ficou mundialmente conhecido após o mangá ganhar a premiação *Manga Taisho Awards*<sup>7</sup> em 2020.

O nome do anime teve como inspiração o "período azul" do artista Pablo Picasso. Esse período das obras do artista, decorreu entre 1901 e 1904, e foi marcado por obras melancólicas visualmente representadas com cores de tonalidades frias, sobretudo da cor azul, como vemos na pintura "O velho guitarrista" (Figura 2). Suas pinturas ganharam esse peso sentimental após seu amigo próximo, Carlos Casagemas cometer suicídio em 1901.

---

<sup>7</sup> Criado em 2008, Manga Taisho é a maior premiação japonesa de mangás. É administrado pelo Comitê Executivo do Manga Taisho. Os membros do comitê de seleção são voluntários que amam mangá e foram abordados diretamente pelo comitê executivo. Pessoas de diversas profissões, inclusive balconistas de livrarias, se unem para apoiar o festival. Mais informações podem ser encontradas no site oficial da premiação: [www.mangataisho.com/about](http://www.mangataisho.com/about)

Figura 2 - “O velho guitarrista”, Pablo Picasso, 1903-1904, óleo sobre tela, 122.9 × 82.6 cm. Instituto de Arte de Chicago, Estados Unidos



fonte: [www.artic.edu/artworks/28067/the-old-guitarist](http://www.artic.edu/artworks/28067/the-old-guitarist)

O enredo escrito por Tsubasa Yamaguchi<sup>8</sup> (Figura 3), gira em torno da vida do protagonista Yatora Yaguchi<sup>9</sup>, um estudante dedicado e estudioso, na última fase de sua formação escolar que se depara com a nebulosa decisão de escolher uma profissão para seguir em seu futuro. Mesmo tendo notas altas e uma boa interação com seus amigos da escola, o protagonista sente um vazio em relação a suas próprias decisões.

<sup>8</sup> Mangaka (escritora e ilustradora de mangás), Tsubasa Yamaguchi é graduada pela Universidade de Arte de Tóquio. Conhecida por esconder sua verdadeira identidade, rosto e idade, ela aparece em eventos públicos e premiações com uma máscara de sapo. Os motivos dela não se identificar ainda é um mistério entre a comunidade.

<sup>9</sup> Voz original em japonês por Hiromu Mineta, dublado em português brasileiro por Erick Bougleux.

Figura 3 - Tsubasa Yamaguchi recebendo *Manga Taishō* 2020

Fonte: <https://www.mangataisho.com/news/2020/03/2020-4.html>

Certo dia, na aula de educação artística, a professora de arte, Masako Saeki<sup>10</sup>, propôs a seus alunos que pintassem em casa a temática “Minha Paisagem Favorita”. Após o fim das aulas do dia, Yatora esqueceu seu maço de cigarro na aula, e voltou para sala de artes para recuperá-lo. Na sala de educação artística, o protagonista se depara com uma enorme pintura inacabada (Figura 4) da estudante Maru Mori<sup>11</sup> e sente como se ela interagisse com ele.

---

<sup>10</sup> Voz original em japonês por Fumi Hirano, dublada em português brasileiro por Miriam Ficher Zonenschein.

<sup>11</sup> Voz original em japonês por Mayu Aoyagi, dublada em português brasileiro por Lhays Macêdo.

Figura 4 - Yatora observando a pintura feita por Maru Mori. Episódio 1, Frame: 4'37''



Fonte: Série da Netflix “Blue Period” (2021).

Yatora diante da obra, tomado pela experiência da fruição, não percebe a entrada de sua colega de turma Ryuji Ayukawa<sup>12</sup>. Ela aborda o protagonista e o questiona sobre fumar para agradar seus amigos e que ele deveria fazer algo porque realmente quer e não para agradar os outros. Yatora com a fala de Ryuji fixada em sua mente, ao decorrer do primeiro episódio produziu uma pintura de Shibuya (Figura 5), bairro de Tóquio que frequentava com os amigos.

---

<sup>12</sup> Ryujin, também chamada de Yuka (nome que a mesma escolhe para si) é uma personagem não-binária, transfeminina, ou seja, ela mesmo adotando na maioria das vezes o pronome feminino, não se reconhece na binariedade dos gêneros mulher e homem. A legenda oficial em português brasileiro, adota em determinados momentos os pronomes femininos e em outros momentos pronomes neutros. Voz original em japonês por Yumiri Hanamori, dublada em português brasileiro por Isabella Simi.

Figura 5 - Pintura de Yatora Yaguchi em tons de azul do bairro Shibuya. Episódio 1, Frame: 14'16"



Fonte: Série da Netflix "Blue Period" (2021).

O protagonista sentiu que nunca havia se interessado tanto por uma simples pintura, mas essa atividade o fez refletir sobre seus gostos e o que o faz feliz. Mesmo não sendo tecnicamente perfeita, Yatora estava satisfeito com sua produção, e após um de seus amigos reconhecer do que se tratava a pintura, ele se emocionou e sentiu que a arte faz sentido em sua vida. A partir dessa pintura, o estudante que antes se sentia vazio, agora estava motivado a se tornar um artista.

Para realizar sua recente descoberta, Yatora procurou sua professora para entrar no clube de arte. Questionou-a se valeria a pena fazer faculdade de artes sem a garantia de que viveria dessa profissão. A professora Masako Saeki respondeu:

Olha só, você vai ter contato com outros alunos e os trabalhos deles. Além de ótimas instalações e materiais. A faculdade também dá muita visibilidade ao seu trabalho e você vai ver muitas técnicas de pintura. Isso não quer dizer que você precisa fazer faculdade de artes para aprender a pintar. Existem artistas muito bons que só pintam como hobby. Mas eu acho que é péssima essa ideia de fazer o que gosta só como hobby. Os jovens que não conseguem se esforçar são os que não tem uma paixão. Não faz mais sentido você focar e se esforçar mais naquilo que realmente gosta?" (Fala da personagem Masako Saeki, BLUE period. Direção de Hiromi Kikuta, Ken

Nakamura e Yuji Kaneko. Roteiro: Tsubasa Yamaguchi. Tóquio: Seven Arcs, 2021. Série exibida pela Netflix).

Com a fala de sua professora, Yatora sentiu-se provocado a se dedicar e tentar passar em uma universidade de arte. Porém, no Japão, a faculdade de Artes é considerada uma das mais caras estando atrás apenas de Medicina, Farmácia e Odontologia, e por ser de uma família sem muitas condições financeiras, sua única opção era passar na Universidade de Artes de Tóquio<sup>13</sup> (UAT), uma das universidades públicas mais concorridas da região.

Para fazer um paralelo com o *anime*, é importante analisar como é a percepção social do estudo de arte no Japão. Em uma entrevista (2021) promovida pela plataforma de *streaming* Netflix, Namiko Ishidate, artista, animadora, graduada pela UAT, reage aos episódios do anime e conta um pouco de sua experiência como artista e estudante de arte no Japão. Ao longo do vídeo, Namiko confirma como a graduação de Arte é uma das mais caras do país, e que a UAT, tem uma taxa de admissão muito baixa devido à concorrência e às exigências para o ingresso da instituição. A artista, também, reforça como socialmente a arte é vista de maneira elitizada no Japão e ao mesmo tempo é uma profissão desvalorizada, sem garantias e muitas vezes desestimulada pelas próprias famílias e escolas.

Mesmo desestimulado e questionado pelo orientador pedagógico do colégio onde estuda, Yatora ao decidir cursar faculdade de artes, começou a estudar arduamente desenho e pintura. Em sua primeira aula no clube de artes, a atividade proposta era pintar uma composição de natureza morta a partir de objetos dados pela professora. O protagonista notou que cada estudante tem uma forma muito única de pensar o desenho, mesmo seguindo a mesma técnica.

Depois de alguns dias de prática, ele começou a perceber que desenho não tem a ver com vocação ou dom, e sim com estudo e dedicação. Notou que, com a atividade e estímulo do desenho, começou a observar os detalhes de objetos e cenários à sua

---

<sup>13</sup> A Universidade de Artes de Tóquio (UAT), também chamada de Geidai (芸大, união dos Kanjis Arte e Grande), é a única pública do Japão na área artística. Foi fundada em 1949 pela fusão da Escola de Belas Artes de Tóquio (atualmente a Faculdade de Belas Artes) e da Escola de Música de Tóquio (atualmente a Faculdade de Música ). Mais informações no site oficial da instituição: [www.geidai.ac.jp/english/](http://www.geidai.ac.jp/english/)

volta. Todavia, o personagem deveria superar mais um obstáculo: contar aos pais que queria cursar artes.

Yatora achou uma forma criativa de contar à sua mãe sobre faculdade de arte. Ele desenhou a mãe de avental na cozinha, preparando o jantar (figura 6). Em seu discurso, ele mostra como a arte permitiu a ele ver o quanto a mãe tem os braços fortes, as mãos desgastadas e se dedica a cuidar da família da melhor forma possível, sempre se sacrificando pelo bem do outro. Assim, ele a convenceu de que a arte é importante na vida dele e que ainda que trilhar o caminho da arte não seja seguro tendo em vista o mercado de trabalho, para Yatora valia a pena.

Figura 6 - Desenho de Yatora Yaguchi de sua mãe fazendo o jantar. Episódio 2, Frame: 19'10"



Fonte: Série da Netflix "Blue Period" (2021).

O protagonista se inscreveu em um curso preparatório para faculdade de artes. Vale observar que o exame de ingresso às Universidades de artes apresentadas no *anime* são avaliações de técnicas artísticas, em que o estudante deve realizar dentro de um tempo limite um trabalho de arte de acordo com a área escolhida. Yatora escolheu se dedicar à pintura a óleo.

Em um local dedicado exclusivamente ao aprendizado técnico de arte, sobretudo a pessoas que querem ingressar em uma Universidade dessa área, Yatora percebeu que cada aluno tinha um processo criativo e de produção muito singular, e que muitos nem mesmo já haviam estudado natureza morta.

A professora Mayu Oba<sup>14</sup> ficou responsável pelos estudantes que tinham interesse em pintura a óleo. Propôs uma entrevista particular com cada aluno para conhecê-los melhor. Na entrevista de Yatora, ela já pergunta quanto à qual faculdade ele deseja cursar e que se fosse a UAT seria difícil, pois essa universidade foca no processo criativo e expressão do artista, e não necessariamente na técnica usada. Oba mostra pra Yatora um desenho de um estudante que passou na UAT (Figura 7):

Figura 7 - Pintura de Yatora a esquerda e desenho de estudante aprovado na UAT a direita da Professora Oba. Episódio 3, Frame: 10'01”



Fonte: Série da Netflix “Blue Period” (2021).

A professora destaca que a UAT “valoriza seu olhar, a sua voz e sua visão de mundo”, que a pintura de Yatora era literal, e que ele deveria encontrar seu propósito

---

<sup>14</sup> Voz original em japonês por Yūki Kazu, dublada em português brasileiro por Márcia Coutinho.

na arte e suas preferências. Assim, ela sugere que ele pesquise e vá a exposições de arte para descobrir seus gostos e motivações.

O protagonista, então, vai em uma exposição juntamente com os colegas Yotasuke Takahashi<sup>15</sup> e Haruka Hashida<sup>16</sup>. Yatora percebe que não tem costume de apreciar as obras de outros artistas, e se sente um pouco perdido na exposição por não sentir uma ligação forte com as pinturas ali expostas. Seu colega Haruka, diz que “arte é como uma comida que não pode comer”, ou seja, cada um tem um gosto muito pessoal, mas que pode ser interferido pela história, avaliação dos outros e pelo vínculo afetivo em relação a quem fez. O colega sugere uma brincadeira: avaliar as obras expostas como se estivesse em um leilão, para procurar assim um significado particular.

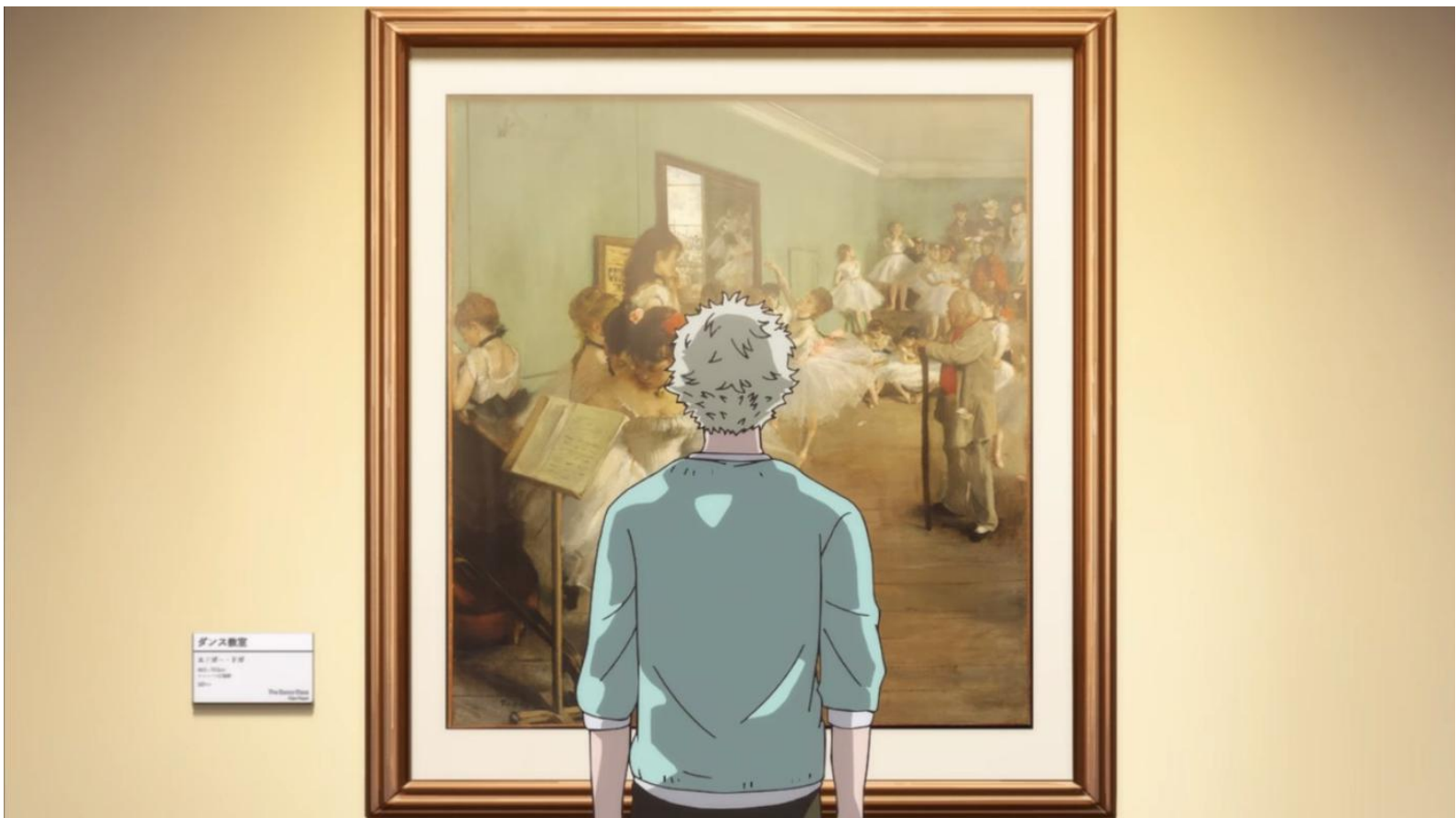
Yatora andando e avaliando os significados das pinturas se depara com a pintura “*A aula de dança*” (1872) de Edgar Degas. A obra impressionista chama a atenção do protagonista, e o faz perceber que a arte transcende as análises técnicas, tendo um sentido subjetivo importante em quem a vê (Figura 8).

---

<sup>15</sup> Voz original em japonês por Daiki Yamashita, dublado em português brasileiro por Pedro Alcântara.

<sup>16</sup> Voz original em japonês por Kengo Kawanishi, dublado em português brasileiro por Luiz Sérgio Vieira.

Figura 8 - Yatora observando a obra “A aula de dança” (1872) de Edgar Degas. Episódio 3, Frame: 14’46”



Fonte: Série da Netflix “Blue Period” (2021).

Nos episódios seguintes, o *anime* foca no desenvolvimento técnico de Yatora, sendo sempre estimulado pela professora, colegas e situações do cotidiano. A relação do protagonista com as pessoas à sua volta sempre impacta na percepção dele sobre ele mesmo, e isso se refletiu em sua pintura para estudo com temática de vínculos (Figura 9). Para Yatora, os vínculos entre as pessoas são como metal, maleável mas ao mesmo tempo resistente, podem ser cortantes mas também servir como proteção. Pela primeira vez, o personagem sentiu que sua obra tinha um impacto subjetivo sobre ele.

Figura 9 - Yatora a frente de sua pintura com temática de “vínculos”. Episódio 5, Frame: 18’12”



Fonte: Série da Netflix “Blue Period” (2021).

Durante os momentos que precedem a prova da UAT, a animação mostra que a ambição e esforço de Yatora de estar sempre estudando técnica afetou sua saúde física. O estresse e pressão de passar na universidade afeta a saúde e os vínculos das personagens; neste contexto Yatora desenvolveu urticária no braço por conta da ansiedade.

A fase inicial do exame qualificatório para UAT na modalidade pintura a óleo era simples tanto quanto desafiador: fazer um autorretrato. Durante a prova, por meio da narrativa, do fluxo de consciência do protagonista, ficamos emergidos nos pensamentos e ideias de Yatora, assim conseguimos ter acesso a sua subjetividade. Durante a atividade na realização da prova, uma garota, uma das candidatas tal como Yatora, sentada à frente se distanciou do próprio trabalho em execução, um desenho, para vê-lo melhor e acabou esbarrando no cavalete de Yatora, quebrando o espelho usado na prova para a elaboração do autorretrato. Yatora de início se desespera, mas ao notar os fragmentos do espelho lembra de suas variadas aprendizagens com as diferentes pessoas que fazem parte de seu cotidiano. Em

meio a este momento de tensão após o incidente, Yatora dá início à composição para o autorretrato (Figura 10), partindo dos fragmentos de espelho para o desenho.

Figura 10 - Autorretrato por Yatora Yagushi para a primeira fase do vestibular da Universidade de Artes de Tóquio. Episódio 8, Frame: 9'55"



Fonte: Série da Netflix "Blue Period" (2021).

Apenas Yatora e mais dois estudantes da professora Oba passaram na primeira fase do exame. A professora Oba continuou a instruí-los coletivamente e individualmente. Durante uma das consultorias particulares, perguntou para Yatora sobre a colega Ryuji Ayukawa, que não estava indo mais às aulas da modalidade de arte japonesa.

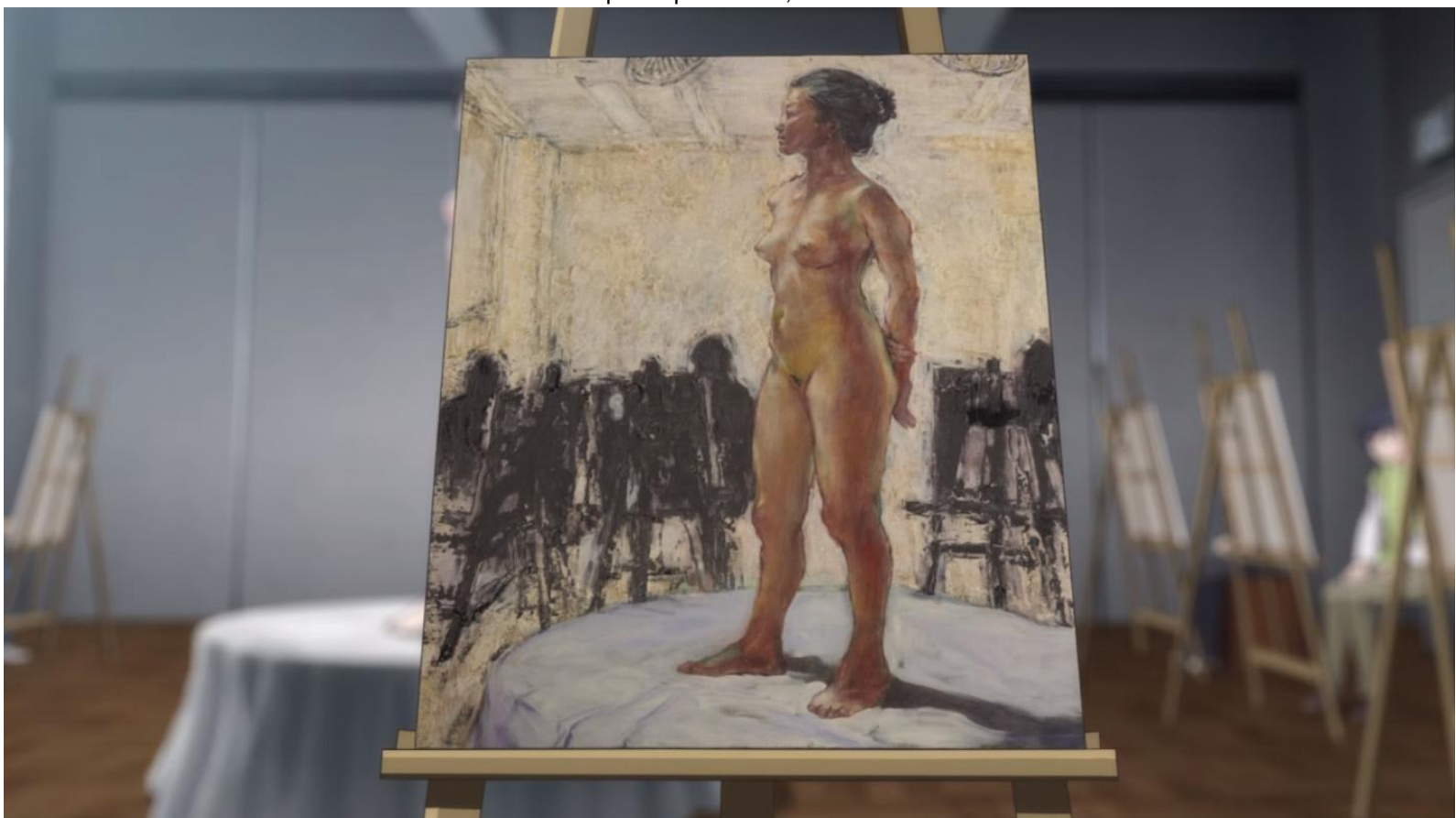
Faltando apenas dias para a segunda etapa da UAT, Yatora ficou afetado ao descobrir que sua amiga Ryuji Ayukawa estava passando por complicações pessoais, então ofereceu ajuda. Juntos eles viajam de trem para cidade praiana Odawara, que fica no leste do Japão. Ryuji, ou Yuka como se auto-refere, é uma pessoa que ao longo dos episódios notamos que quebra a percepção binária de gênero. Ao nascer foi designada como do sexo masculino, porém se veste e age com padrões sociais tidos como femininos, e por conta disso, não é aceita pelos pais. Os dois conversam sobre motivação e sonhos, e como no decorrer da vida se

relacionaram com a arte. Yuka sugeriu que ambos fizessem um autorretrato nus, para que a partir da arte aceitassem quem eram e como isso afeta sua forma de agir.

No dia seguinte, era o primeiro dia da segunda fase da UAT que aconteceu durante três dias consecutivos. A atividade avaliativa tinha como proposta pintar uma modelo nua que posava ao centro da sala. Yatora começa a sentir tontura e dores agudas no braço devido a urticária que estava pior e involuntariamente, dormiu no primeiro horário da prova, dando tempo apenas de esboçar uma ideia de pintura no restante do tempo. O segundo dia de prova foi mais tranquilo, Yatora descansou e se precaveu para não se esforçar mais do que deveria. Novamente, memórias e pensamentos sobre sua relação com outros personagens compõem as cenas do anime. O protagonista relaciona toda sua trajetória e consegue chegar ao tema “A nudez é patética e indefesa” para sua pintura.

No terceiro dia de exame, os pensamentos de Yatora estavam todos focados em sua trajetória, em como ele evoluiu e persistiu no sonho de se tornar um artista, ele pensou muito em o que a arte significa para seus colegas. Após receber elogios do amigo e concorrente Yotasuke, durante o intervalo da prova, sobre seu processo criativo, Yatora ficou satisfeito com a pintura que fez (Figura 11). No fim, Yatora Yaguchi conseguiu ser aprovado na Universidade de Artes de Tóquio.

Figura 11 - Pintura por Yatora Yagushi para a segunda fase do vestibular da Universidade de Artes de Tóquio. Episódio 12, Frame: 10'05"



Fonte: Série da Netflix "Blue Period" (2021).

## 2 COMO A EDUCAÇÃO EM ARTE NO BRASIL FOI/É CONSTRUÍDA?

Neste capítulo pretendo abordar — ainda que de modo abreviado — como a concepção, ensino e formação em arte mudaram no decorrer da história brasileira. Explorar a evolução histórica recente do ensino de arte no Brasil se mostra necessária para entender como os métodos de ensino e aprendizagem se moldaram com o tempo e como a ambiguidade do valor social da arte foi idealizada.

Irei abordar, ainda, como é tratado o ensino de Artes, em termos de estruturação na vida escolar da Educação Básica considerando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as teorias do currículo e as modalidades da educação.

### 2.1 UM BREVE CONTEXTO DO ENSINO DE ARTES VISUAIS NO BRASIL

É relevante pontuar como se deu a evolução do ensino de artes no Brasil, para perceber os reflexos na minha formação e quais as semelhanças e diferenças com o ensino japonês apresentado na narrativa de *Blue Period*.

Pensar a cronologia do início do ensino de arte no Brasil nos remonta ao século XVI, quando os jesuítas chegaram ao Brasil com o intuito de catequizar os povos originários, infundindo assim, a cultura europeia como a ideal e civilizada. O arte, nesse contexto, passa a ser adaptações do barroco português. Segundo Guimarães e Pereira (2018), o ensino-aprendizagem de arte, se dava por oficinas, artesanatos e pelo próprio fazer artístico, sendo vinculado a instituições religiosas católicas. O trabalho manual, devido ao regime escravocrata, era desvalorizado, e os ofícios e arte mecânica faziam parte da exploração do trabalho. Todavia, a arte tinha um valor social e intelectual:

A arquitetura, a escultura e a pintura, inseridas entre as artes mecânicas, distinguiam-se destas. Mesmo tidas como atividades manuais, tinham seu valor simbólico considerado pela sociedade. Os pintores eram valorizados tanto pela raridade de profissionais existentes na Colônia quanto pela dificuldade para a importação de seus produtos. (GUIMARÃES; PEREIRA, 2018)

No século XVII, com a expulsão dos jesuítas, e a ascensão dos ideais iluministas, em que a educação passa a ser relacionada diretamente com o crescimento econômico do país, a arte perde relevância. Em um cenário no qual a profissão de educador era

pouco valorizada e com mínima formação, a educação mudou drasticamente apenas com a instalação da Família Real, em 1808, conseqüentemente com o fim da escravidão, a necessidade de empregos assalariados, e a maior infusão da cultura europeia com a abertura oficial dos portos.

Compreende-se que o ensino de arte ganha relevância com a chegada de artistas franceses no Brasil, que tinham a princípio, o objetivo de criar uma Academia de Ciências, Artes e Ofícios, devido à necessidade de conhecimento de desenho industrial e técnico, para aplicar diretamente no desenvolvimento econômico no país, sendo assim, o foco seria a classe trabalhadora. Todavia, em 1826, segundo Ana Mae Barbosa (2011), os franceses criam, a Academia de Belas Artes, o qual o foco passa a ser o estudo da arte em um viés aristocrático. Em consequência disso, a Arte começa a ser praticada e ensinada no Brasil de maneira elitista, e socialmente vista como desnecessária para a classe trabalhadora, uma vez que era ideologicamente destinada para o desenvolvimento intelectual e para status social.

A necessidade do estudo de arte, especificamente do desenho, começa a ser discutida no final do século XIX, quando novamente, o mercado carece de especialistas para projetos industriais, arquitetônicos e científicos. Rui Barbosa de Oliveira, polímata brasileiro, foi pioneiro em tentar, sem sucesso, tornar o ensino de desenho obrigatório no Brasil.

As artes só entram em vigor como matéria obrigatória no ensino base em 1971, por meio de uma criação ideológica norte-americana, que gerou uma reforma federal, destacando os objetivos e um currículo estruturado e configurado na Lei de Diretrizes nº 5692 denominada “Diretrizes e Bases da Educação” (BARBOSA, Ana Mae, 1989, p. 170). Nesse sentido, tomando essa base curricular como referência, a arte se torna uma das únicas saídas para se trabalhar questões de humanidade e criatividade em um período marcado pela censura e controle social da ditadura militar do Brasil, que persistiu até 1983.

Barbosa (1989) pontua que durante esse momento histórico foi criado, em 1973, o primeiro curso universitário responsável por formar professores em Educação Artística. Todavia, este curso, tendo duração de apenas 2 anos, tinha a intenção de direcionar os professores a diversas vertentes artísticas sendo elas: música, teatro, dança, desenho geométrico e artes visuais. A formação desses professores, então,

se tornam desprovidas de aprofundamento teórico e prático, se preocupando apenas com conteúdos pré-estabelecidos e não questionados a serem executados e aplicados sem uma abordagem reflexiva e subjetiva da arte.

Em vista disso, mesmo após a ditadura militar no Brasil, essas conjunturas marcaram e ainda marcam muito da visão do ensino de arte nos tempos atuais. Considerando o ensino não formal, o reforço das belas artes e dos padrões do que é belo na arte, a valorização da pintura e desenho tradicional e técnico, e o acesso muitas vezes limitado à exposições e eventos artísticos revigora a perspectiva elitizada da arte. Em contrapartida, na educação formal, atualmente, a educação em artes visuais delinea-se em reflexões sobre a expressividade subjetiva e coletiva da arte, além de contextualizar e discutir a História da Arte. Contudo, o papel do professor de artes visuais nas escolas, é limitado pelo escasso tempo de aula e recursos disponibilizado para trabalhar com as turmas, assim, novamente a arte democratizada sofre um esguio por parte do sistema educacional brasileiro, como conclui Souza:

Ensinar artes é um desafio constante frente a tantas dificuldades enfrentadas. Dentre os obstáculos levantados destacaram-se alguns, sobressaindo a ausência ou escassez de recursos materiais, a indisciplina, a carga horária reduzida, a falta de oportunidades para ampliar a formação, além da desvalorização profissional. (SOUZA, 2017, p.9).

Refletindo sobre sobre a herança cultural jesuíta, a qual a retórica se sobressaia a arte manual, e posteriormente, a ideologia formata socialmente a partir da criação da Academia de Belas Artes francesa em 1826, que categoriza a Arte como elitista e excludente, podemos pensar o ensino de arte hoje, como uma contranarrativa sedenta por discutir cultura, sociedade, gênero, raça, classe social.

## **2.2 VAMOS PENSAR SOBRE CURRÍCULO**

Pensarmos sobre o ensino de arte no Brasil face ao seu percurso histórico, e a observarmos no contexto da atualidade no âmbito do currículo escolar, inevitavelmente a teremos de ver a partir daquilo que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) regulamenta.

A BNCC foi homologada em 20 de dezembro de 2017 pelo ministro da Educação Mendonça Filho<sup>17</sup>. Quase um ano depois, no dia 14 de dezembro de 2018, o ministro da Educação Rossieli Soares<sup>18</sup>, autenticou a versão do documento que inclui o Ensino Médio. A BNCC é um documento obrigatório – previsto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)<sup>19</sup> – que estabelece as diretrizes e os objetivos para a educação no Brasil. Ela define as competências e habilidades que os estudantes devem adquirir no decorrer da trajetória escolar.

Esse documento tem um grande impacto no ensino de Arte na escola, pois ela estabelece as habilidades e conhecimentos que os alunos devem adquirir ao longo da sua educação. Isso inclui desde a compreensão dos princípios básicos da arte, como cores, formas e texturas, até a capacidade de criar e interpretar obras de arte. Também enfatiza a importância da educação artística para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos alunos, ajudando-os a desenvolver sua criatividade, pensamento crítico, capacidade de comunicação e capacidade de lidar com suas emoções.

Embora a BNCC tenha o objetivo de garantir que todos os estudantes tenham acesso a uma educação de qualidade, ela é um documento criado a partir de ideais de *certo modo* neoliberais e pode ter alguns efeitos negativos no ensino de arte. Na que se refere ao ensino de Arte, cada uma das quatro linguagens deste componente curricular – Artes Visuais, Dança, Música e Teatro – constituem-se no contexto da BNCC em unidades temáticas (BRASIL, 2018, p.199). Além destas, a BNCC inclui uma outra unidade temática denominada Artes Integradas, que diz respeito às relações entre diferentes práticas das linguagens artísticas, incluindo o uso da tecnologia. Em análise, a unificação das unidades temáticas não é benéfica, pois reduzem as linguagens da arte a um único componente curricular.

O sétimo encontro do evento de extensão *online* realizado pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), que teve como título

---

<sup>17</sup> José Mendonça Filho assumiu o Ministério da Educação em maio de 2016 no governo de Michel Temer. Sua gestão é conhecida pela reforma do Ensino Médio e a homologação da Base Nacional Comum Curricular da educação básica.

<sup>18</sup> Rossieli Soares da Silva, foi ministro da Educação sucessor de Mendonça Filho, em 2018, também no governo Temer. Participou da reformulação do Ensino Médio e foi responsável pela validação da BNCC na etapa de nível médio do ensino.

<sup>19</sup> Lei nº 9.394/1996, prescreve e regulariza a educação brasileira a partir dos princípios da Constituição Brasileira.

“Ciclo de Conversas: Artes, Educação e Culturas - Tensões e desafios na contemporaneidade<sup>20</sup>”, convidou o professor Gerson da Silva Rodrigues<sup>21</sup> para debater sobre os efeitos da BNCC no ensino de arte.

Gerson relata que participou da comissão nacional de especialistas que elaboraram a primeira e segunda versão da BNCC de nível médio antes da mesma ser homologada, e pontua que, anteriormente, nas versões que ele colaborou, foi enfatizada a ideia de não-polivalência, destacando a importância de ter profissionais especialistas para cada linguagem artística.

Na versão homologada, esses trechos foram totalmente retirados, deixando subentendido que a polivalência é necessária para o arte educador. Essa ideia é completamente inviável quando pensamos no tempo reservado às artes na escola e na formação desses profissionais.

A BNCC, também, direciona a importância de desenvolver a competência sócio-emocional, todavia, o professor Gerson destaca:

Nos grupos de pesquisa no qual eu faço parte, o ECCo, Escola Currículo e conhecimento, aqui na Faculdade de Educação da USP, a gente fez um levantamento, uma análise inicial das competências gerais da base e a gente chegou a um conclusão, ou pelo menos a uma indicação que não é conclusiva, que as competências gerais tinham como uma espécie de direcionamento, essa ideia de sócio emocional no sentido de domesticar emocionalmente o sujeito que são formados nessa Base. Tem um cunho muito forte de você condicionar emocionalmente essas pessoas, esses estudantes. (A BNCC E O ENSINO DE ARTE, 2020)

Nessa perspectiva, é nítido como o documento foi criado visado em uma lógica de mercado e de utilidade dos estudantes, e não em uma construção emancipatória do conhecimento, quando a Base delimita o conhecimento artístico como práticas de linguagem, apenas como uma manifestação instrumental prática da expressão dos indivíduos, excluindo outras formas epistêmicas do pensar e fazer arte. Gerson conclui que a BNCC molda o ensino para atender as necessidades do mercado e instituições hegemônicas.

---

<sup>20</sup> O evento de extensão foi realizado em 2020, totalmente online na plataforma Youtube. São ao todo 15 transmissões ao vivo gravadas com diversos convidados para discutir temas que permeiam a arte, educação e cultura. Para assistir as transmissões acesse: [www.youtube.com/@arteducacaooculturas-ufr5526/streams](http://www.youtube.com/@arteducacaooculturas-ufr5526/streams)

<sup>21</sup> Doutor em Educação pela Faculdade de Educação da USP; pesquisador no grupo ECCo - Escola Currículo e conhecimento da FE/USP. Fez parte da comissão nacional de especialistas para elaboração da BNCC/MEC (1ª e 2ª versões - componente Arte).

A obrigação do uso da BNCC é um fato, mas ao pensar em currículo, nos limitamos apenas a documentos norteadores? É uma pergunta que instiga a pensar soluções que possibilitam uma educação mais assertiva.

O termo currículo tem origem do latim *curriculum* e significa de forma literal “pista de correr” ou “percurso”. No senso comum, essa palavra é constantemente relacionada à sua jornada profissional, sobretudo quando se fala em mercado de trabalho. Já o currículo escolar foi durante muitos anos pensado como uma “grade currículo” que delimita as disciplinas e conteúdos a serem ensinados. Tendo em vista a característica polissêmica da palavra currículo, podemos também relacioná-la à trajetória, ou percurso de aprendizagem.

Para adentrar no campo das teorias e manifestações curriculares assumo como norte os escritos de Tomaz Tadeu da Silva<sup>22</sup>. Em seu livro *Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo* (1999), demarca:

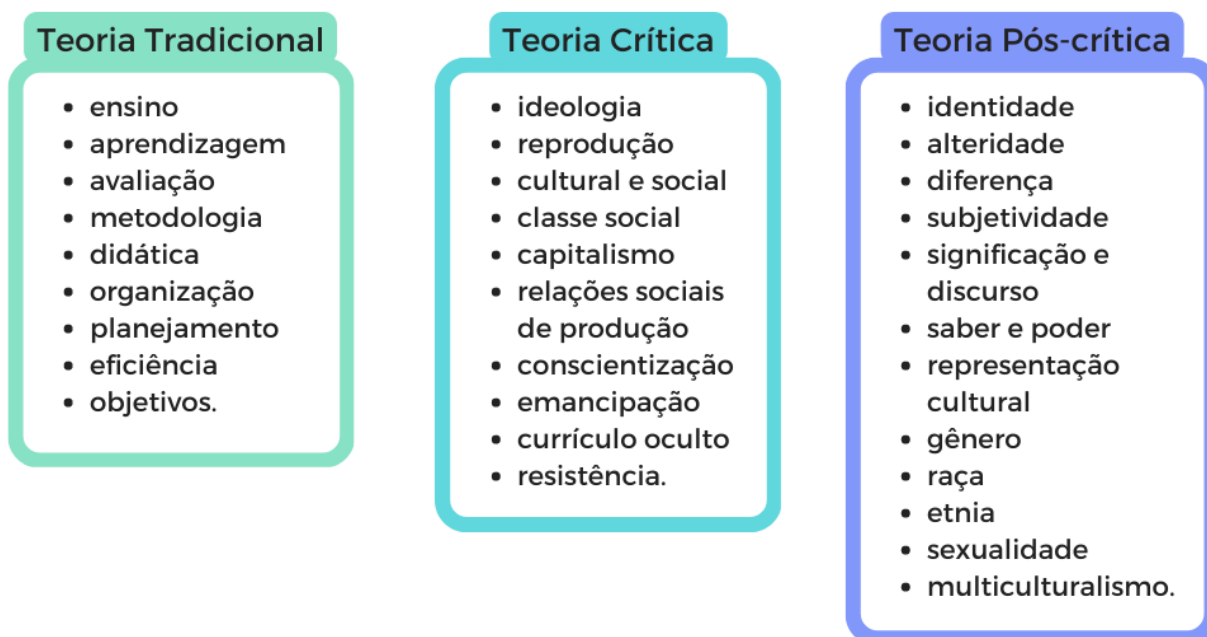
Nas discussões cotidianas, quando pensamos em currículo pensamos apenas em conhecimento, esquecemo-nos que o conhecimento que constitui o currículo está inextricavelmente, centralmente, vitalmente, envolvido naquilo que somos, naquilo que nos tornamos: na nossa identidade, na nossa subjetividade. Talvez possamos dizer que, além de uma questão de conhecimento, o currículo é também uma questão de identidade. É sobre essa questão, pois, que se concentram também as teorias do currículo. (SILVA, 1999, p.15)

Tomaz Tadeu propõe a possibilidade da existência de três modelos de currículo, as *teorias do currículo*: teoria tradicional, teoria crítica e teoria pós-crítica. Cada uma das linhas teóricas são caracterizadas por conceitos chaves que as enfatizam (Figura 12).

---

<sup>22</sup> Um dos pesquisadores mais renomados no campo do currículo no Brasil. É Ph. D. pela Stanford University (1984). Atualmente é professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Figura 12 - Palavras enfatizadas em cada uma das três Teorias do Currículo.



Fonte: Produção autoral

A teoria tradicional do currículo se concentra na transmissão de conhecimentos e habilidades aos alunos, e é baseada na ideia de que o currículo deve ser objetivo e neutro. Nesta teoria, o currículo é visto como um conjunto de conteúdos a serem ensinados, e o papel do professor é transmitir esse conhecimento de forma eficiente.

Em vista que vivemos em uma sociedade regida pelo mercado, a teoria tradicional, também chamada de *teoria da neutralidade*, tem a particularidade de não questionar os conteúdos e métodos preestabelecidos. A enraizada ideia neoliberal de um conteúdo irrefutável elaborado por uma classe dominante e neutral referente ao contexto social, que deve ser seguida à risca pelos educadores. Assim, a educação acaba por reforçar a sociedade e mantê-la como imutável, favorecendo as ideologias hegemônicas.

A teoria crítica do currículo, por outro lado, enfatiza a importância da consciência crítica e da reflexão sobre as questões sociais e políticas presentes no currículo. Essa teoria argumenta que o currículo não é neutro, mas sim reflete as relações de poder existentes na sociedade e deve ser utilizado como uma ferramenta para a mudança social.

Assim, ao invés de ter uma verdade absoluta, a qual o estudante e professores são passivos nas decisões, a teoria crítica questiona as relações de poder, o capitalismo, as ideologias hegemônicas, e reflete sobre as classes sociais, adotando então, um viés marxista.

Entretanto, mesmo sendo de extrema importância, essa teoria apenas fica no âmbito do questionamento, não impedindo assim que tais construções hegemônicas sofram modificações. Assim, para que ocorra mudança é demandadas ações, tal como observa Paulo Freire em sua obra *Pedagogia do Oprimido*:

O que nos parece indiscutível é que, se pretendemos a libertação dos homens, não podemos começar por aliená-los ou mantê-los alienados. A libertação autêntica, que é a humanização em processo, não é uma coisa que se deposita nos homens. Não é uma palavra a mais, oca, mitificante. É práxis, que implica na ação e na reflexão dos homens sobre o mundo para transformá-lo. (FREIRE, 2005, p 62).

À vista disso, por fim, a teoria pós-crítica do currículo, também citada como *teoria da ação*, se concentra na importância da ação e do planejamento no processo de construção do currículo. Essa teoria sugere que o currículo deve ser construído a partir das necessidades e interesses dos estudantes, e adaptado constantemente para atender às suas necessidades.

Por conseguinte, uma vez que os indivíduos são colocados ao centro de importância, em um caminho contrário a homogeneização cultural, chegamos a uma ideia de currículo multicultural. O multiculturalismo então, seria essa manifestação de subjetividades e coletividades que refletem sobre temas como raça, etnia, sexualidade, gênero e outras temáticas que antes eram apagadas socialmente.

Entretanto, para Tomaz Tadeu da Silva (1999, p. 85): “De uma forma ou de outra, o multiculturalismo não pode ser separado das relações de poder, que antes de mais nada, obrigaram essas diferentes culturas raciais, étnicas e nacionais a viverem no mesmo espaço”, ou seja, pensar e agir de forma transgressora, não impede que as relações de poder existam.

Tomaz Tadeu aponta que as três teorias do currículo têm suas limitações e, portanto, é importante ter uma visão crítica e equilibrada para compreender e utilizar o currículo de forma eficaz. Ele também argumenta que é relevante considerar a

contribuição de cada teoria para o desenvolvimento de uma educação mais equitativa e justa.

Portanto, para pensar em um currículo emancipatório é inevitável associar as reflexões da teoria crítica com as ações da teoria pós-crítica, afinal “Ambas nos ensinaram, de diferentes formas, que o currículo é uma questão de saber, identidade e poder” (SILVA, 1999, p. 147).

### **3 VÍNCULO: UNINDO OS SABERES**

Neste capítulo propõem-se um diálogo entre os assuntos discutidos anteriormente refletindo sobre processos de aprendizagem e de formação mostrados no anime *Blue Period* e na minha trajetória até a graduação.

Como a ideia das teorias do currículo perpassa no anime? Quais as semelhanças com as minhas vivências e o contexto brasileiro do ensino de arte? Como são explorados os conceitos de criatividade e processo criativo na série? É possível pensar em uma formação subjetiva do docente de artes visuais?

Essas perguntas serão exploradas neste capítulo, mas para isso, é necessário abordar alguns conceitos-chave para tal reflexão. Trago como referência teórica Fayga Ostrower, Fernando Hernandez e José Carlos Libâneo, muito utilizados na minha graduação em Licenciatura em Artes Visuais.

#### **3.1 QUERIA EU SER CRIATIVO**

Ao traçar um paralelo com as problemáticas presentes no anime *Blue Period*, vejo a importância de se discutir a criatividade e os processos de criação. Tomo como referencial os apontamentos que Fayga Ostrower traz a partir da obra *Criatividade e processos de criação* (1978), que conceitua a criatividade como uma necessidade humana básica e inata, ou seja, todas as pessoas são capazes de criar. Sendo inerente ao ser-homem, “a natureza criativa do homem se elabora no contexto cultural. Todo indivíduo se desenvolve em uma realidade social, em cujas necessidades e valorações culturais se moldam os próprios valores de vida.”

(OSTROWER, 1978). A autora define que todo indivíduo é um ser consciente-sensível-cultural.

Yatora Yaguchi, assim como eu e, possivelmente, muitas das pessoas que se identificam com a área das artes, se veem diante de questionamentos pessoais sobre possuir, ou serem sensíveis o suficiente para produzirem uma prática artística. Todavia, Ostrower sinaliza: “Ainda que em diferentes graus ou talvez em áreas sensíveis diferentes, todo ser humano que nasce, nasce com um potencial de sensibilidade.” (OSTROWER, 1978, p.12).

Nessa perspectiva, todo sujeito tem em si uma abertura para o mundo, assim como o mundo tem uma abertura para o sujeito. Nessa consoante constante, o indivíduo se encontra também como ser-cultural, uma vez que tal simbiose entre mundo-indivíduo sucede genuinamente pela cultura.

O ser humano, a partir das reflexões de Ostrower (1978), é visto também como ser-consciente, pois ao ter lucidez se sua existência cultural e sensível, as atividades sociais se relacionam a seus interesses subjetivos. A criatividade então atua como um ato sensível do criar em diálogo com o contexto social.

A arte está vinculada à criatividade, todavia, é comum socialmente relacionar as práticas artísticas desvinculadas de uma importância significativa para a evolução do ser humano. Em divergência a essa forma de pensar, Fayga reforça:

O homem elabora seu potencial criador através do trabalho, é uma experiência vital. Nela o homem encontra sua humanidade ao realizar tarefas essenciais à vida humana e essencialmente humanas. A criação se desdobra no trabalho porquanto este traz em si a necessidade que gera as possíveis soluções criativas. Nem na arte existiria criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como trabalho, como um fazer intencional produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver. Retirando à arte o caráter de trabalho, ela é reduzida a algo de supérfluo enfeite talvez porém prescindível à existência humana. (OSTROWER, 1978, p. 31)

Quando nos momentos iniciais da trajetória de Yatora no *anime*, ao começar a ter interesse pela prática artística, os medos do estudante referente a viver de arte são evidenciados, é possível relacionar a essa problemática social. Por que a arte, sendo um processo que utiliza da criatividade, torna-se historicamente uma área do conhecimento tão restrita, elitista, intelectual e ao mesmo tempo desvalorizada socialmente quando pensamos sobre trabalho e sobretudo na área da educação?

Essa antítese social pode ser compreendida quando analisamos as ideologias hegemônicas. Assim como analisamos no segundo capítulo, o currículo tradicional, é favorável para a classe dominante manter a arte num parâmetro de menor valor ou exclusivo para determinados grupos ditos intelectuais. A arte é inevitavelmente e historicamente um instrumento de controle social, quando situada na condição de aqueles que a podem realizá-la, entendê-la, consumi-la, reproduzi-la, em oposição aos que não a podem nestes parâmetros.

Quando voltamos à narrativa do *anime*, no momento em que a professora enfatiza que no Japão as faculdade de arte estão entre as mais caras, vemos que no contexto japonês a arte é colocada em um patamar semelhante ao brasileiro, se a retomarmos, especialmente à condição das chamadas *belas artes*. Do ponto de vista mercadológico, a ilustração dispõe de valor e aceitação entre os japoneses, particularmente entre jovens, pois a cultura dos mangás e *animes* movimentam a produção gráfica posta em níveis de elevado consumo local e para exportação. Todavia, a quem se dedica a este campo profissional, como é frizado no *anime*, as garantias de viver de arte, ou ao menos para as artes figurativas, ainda que no mundo das narrativas em quadrinhos, ainda são nebulosas e o rigor técnico exigido é elevado para se destacar em meio a isto.

Ainda no contexto japonês, a arte também tem uma força subversiva sobretudo com temáticas e reflexões sobre conflitos entre nações e repressão social. Sendo um país no qual a exigência infantil é mundialmente conhecida, as visualidades diferentes e instigantes para o mundo ocidental ganharam e ainda ganham destaque.

Uma das artistas japonesas mais conhecidas hoje é Yayoi Kusama. A artista sofreu com a desvalorização artística. Por ter, desde criança, alucinações e Transtorno Obsessivo Compulsivo, Kusama encontrou na arte um refúgio de pertencimento, pintando e reproduzindo uma infinidade de forças circulares e repetitivas (Figura 13). Todavia, sua família não a aceitava e a caracterizava como ineficiente. A artista, nascida em 1929, se sentia limitada socialmente e artisticamente no seu país de origem e, tão somente conseguiu ser reconhecida e aclamada mundialmente após desenvolver seus estudos e práticas nos Estados Unidos.

Figura 13 - Fotografia de Yayoi Kusama em seu estúdio. Cortesia de David Zwirner, Nova Iorque.



Fonte: [www.magpictures.com/presskit.aspx?id=2a1e5e21-4116-4e40-bc70-45ec5c9b905e](http://www.magpictures.com/presskit.aspx?id=2a1e5e21-4116-4e40-bc70-45ec5c9b905e)

Quando entramos em contato com artistas como Yayoi Kusama, é comum pensarmos sobre como os artistas chegam nos resultados de suas obras. Muitas vezes, nos comparamos e boicotamos nosso próprio processo de criação. Yatora, ao longo dos episódios, se sente desafiado a entender a sua subjetivação e identidade artística. Mas o que molda nossos processos criativos e no caso do protagonista de *Blue Period*, sua produção de arte?

Ostrower (1978) destaca que o processo de criação se desenvolve a partir de quatro eixos: sensibilidade, expressão, transformação e comunicação. A sensibilidade, aqui, podemos relacionar com a subjetividade<sup>23</sup> do indivíduo, pois é como tal se relaciona com o mundo a partir de seus interesses. A segunda etapa, expressão, ocorre quando uma pessoa utiliza de sua sensibilidade para se expressar, externalizando sua subjetividade por meio de ideias, arte, literatura, música ou outras áreas

<sup>23</sup> Recorro ao conceito lacaniano de Subjetividade. Em concordância com Lacan, o *Eu* não é uma verdade absoluta do indivíduo, mas na verdade, uma identificação a partir do *Outro*, este por sua vez é a sociedade e outras pessoas o qual o indivíduo quer pertencer. Por fim, o Significante seria a forma com que o indivíduo se relaciona com o outro, utilizando de sinais, símbolos e a cultura em si. Nesse sentido, a correlação entre *Eu*, *Outro* e Significante formariam a subjetividade de uma pessoa.

criativas. O terceiro eixo, da transformação, o indivíduo transforma seu sentimento e expressão em algo concreto, em um produto cultural. Enfim, na etapa da comunicação, o indivíduo compartilha sua criação com outros indivíduos, gerando assim um ciclo em constante e de influência mútua.

É notório como essa percepção se relaciona com o *anime Blue Period* em diversos momentos. Yatora Yaguchi, assim como outras personagens secundárias, ao desenvolverem seus trabalhos de arte, tem influências de suas vivências e evoluem no decorrer dos episódios se expressando e relacionando tanto subjetivamente quanto coletivamente com o meio que estão inseridos.

Nesse sentido, o décimo episódio da série intitulado “Nossa cor azul” tem um grande impacto. Yatora ao viajar com Ryuji Ayukawa para confortá-la, demonstra capacidade de escuta e acolhimento. Ryuji, desde criança tinha problemas com seu corpo, não se encaixava com os padrões masculinos mas também não se enxergava como mulher, sentindo vergonha de seu *Eu*. Assumindo que já pensou em suicídio, ela afirma, retomando uma fala que sua amiga de infância, que não poderia morrer tendo vergonha do próprio corpo.

Ryuji sugere que Yatora faça um autorretrato nu, assim ele poderia se entender melhor. O protagonista instiga para que ambos façam esse exercício, e é o que acontece (Figura 14).

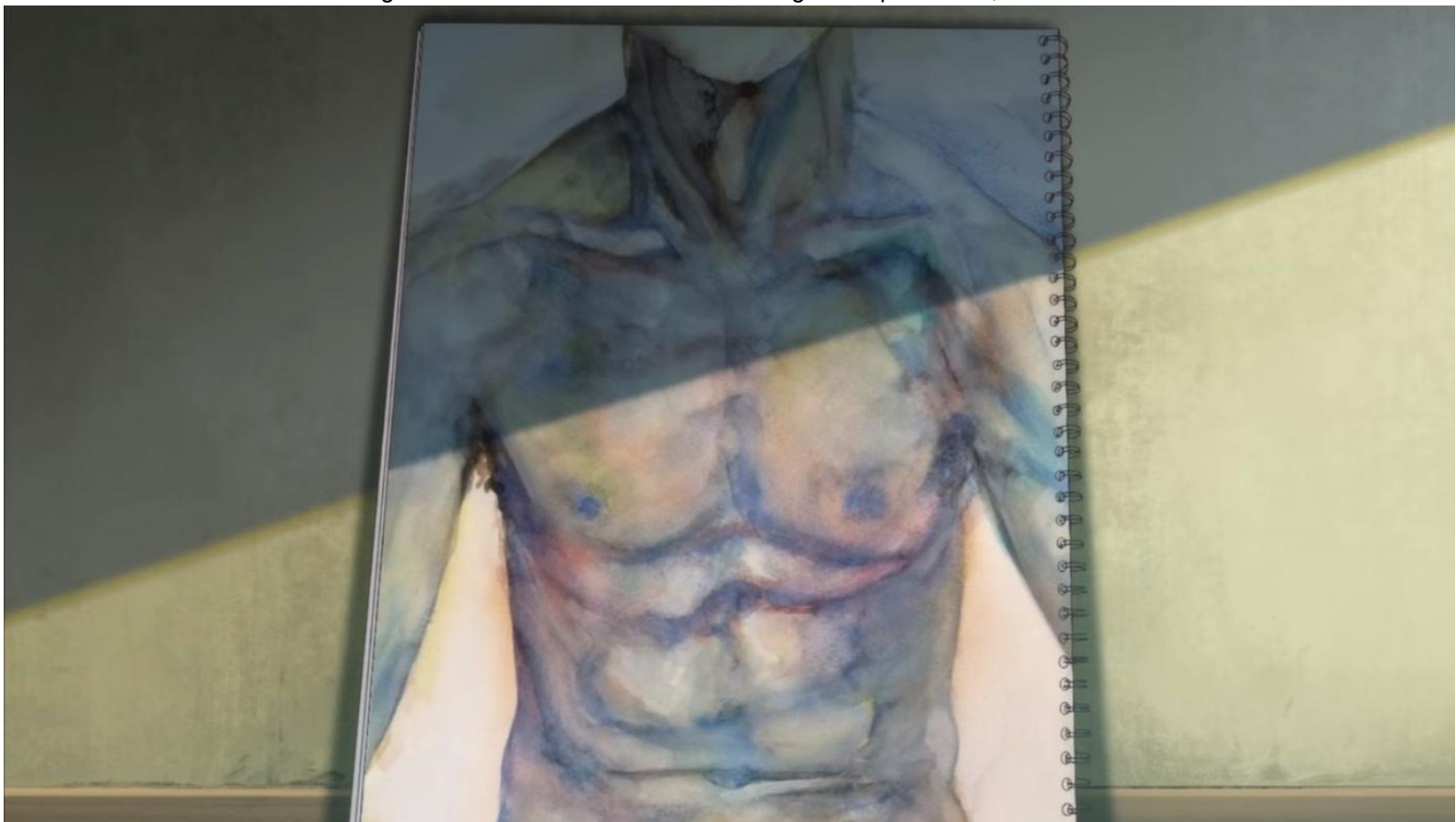
Figura 14 - Yatora e Ryuji fazendo autorretratos nus. Episódio 10, Frame: 16'03''



Fonte: Série da Netflix "Blue Period" (2021).

Durante a pintura, ambos se conectam a sentimentos muito particulares sobre como se enxergam no mundo. Yatora ao finalizar sua pintura (Figura 15), reflete sobre seu corpo e nota como se sente inseguro sobre si. O protagonista também desconstrói a visão que tinha sobre sua amiga e reconhece sua singularidade, não-binaridade de gênero e bissexualidade, parando então, de reproduzir falas preconceituosas.

Figura 15 - Autorretrato nu de Yatora Yaguchi. Episódio 10, Frame: 16'20''



Fonte: Série da Netflix “Blue Period” (2021).

É possível observar, que a partir desses diálogos e do exercício de autorretrato, tanto Yatora quanto Ryuji, ressignificam como se vêem e conseqüentemente isso afeta na maneira que ambos pensam o processo de criação artístico. É pertinente também, destacar que tais aprendizagens ocorreram em um ambiente informal desvinculado de instituições. Isto posto, é possível pensar a aprendizagem em arte associada a contextos fora da educação formal?

### **3.2 MO(VI)MENTO DO ENSINO E O SER DOCENTE EM ARTES VISUAIS**

Para destrinchar a pergunta que finaliza o tópico anterior, irei deslindar sobre os contextos de ensino e aprendizagem e da formação docente. Para isso, é pertinente a definição dos conceitos de educação formal, educação não-formal e educação informal.

José Carlos Libâneo (2010) separa essas modalidades em dois eixos: educação intencional e educação não-intencional. A primeira se divide em formal e não-formal, enquanto a outra, se refere ao ensino informal.

A educação formal é toda forma de ensino que implica forma, ou seja, é estruturada e regida por parâmetros pré estabelecidos. Libâneo define “Educação formal seria, pois, aquela estruturada, organizada, planejada, intencionalmente, sistemática.” (LIBÂNEO, 2010, p. 89). Nesse referencial, as escolas de formação básica obrigatória, a Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Universidades Federais, Estaduais ou privadas, se encaixam nessa modalidade, uma vez que, são norteadas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e estruturada burocraticamente com papéis profissionais definidos: professoras(es), gestoras(es), corpo administrativo, funcionários de manutenção, etc.

A educação não-formal, por sua vez, mesmo que seja intrinsecamente intencional, não é amplamente sistematizada e burocratizada, caracterizando-a como não formalizada. As instituições ainda se fazem presentes, seja de organizações sociais, meios de comunicação ou de ensino especializado.

Finalmente, a educação informal, é espontânea, não sistematizada, não planejada e sobretudo não intencional. Nossas relações com indivíduos, ambientes e situações também nos ensinam. Assim, a construção do conhecimento se dá de maneira não institucionalizada.

Mesmo que diferentes “é preciso ver as modalidades de educação informal, não-formal, formal, em sua interpenetração” (LIBÂNEO 2010, p. 89), sem uma comparação de valoração entre as mesmas. Libâneo enfatiza: “Os valores, os costumes, as ideias, a religião, a organização social, as leis, o sistema de governo, os movimentos sociais, as práticas de criação de filhos, os meios de comunicação social são forças que operam e condicionam a prática educativa.” (LIBÂNEO, 2010, p. 87).

Tendo em vista isso, ao voltarmos para a narrativa de *Blue Period* é notório como as três modalidades de educação marcam a trajetória de Yatora Yaguchi. O ponto de entrada para Yatora, pensar a arte como área de desejo, ocorreu durante uma aula do ensino formal, em uma escola convencional japonesa. A validação e

reconhecimento de sua pintura azul do bairro de Shibuya, por parte dos amigos de infância do protagonista, também pode ser vista como uma forma de construção de saber, sendo essa informal. Com o intuito de se preparar para o exame de admissão na Universidade de Arte de Tóquio, Yatora se inscreve em uma instituição de ensino não-formal, o cursinho preparatório.

Durante todo o *anime*, em todos os episódios, é enfatizado como Yatora aprende nos diversos contextos da educação. Pensando além, até mesmo o contato do personagem com as obras de arte de colegas ou em exposição é uma forma de posicionar a educação. Assim como destaca Yatora, foi a partir de seus desenhos e pintura que seu olhar se ampliou, notando, por exemplo, como sua mãe se esforça pela família ou como sua insegurança corpórea e mental faz ele se esforçar ao máximo para se provar eficiente.

Ao relacionar com as minhas vivências, consigo me enxergar nas características e processos de Yatora. Meu aprendizado pelo ensino de arte estabeleceu-se de diferentes formas. Desde a infância minha relação com o desenho era significativa, seja no contexto escolar nas aulas de artes visuais, nos intervalos e durante as aulas os quais eu sempre estava desenhando em cadernos, fichários, no meu corpo (Figura 14) ou fora do ambiente escolar, meus desenhos fizeram parte da minha formação.

Figura 16 - “Tatuagem ou *atoagem*?” - Pintura feita em meu braço quando estava no Ensino Médio (2014)



Fonte: Produção autoral.

Por ter esse vínculo com o desenho tradicional e uma admiração por desenho animado, na minha adolescência, me inscrevi na aula de Desenho de Mangá em uma instituição de ensino não-formal. Mesmo ficando menos de dois meses no curso, eu estava satisfeito com minha evolução prática e técnica no desenho, e sentia orgulho das *fanartes*<sup>24</sup> que eu produzia dos meus personagens fictícios favoritos (Figura 17).

---

<sup>24</sup> O termo “fanarte” ou *fanart*, é atribuído a obras baseadas em personagens, objetos ou obras já conhecidas feitas por fãs dos mesmos. É um termo bastante utilizado nas mídias digitais para tratar de ilustrações de fãs de seus personagens de anime, filmes ou séries favoritos.

Figura 17 - Minha fanarte da personagem Inori Yuzuriha do anime Guilty Crown (2014).

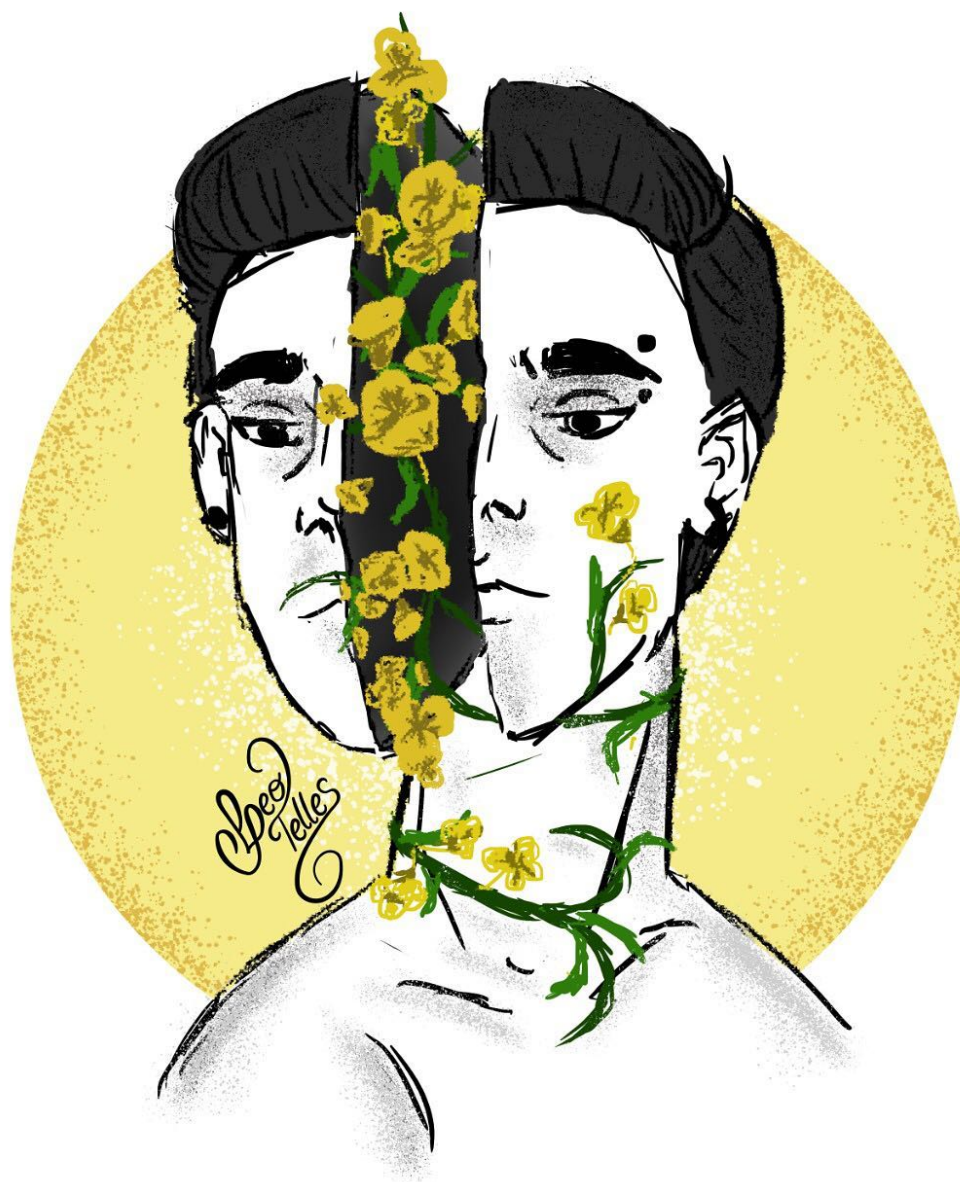


Fonte: Produção autoral.

As pessoas com quem eu convivia elogiavam as minhas produções, e isso me estimulou a experimentar e produzir cada vez mais. Meu interesse por práticas artísticas, crescia à medida que explorava cada vez mais campos da arte. Fiz aulas

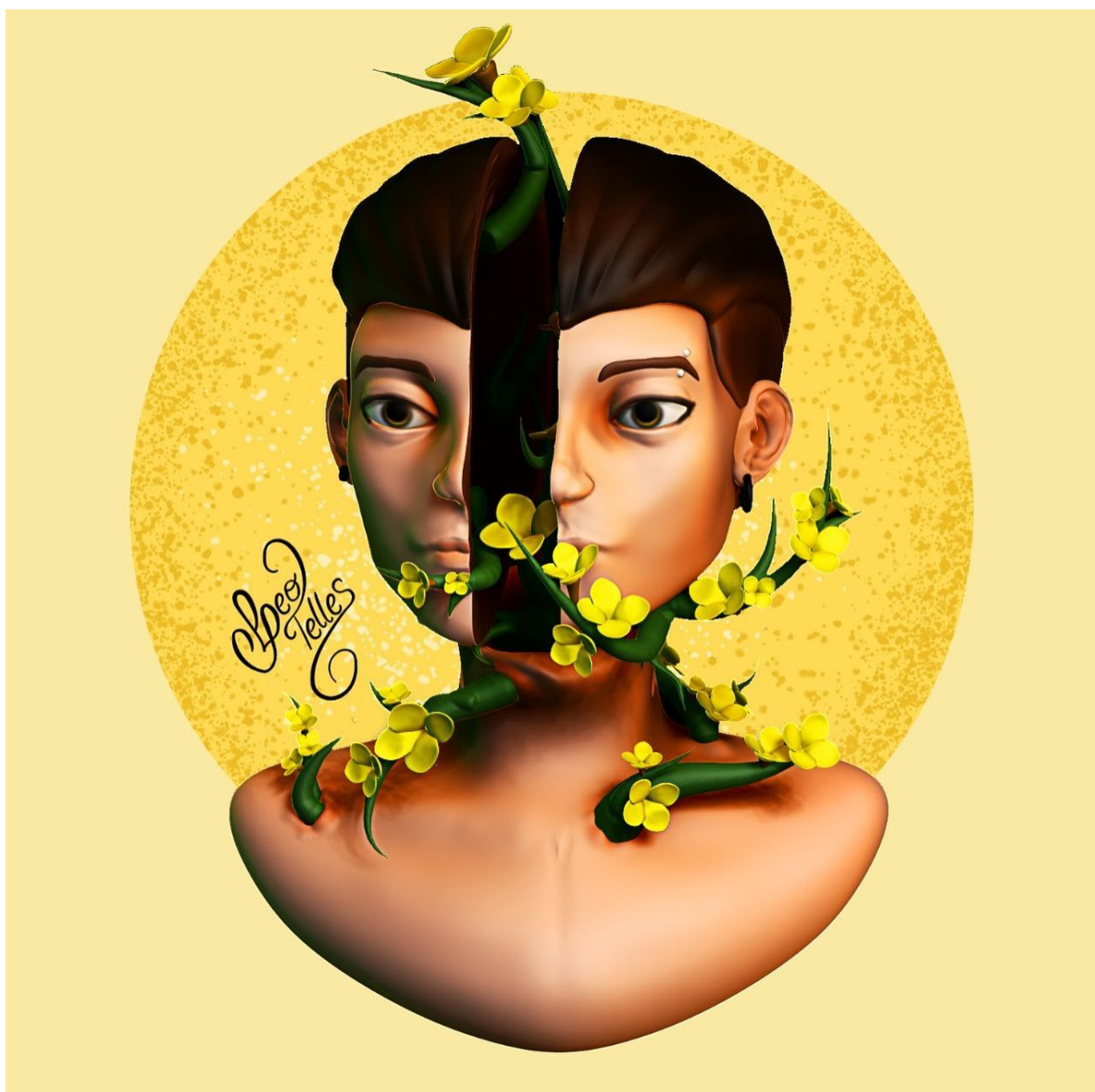
de música, dança, teatro, mas as artes visuais sempre sobressaiam. Me interessei também por arte digital, produzi algumas ilustrações digitais (Figura 18) e modelagem 3D gráficas (Figura 19) a partir dos desenhos.

Figura 18 - "Florescer" - Ilustração digital autoral (2020)



Fonte: Produção autoral.

Figura 19 - "Florescer" - Modelagem 3D digital autoral (2020)



Fonte: Produção autoral.

Ao voltar-me para os contextos de ensino e de aprendizagem referentes à arte, busco compreender como a minha trajetória e identidade artística reflete na minha subjetividade e formação docente. Como pontuei anteriormente, a licenciatura não era a minha escolha de formação, todavia acabei me encantando pela graduação em Licenciatura em Artes Visuais.

Nos momentos iniciais dessa graduação é comum notar como os estudantes – eu me incluo – se matricularam com o ideal de ensino de arte como estímulo da prática artística. As(os) professoras(es) da graduação alertaram que é importante ter em mente que, ao pretender seguir a profissão, nossa prioridade como estudantes, seria

pensar no “ser docente”. Me questioneei por um tempo se era realmente de minha vontade tornar-se professor, até tranquei minha matrícula durante um semestre, pois tinha receio ou insegurança de carecer de uma identidade docente.

Fernando Hernández, em sua colaboração para o livro *A formação do professor e o ensino das Artes Visuais*, enfatiza que “a construção da identidade profissional docente não é algo estático, mas vai se definindo num processo de mudança, mediante uma aprendizagem incerta que se desenvolve ao longo de vários anos” (HERNÁNDEZ, 2005). Nesse sentido é importante ter em mente que mesmo graduado, um docente deve pensar sua profissão como uma construção. Logo, tenho em mente que a minha identidade como docente será moldada a partir das minhas experiências em sala de aula.

A subjetividade de um docente é formada a partir de todo seu referencial formativo, levando em consideração todas as manifestações da educação anteriormente citadas. Assim, é relevante refletir sobre todos esses processos da minha relação com a arte; sobre minha relação como espectador e apreciador dos docentes que compuseram minha formação; sobre as minhas minhas relações familiares e de amizade; sobre o contexto social e cultural que faço parte; e diversos outros momentos e saberes que idealizam o meu *Eu*.

## **ASPECTOS FINAIS**

O *anime Blue Period* mesmo que desenvolvido em um cenário da cultura japonesa, é uma produção contemporânea intriguista para refletir sobre identidade artística, subjetividade na arte e nos meios de ensino e educação. Para discutir sobre tais temas, vi a necessidade de explorar mais a fundo a construção da licenciatura em artes visuais brasileira.

Para entendermos como as práticas artísticas se sobressaiam no ensino de arte no Brasil, foi pontuado fatos históricos que nos levaram a essa compreensão. Além disso, tal historicidade é importante para nos nortear na ambiguidade social da educação de arte ser ao mesmo tempo desvalorizada, mas dita como uma prática intelectual e elitista quando associada a determinados contextos.

Em contrapartida, foi discutido como as teorias curriculares estimulam o debate acerca da educação tradicional, e enfatizam a importância de pensarmos o currículo como contranarrativa, explorando assim abordagens, das teorias crítica e pós-crítica, importantes para o desenvolvimento crítico, social e cultural da educação. Isso posto, como licenciando em Artes Visuais, destaco a necessidade de analisar ponderadamente e criticamente o documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que norteia o ensino formal no Brasil e delinea a profissão docente.

Acho imprescindível analisar, também, os contextos de educação formal, não-formal e informal e suas correlações. Isso pois, é característico tanto no anime quanto nas minhas vivências como tais eixos foram constantes no desenvolvimento do interesse pela arte, e no entendimento da educação como algo que transcende a sala de aula.

Observando o percurso de Yatora refletimos sobre o processo de subjetivação e experiência na arte, e como a partir de gatilhos de identificação, ele emergiu-se nas práticas artísticas e decidiu trilhar o caminho profissional da arte. É intrigante e enternecedora a forma com que as experiências do protagonista influenciaram suas aprendizagens e motivações. Quando falo de experiência penso na forma intimista do termo, como pontua Jorge Larrosa Bondía:

Se a experiência é o que nos acontece e se o saber da experiência tem a ver com a elaboração do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece, trata-se de um saber finito, ligado à existência de um indivíduo ou de uma comunidade humana particular; ou, de um modo ainda mais explícito, trata-se de um saber que revela ao homem concreto e singular, entendido individual ou coletivamente, o sentido ou o sem-sentido de sua própria existência, de sua própria finitude. (LARROSA, 2002, p. 27)

Nesse viés, acho essencial destacar que as minhas experiências descritas na pesquisa têm valor particular e pontual referente a minha relação com a arte e a licenciatura. Por tal motivo, concluo que o processo de escrita deste trabalho promoveu, também, além dos parâmetros gerais da licenciatura em artes visuais, uma (auto)percepção e (auto)reflexão relativa às minhas motivações, desejos, medos e receios relacionados a minha graduação. Não sou capaz de afirmar se seguirei especificamente a profissão de docente em artes visuais ou não, mas constato que a licenciatura é indissociavelmente parte do meu ser.

O anime *Blue Period* teve – e ainda tem – um grau de importância muito único para tais percepções. Foi a partir dele e de suas temáticas que comecei a refletir sobre a

minha trajetória até a decisão de cursar Licenciatura em Artes Visuais. Desde então, despertei um interesse de entender como nossas vivências nos levam a escolher seguir profissionalmente o caminho da arte, no meu caso em especial, na licenciatura.

Finalizo retomando ao questionamento que sempre me instiga: já parou para pensar o que, durante a sua vida, influenciou na sua decisão em se profissionalizar em arte e(ou) licenciatura em artes visuais?

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – Perfil de Yatora Yaguchi.



Yatora Yaguchi  
矢口八虎

Idade: 16

Ocupação: estudante

Protagonista da série. É popular na escola e extremamente estudioso. Mesmo se saindo bem nos estudos de arte, tem uma forte autocobrança.



Voz original em japonês por Hiromu Mineta

Dublado em português brasileiro por Erick Bougleux.

**APÊNDICE B – Perfil de Maru Mori.**

Maru Mori  
森まる

Idade: 17

Ocupação: estudante

É um ex-membro do clube de arte. Ela se formou para entrar na Musahino Art University, onde continuou a se dedicar à arte religiosa.

É tímida mas querida por todos da escola.



Voz original em japonês por Mayu Aoyagi

Dublada em português brasileiro por Lhays Macêdo.

**APÊNDICE C – Perfil de Shoko Saeki.**

Shoko Saeki  
佐伯昌子

Aniversário: 7 de junho

Ocupação: Professora

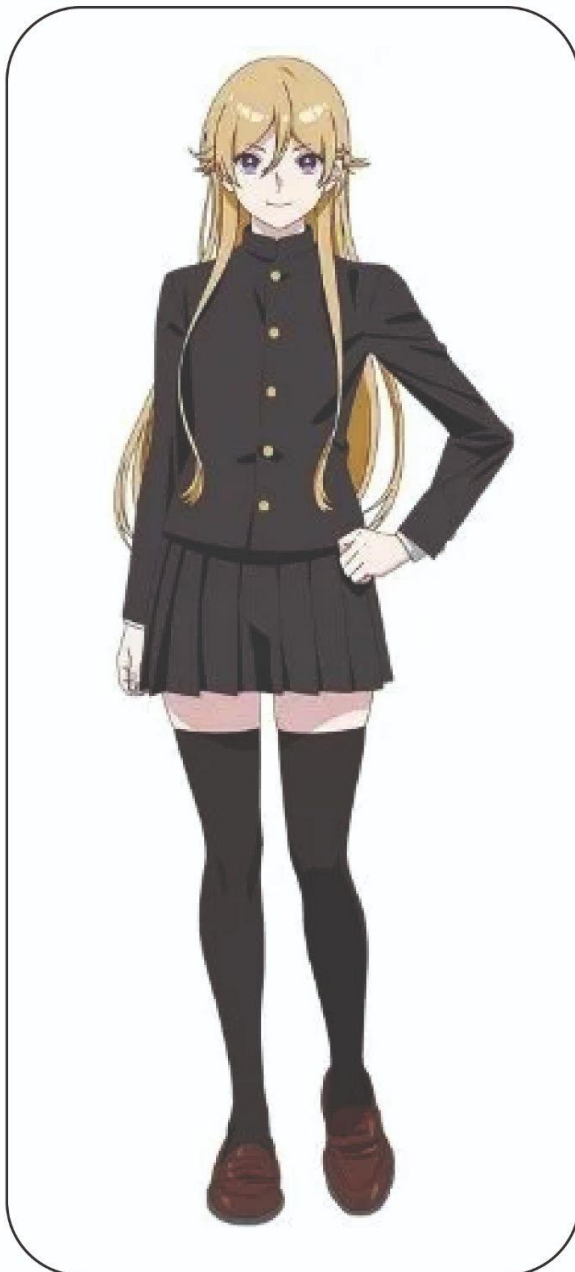
Professora de arte na escola secundária e conselheira do Clube de Arte. Ela também oferece cursos de arte para crianças, fora da escola.



Voz original em japonês por Fumi Hirano

Dublada em português brasileiro por Miriam Ficher Zonenschein.

## APÊNDICE D – Perfil de Ryuji Ayukawa.



Ryuji "Yuka" Ayukawa  
鮎川龍二

Idade: 16

Ocupação: estudante

Colega de classe de Yatora e membro do clube de arte.

É uma personagem que foge da binariedade de gênero. Gosta de ser chamada de Yuka.



Voz original em japonês por Yumiri Hanamori

Dublada em português brasileiro por Isabella Simi.

## APÊNDICE E – Perfil de Mayu Oba



Mayu Oba  
大葉真由

Ocupação: Instrutora

É a instrutora no cursinho do Instituto de Arte de Tóquio, preparando então os seus alunos para se inscreverem nas escolas de arte e nos exames de admissão.

Tem personalidade excêntrica, despreocupada e sábia.



Voz original em japonês por Yūki Kazu

Dublada em português brasileiro por Márcia Coutinho.

**APÊNDICE F – Perfil de Yotasuke Takahashi.**

Yotasuke Takahashi  
高橋世田介

Idade: 16

Ocupação: Estudante

É um membro do cursinho que Yatora Yaguchi frequentou.

É tímido e se irrita fácil. Considerado pelos colegas como um gênio da arte.



Voz original em japonês por Daiki Yamashita

Dublado em português brasileiro por Pedro Alcântara.

## APÊNDICE G – Perfil de Haruka Hashida.



Haruka Hashida  
橋田悠

Idade: 17

Ocupação: estudante

É um membro do cursinho que Yatora Yaguchi frequentou.

Tem uma relação fetichista em contato com a arte. É fascinado por consumir arte.



Voz original em japonês por Kengo Kawanishi

Dublado em português brasileiro por Luiz Sérgio Vieira.

## REFERÊNCIAS

- ARTES, EDUCAÇÃO E CULTURAS - UFRJ. **A BNCC e o ensino de Arte**. YouTube, transmitido ao vivo em 22 de out. de 2020. Disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=doh3AS0gw6g](http://www.youtube.com/watch?v=doh3AS0gw6g)> Acesso em: 18 jan. 2023.
- BARBOSA, Ana Mae. **História do Ensino de Artes no Brasil**. Entrevista concedida a Felipe Chaves. UFMG, Belo Horizonte, 2011. Disponível em <[www.youtube.com/watch?v=KyjPjAM784o](http://www.youtube.com/watch?v=KyjPjAM784o)>. Acesso em: 05 dez. 2022.
- BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras**. **Estudos Avançados**, [S. l.], v. 3, n. 7, p. 170-182, 1989. Disponível em: <[www.revistas.usp.br/eav/article/view/8536](http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8536)>. Acesso em: 25 ago. 2022.
- BLUE period**. Direção de Hiromi Kikuta, Ken Nakamura e Yuji Kaneko. Roteiro: Tsubasa Yamaguchi. Tóquio: Seven Arcs, 2021. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 21 abr. 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005, 42.<sup>a</sup> edição.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Universidade Estadual do Ceará. 2002.
- GUIMARÃES, Leda Maria de Barros; PEREIRA, Vânia Olária. **História do Ensino das Artes Visuais no Brasil**. Licenciatura em artes visuais: percurso 2 [Ebook] / organizadoras, Leda Maria de Barros Guimarães, e Lilian Ucker Perotto. Goiânia : Gráfica da UFG, 2018. Disponível em: <[publica.ciar.ufg.br/ebooks/licenciatura-em-artes-visuais/modulo/2/001.html](http://publica.ciar.ufg.br/ebooks/licenciatura-em-artes-visuais/modulo/2/001.html)> Acesso em 21 nov .2022.
- LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação. n. 19, p. 20-28. 2002. Disponível em: <[www.scielo.br/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?lang=pt&format=pdf](http://www.scielo.br/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?lang=pt&format=pdf)>. Acesso em: 26 jan. 2023
- LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos para quê?** 12. ed. São Paulo, Cortez, 2010.
- NETFLIX ANIME. **Universitário de artes reage a Blue Period | Reação de um especialista | Netflix Anime** YouTube, 25 dez. 2021. Disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=Sk0kaD8DXQI](http://www.youtube.com/watch?v=Sk0kaD8DXQI)> Acesso em: 25 ago. 2022.
- NUNES SILVA, A. C. **Arte e Psicanálise: Uma nova abordagem sobre a subjetividade na cultura contemporânea**. Palíndromo, Florianópolis, v. 7, n. 13, p. 045-062, 2015. DOI: 10.5965/2175234607132015045. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/6005>. Acesso em: 15 jan. 2023.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999
- SOUZA, Maria Janaina Piedade. **Dificuldades para o ensino de artes: o que dizem os professores**. Anais IV CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/36475>>. Acesso em: 25 ago. 2022.

OLIVEIRA, O. Marilda; HERNÁNDEZ, Fernando. **A formação do professor e o ensino das Artes Visuais** – 2 ed. rev. e ampl. – Santa Maria: Ed. da UFSM, 2015. 296 p.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**, 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1978. 196 p.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 1998.